



Instituto Federal do Paraná- Londrina

Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio

Linguagem de Programação Web

Trabalho de Implementação

Augusto Luengo Pereira Nunes

augusto.nunes@ifpr.edu.br

O presente trabalho deve ser implementado por grupos de até 4 componentes. O objetivo é construir a interface principal de um E-commerce utilizando tecnologia Java EE, ou seja, baseando-se em recursos como Servlets, JavaBean, JSP, JSTL e etc.

O sistema

O E-commerce que vamos construir é uma versão simplificada de um sistema real, que permite a visualização de produtos, a escolha de um produto em particular para compra, o preenchimento de um carrinho de compras e posterior finalização do processo de compra. Além disso, haverá um módulo administrador que torne possível a inclusão de novos produtos no catálogo da loja.

Para explicar o funcionamento geral do sistema, vamos dividi-lo em duas partes principais: i) processo de compras; ii) administração

Processo de Compras

Ao acessar a tela inicial do site, o usuário comum deve ser capaz de ver os produtos em oferta da loja. Essa lista é mostrada num esquema de 6 produtos por página, contendo nome, preço e imagem do produto. Ao clicar no quadro do produto desejado, o usuário deve ser levado para uma página com detalhes apenas do produto selecionado. Ainda na página inicial, deve existir uma forma de buscar produtos pelo nome ou parte do nome. Na página de detalhes do produto, deve haver todas as informações do mesmo, inclusive um campo adicional com a especificação detalhada. Além disso, devemos apresentar um botão para 'Adicionar ao Carrinho de Compras'.

Ao clicar neste botão, o usuário deve ser redirecionado para a página do carrinho de compras, que guardará na sessão, todo produto que o usuário adicionar. Na página do carrinho de compras, o usuário deve ver a lista de produtos adicionados, com a somatória do valor total. O usuário deve ter a opção de remover qualquer item do carrinho de compras (ou seja, apagar da sessão). Além disso, essa página deve apresentar um botão 'Pagamento', que deve levar o usuário para uma nova página, na qual o mesmo deve informar dados pessoais (Nome, CPF, Email, Telefone) e endereço (CEP, Bairro, Cidade, Rua, Numero, Complemento). Finalmente, nessa mesma tela, deve ser apresentado um botão 'Finalizar', que não terá função por enquanto.

Administração

Na tela inicial do site, no canto superior direito, deve haver um botão que leve o usuário à tela de login no sistema. Ao realizar login, utilizando um conta de administrador do sistema, o

usuário deve ser capaz de ver uma nova opção no menu do site, que mostrará a lista total de produtos cadastrados e um formulário para adicionar um novo produto.

Telas do Sistema

Figura 1: Tela Principal do Sistema. Aqui o usuário comum deve visualizar apenas produtos em oferta, além do menu principal do sistema. Ao clicar no quadro de qualquer produto, o usuário deve ser redirecionado para a tela de detalhes do produto.

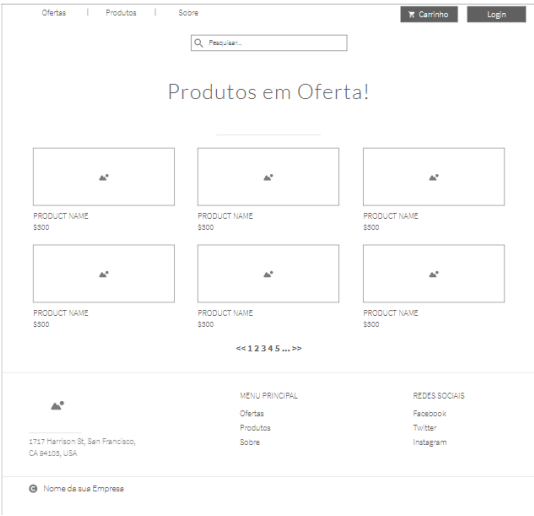


Figura 2: Esta é a tela de listagem geral de produtos, que deve apresentar no máximo 10 produtos por página. Como na tela anterior, se o usuário clicar no nome do produto da lista, deve ser redirecionado para a tela de detalhes do produto.

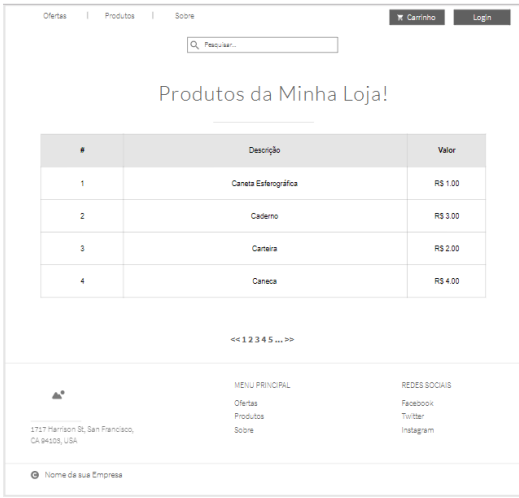


Figura 3: Tela de detalhes do produto. Aqui o usuário deve ver as especificações do produto, configurar a quantidade e adicionar no carrinho de compras.

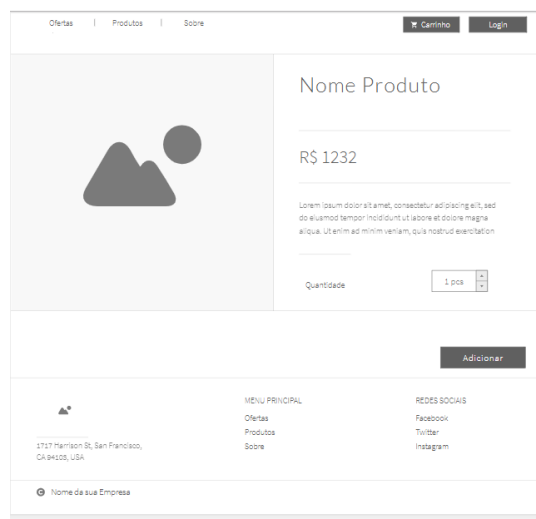


Figura 4: Carrinho de compras. Aqui devem ser listados os produtos selecionados pelo usuário. Ao clicar em ‘próximo’, o usuário deve ser redirecionado para a tela de detalhes de entrega.

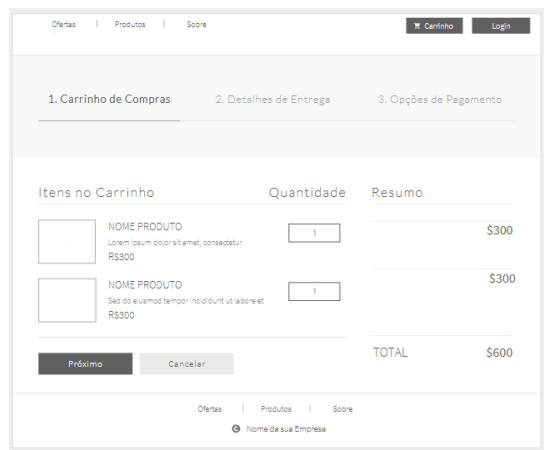


Figura 5: Tela de detalhes de entrega: esta página deve mostrar campos para serem preenchidos com dados de endereço de entrega para os produtos selecionados pelo usuário.

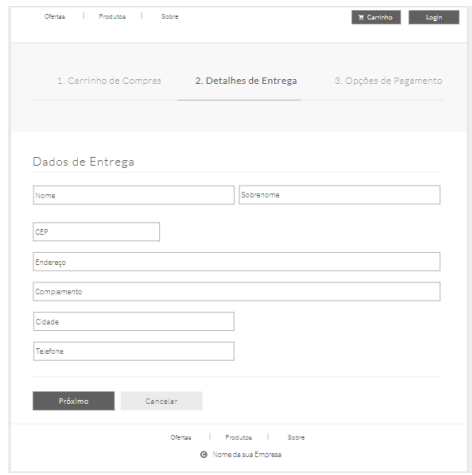
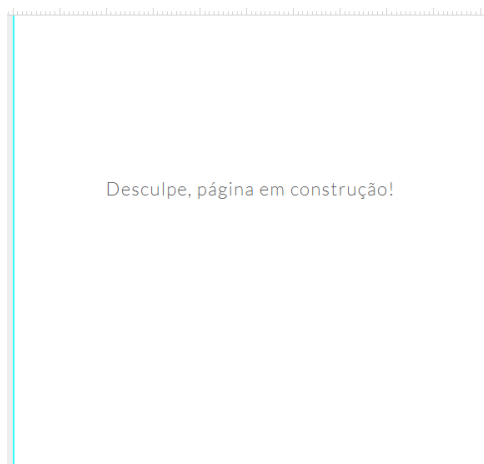


Figura 6: Tela de aviso de sistema em construção.



Engenharia do Sistema