

بسمه تعالی

نام و نام خانوادگی: علی حاجی حسینی

استاد: مهندس احمدزاده

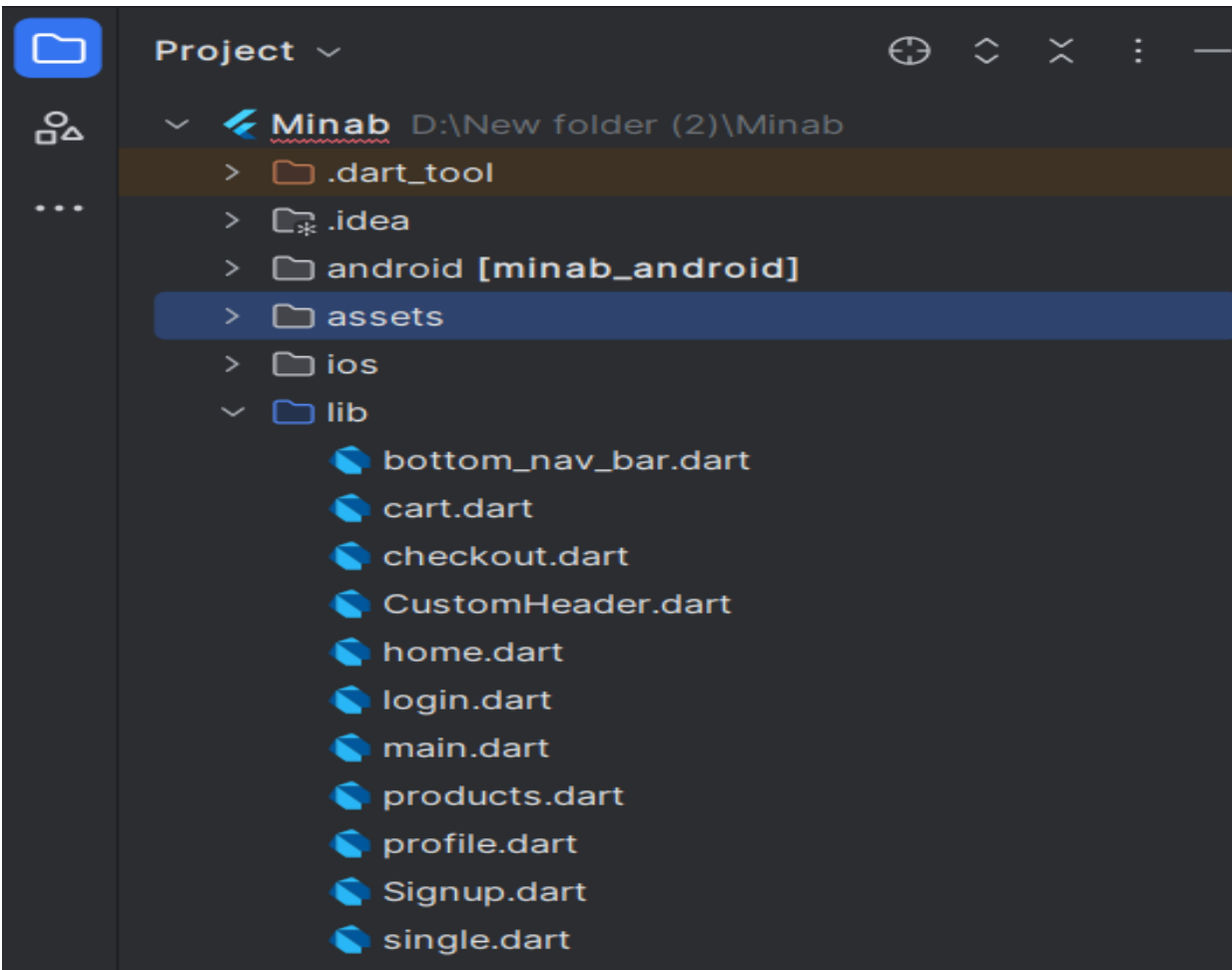
نام درس: مهندسی نرم افزار/ازمایشگاه

موضوع پروژه: سفارش آنلاین غذا



ابتدا برنامه android studio را نصب میکنید بعد از قسمت extension دارت و فلاتر را دانلود میکنیم.

در قسمت lib بخش های پروژه وجود دارد که شامل صفحه اصلی و صفحه ثبت نام و... میشود در قسمت assets عکس هایی که در پروژه استفاده میشود قرار دارد همراه با دیگر رسانه ها.



این فایل تنظیمات پروژه ماست که رسانه ها و کتابخانه ها را تنظیم میکند pubspec.yaml

:main.dart

این فایل اصلی برنامه است که دارای یک اسپلش اسکرین است که بعد از سه ثانیه به صفحه `home.dart` هدایت میشود

:bottom_nav_bar.dart یک ویجت فیکس در پایین صفحه است برای یک پیچ ویو که خانه و سبد

خرید و محصولات و حساب کاربری است که با کلیک بر روی هر کدام صفحه مربوطه نمایش داده میشود.

زمانی که کاربر روی یکی از آیتمهای نوار ناوبری پایین ضربه میزند، متد `_onItemTapped` فراخوانده

می شود .

این متد، ایندکس ایتm انتخاب شده را به روزرسانی می کند و از آن برای نمایش صفحه مربوطه در بدنه (`body`)

اسکافولد استفاده می کند .

فونت "Vazir" برای زیرنویس های آیتم های انتخاب شده و انتخاب نشده تنظیم می شود.

:Cart.dart

این صفحه سبد خرید ما است که محصولات از صفحه home.dart و products.dart به سبد خرید اضافه میشوند

زمانی که صفحه سبد خرید باز می‌شود، متد loadCart فراخوانده شده و محصولاتی را که قبلاً اضافه شده‌اند بازبایی می‌کند .

لیست محصولات در یک ListView نمایش داده می‌شود. هر محصول شامل تصویر، عنوان، قیمت، و دکمه‌هایی برای کم و زیاد کردن مقدار و حذف کردن محصول است .

دکمه‌های کم و زیاد کردن مقدار محصول، متد updateQuantity را صدا می‌زنند که مقدار محصول را به‌روزرسانی می‌کند و در صورت لزوم محصول را حذف می‌کند (اگر مقدار آن به صفر برسد) .

دکمه حذف محصول، متد removeProduct را صدا می‌زند که محصول را از سبد خرید حذف می‌کند و لیست را به‌روزرسانی می‌کند .

در صورتی که سبد خرید خالی نباشد، مجموع قیمت محصولات در پایین صفحه نمایش داده می‌شود .

یک دکمه برای نهایی کردن سفارش وجود دارد که کاربر را به صفحه پرداخت هدایت می‌کند (در کد

ارائه شده، به صفحه‌ای با نام Checkout هدایت می‌شوید.

:Home.dart

زمانی که اپلیکیشن اجرا می‌شود، صفحه اصلی که شامل اسلایدر، بخش‌های محصولات و دکمه سبد خرید است نمایش داده می‌شود .

کاربر می‌تواند با لمس یک محصول، آن را به سبد خرید اضافه کند .

کاربر می‌تواند لیست محصولات موجود در سبد خرید را مشاهده کند و نسبت به حذف یا تغییر تعداد آن‌ها اقدام نماید .

کاربر می‌تواند در نهایت سفارش خود را با سبد خرید تکمیل‌شده ثبت کند.

:Checkout.dart

مانی که کاربر به صفحه نهایی کردن سفارش می‌رود، فیلدهایی برای ورود اطلاعات تماس (نام، نام خانوادگی، آدرس، کد پستی و شماره تلفن) و همچنین مجموع مبلغ سفارش نمایش داده می‌شود.

کاربر باید تمامی فیلدها را پر کند.

با زدن دکمه «پرداخت»، برنامه بررسی می‌کند که آیا تمامی فیلدها پر شده‌اند یا خیر.

در صورتی که تمامی فیلدها پر شده باشند، برنامه :

در صورت موفقیت‌آمیز بودن ارسال اطلاعات، یک پنجره گفتگوی موفقیت‌آمیز برای کاربر نمایش داده می‌شود.

در صورتی که برخی از فیلدها خالی باشند، یک اسنک‌بار (Snack Bar) برای کاربر نمایش داده می‌شود که به

او اطلاع می‌دهد تمامی فیلدها را پر کند.

:Login.dart

این کد یک صفحه ورود ساده برای یک اپلیکیشن Flutter ایجاد می کند. کاربر می تواند با وارد کردن نام کاربری و رمز عبور وارد حساب کاربری خود شود. اگر اطلاعات وارد شده صحیح باشد، کاربر به صفحه پروفایل منتقل می شود و در غیر این صورت یک پیام خطا نمایش داده می شود. همچنین، کاربر می تواند با کلیک روی دکمه ثبت نام به صفحه ثبت نام جدید هدایت شود.

:Products.dart

یک ویجت برای نمایش لیستی از محصولات در یک صفحه Flutter ایجاد می کند. کاربران می توانند با کلیک روی دکمه "افزودن به سبد خرید"، محصولات مورد نظر خود را به سبد خرید اضافه کنند. اطلاعات سبد خرید در حافظه محلی دستگاه ذخیره می شود.

:Profile.dart

صفحه (Profile)

بررسی می کند که آیا کاربر وارد شده است یا خیر. اگر کاربر وارد شده باشد، یک پیام خوش آمدگویی با نام کاربری نمایش می دهد. همچنین یک دکمه خروج برای خروج از حساب کاربری وجود دارد. اگر کاربر وارد نشده باشد، از کاربر می خواهد که وارد شود یا ثبت نام کند.

صفحه ورود(LoginForm)

به کاربران امکان می دهد نام کاربری و رمز عبور خود را وارد کرده و وارد برنامه شوند.

پس از ورود موفق، نام کاربری را در حافظه محلی ذخیره می کند و به صفحه اصلی برنامه هدایت می کند.

صفحه ثبت نام(SignupForm)

به کاربران امکان می دهد یک حساب کاربری جدید با وارد کردن نام کاربری و رمز عبور (دو بار برای تأیید) ایجاد کنند.

پس از ثبت نام موفق، نام کاربری را در حافظه محلی ذخیره می کند و به صفحه اصلی برنامه هدایت می کند.

:Signup.dart

کاربر می تواند نام کاربری و رمز عبور خود را وارد کند و سپس با زدن دکمه ثبت نام، اطلاعات وارد شده در حافظه داخلی گوشی ذخیره شده و به صفحه ورود منتقل می شود. برای اینکه ثبت نام موفقیت آمیز باشد، کاربر باید دو بار رمز عبور خود را وارد کند و مطمئن شود که با هم مطابقت دارند.