

## گزارش پروژه آنلاین شاپ

برای انجام پروژه ابتدا در ذهن خود یک وبسایت خالی را بدون وجود هیچ چیزی در نظر میگیریم. مرحله به مرحله چیز هایی که برای ساخت وبسایت مورد نیاز است را به برنامه خود اضافه میکنیم.

### Shop

یک کلاس شاپ میسازیم که در آن آدرس سایت، نام سایت و شماره شاپ به عنوان متغیر در آنها تعریف شوند. لیست اکانت ها، کالاها و سفارشات را نیز با اری لیست تعریف میکنیم. سود فروشگاه را نیز به عنوان متغیر تعریف دابل تعریف میکنیم و آنها را در کانستراکتور شاپ مقدارسازی میکنیم.

### Account

ابتدا طبق متن پروژه یک کلاس به نام اکانت میسازیم و تمام متغیر های یک اکانت مانند رمز عبور، نام کاربری، ایمیل و ... را داشته باشد. آن را در کاستراکتور برنامه نیز تعریف میکنیم که تمام متغیر هایی که در کلاس اکانت ساختیم یک مقدار داده شود. باید ۳ کانستراکتور برای ۳ کاربر مورد نظر خود با متغیر های مختلف ایجاد کنیم که در قسمت بعد توضیح خواهیم داد در ابتدای کد یک متغیر با کلاس اکانت میسازیم که به ما نشان میدهد در حال حاضر با کدام اکانت در حال کار کردن هستیم و تغییرات را انجام میدهیم.

### Admin, User, Seller

طبق متن پروژه باید سه کلاس تعریف شود به طوری که هر کدام از کلاس اکانت ارث بری کنند و تمام ویژگی های کلاس اکانت مانند متغیر ها را بتوان در آنها استفاده کرد. هر کدام از کلاس ها را با متغیر های مورد نظر پر میکنیم.

### Registration

حال وبسایت ما نیاز به یک بخش برای ثبت نام و ورود به اکانت دارد. یک کلاس برای ساختن متود برای لاگین به نام اکانت منیجمنت میسازیم. در کلاس مین نیز سه متود رجیستر برای ثبت نام ۳ نوع کاربر میسازیم و از تکنیک اوورلود کردن متود استفاده میکنیم. متود رجیستر تمام اطلاعات را برای ثبت نام کاربران میگیرد و از آنها یک شی اکانت میسازد. متود لاگین در کلاس اکانت منیجمنت نیز نام کاربری و رمز عبور را تایید میکند.

یک Enum میسازیم که ۳ کاربر در آن وجود دارند و در ثبت نام چک

میکند که کدام نقش را داشته باشد و در کانستراکتور کلاس های کاربران این اینام را جایگذاری میکنیم.

### Building Menus

حال برای هر کدام از کاربران یک منو میسازیم که تمام تنظیمات مورد نظر را برای کاربران ارائه دهند. اگر با اکانت مشتری ثبت نام کنیم کیف پول مشتری را در بالای منو نمایش میدهیم و ۶ تا آپشن را برای مشتری میسازیم:

## منوی کاربر

### ۱. عوض کردن پروفایل

یک اینترفیس برای ساختن تمام متود هایی که برای تغییر پروفایل است میسازیم. کلاس اکانت منیجمنت از این اینترفیس ارث بری میکند و تمام متود های اینترفیس در اکانت منیجمنت اووراید میشوند. از آنها برای ادیت کردن اکانت ها استفاده میکنیم و در هر کدام از متود ها، با ست کردن متغیر های جدید، اطلاعات را تغییر میدهیم.

### ۲. درخواست پول

در این مرحله مشتری از ادمین پول درخواست میکند. یک کلاس به نام

Request برای تمام درخواست های یوزر و فروشنده تعریف میکنیم.

با کلاس ریکوئست درخواست را ادمین ارسال میکنیم که تایید شود

لازم به ذکر است برای بخشی که به کالا ها دسترسی داریم یک کلاس Category تعریف میکنیم که به عنوان دسته بندی در فروشگاه عمل میکند و هر کالا در این دسته قرار دارد.

یک کلاس Product نیز برای ساختن کالاها با تمام ویژگی هایی که در متن پروژه ذکر شده بود را با تمام متغیر های آن میسازیم. یک کلاس Bid برای درخواست کالاها میسازیم که مشتری ارسال میکند و ادمین تایید میکند.

### ۳. نمایش کالا

در این بخش با استفاده از لیستی که در کلاس شاپ تعریف کردیم کالاها را نمایش میدهیم و یک کالا را انتخاب میکنیم که اطلاعات آن را به ما نمایش دهد. اگر مورد تایید بود به سبد خرید اضافه میکنیم

### ۴. سرج کالاها

کالای مورد نظر را به عنوان ورودی میگیریم و تمام اطلاعات آن به ما نمایش داده میشود. اگر کالا مورد تایید بود میتوانیم آن را به سبد خرید اضافه کنیم

### ۵. سبد خرید

تمام سبد خرید را به ما نمایش میدهد و قیمت نهایی را محاسبه میکند. اگر پول کافی داشتیم تمام کالا های سبد خرید، خریداری میشوند و در غیر این صورت به منو باز خواهیم گشت.

### ۶. لاگ اوت

اکانت حال حاضر را خالی میکنیم و به اول حلقه مورد نظر باز میگردیم که یا ثبت نام کنیم یا به اکانت مورد نظر وارد شویم

## منوی فروشنده

### ۱. عوض کردن پروفایل

دقیقا مانند عوض کردن پروفایل در بخش یوزر است

### ۲. اضافه یا کم کردن کالا

ابتدا با استفاده از کلاس ریکوئست درخواست استفاده از این متود را به ادمین ارسال میکنیم.

فروشنده میتواند کالا را اضافه یا کم کند. اگر بخواهد اضافه کند تمام اطلاعات کالا را وارد میکند و یک شی کالای جدید میسازد و آن را لیست کالاها اضافه میکند.

اگر بخواهد کالایی را کم کند، لیست کالا به فروشنده نمایش داده میشود و یکی را انتخاب میکند، تمام اطلاعات کالا نمایش داده میشود، تعدادی که از کالا میخواهد کم شود را وارد میکند. اگر تعداد کالاها در فروشگاه بیشتر از تعداد وارد شده بود، از تعدادشان در فروشگاه کم میشود. اگر تعداد کالاها با تعداد وارد شده برابر بود کالا به صورت کامل از فروشگاه پاک میشود.

### ۳. لاگ اوت

سیستم لاگ اوت دقیقا مانند سیستم لاگ اوت یوزر است.

## منوی ادمین

### ۱. عوض کردن پروفایل

دقیقا مانند سیستم های قبلی عوض کردن پروفایل است.

### ۲. درخواست فروشنده

درخواست فروشنده را که در کلاس ریکوئست ساخته شده است را تایید میکند و به او اجازه میدهد که کالاها را کم یا زیاد کند.

### ۳. درخواست مشتری برای پول

درخواست مشتری را برای اضافه کردن پول را با استفاده از کلاس ریسکوئست قبول میکند.

### ۴. اضافه کردن پول به کاربر

نام کاربر مورد نظر را میگیرد و یک مقدار را دریافت میکند که به کاربر ارسال شود و به کیف پول او اضافه شود.

### ۵. ارتقا به ادمین

ادمین ها حق ثبت نام ندارند و فقط یک ادمین پیش تعریف شده میتواند بقیه ادمین ها را ثبت نام کنند و در این بخش میتوانیم یک شخص را به مقام ادمین ارتقا دهیم یا یک کاربر جدید با کلاس ادمین اضافه کنیم و اطلاعات آن را ورودی بگیریم و به آن کاربر نسبت دهیم. در اضافه کردن ادمین از متود رجیستر استفاده میشود

### ۶. سفارش های مشتری

لیست سفارشات را نمایش میدهد و سفارش مشتری مورد نظر را تایید میکند و پس از آن از لیست سفارشات کم میشود. در این مرحله پول از مشتری کم میشود و ۱۰ درصد از آن به فروشگاه و ۹۰ درصد از آن به فروشنده داده میشود.

### ۷. نمایه های فروشنده و مشتری

تمامی اکانت ها را نمایش میدهد و ادمین حق دارد که یکی از اکانت ها را انتخاب کند و تمام دستوراتی که کاربران انجام داده اند را نمایش میدهد.

### ۸. لاگ اوت

دقیقا مانند سیستم لاگ اوت های قبلی است.