Sklep WszystkoPOL

Projekt zaliczeniowy z programowania wieloplatformowego Qt

Autorzy: Weronika Miksa, Łukasz Bińkowski

Wersja:1.2

07.12.2020

Spis treści:

- 1. Opis projektu
- 2. Aplikacja:
 - a. Logowanie się do aplikacji.
 - b. Rejestracja nowego użytkownika.
 - c. Widok główny sklepu.
 - d. Dodawanie produktów do koszyka.
 - e. Wyszukiwanie produktów.
 - f. Składanie zamówienia.
- 3. Baza danych:
 - a. Użytkownicy
 - b. Produkty
 - c. Zamówienia

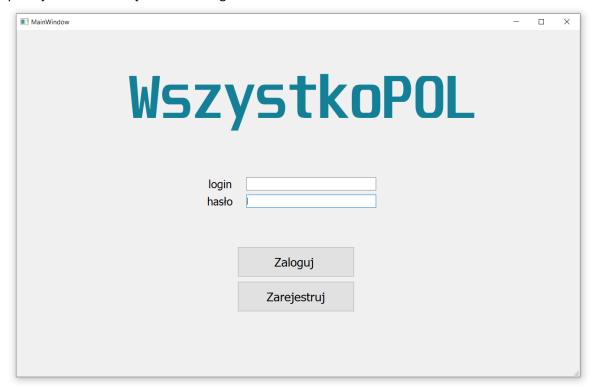
1. Opis projektu:

Naszym celem było utworzenie podstawowego interfejsu sklepu. Aby wejść do sklepu, użytkownik musi się zalogować lub jeżeli nigdy wcześniej nie korzystał ze sklepu - zarejestrować. Po udanym zalogowaniu użytkownik ma możliwość wyszukiwania i dodawania produktów do koszyka oraz dokonywania zakupu. Wszystkie loginy i zhashowane hasła oraz produkty w sklepie i zamówienia znajdują się w bazie danych.

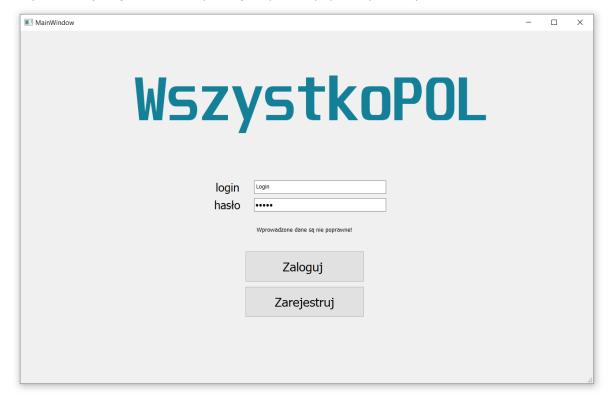
2.Aplikacja:

a. Logowanie się do aplikacji

Aplikacja uruchamia się na ekranie logowania:



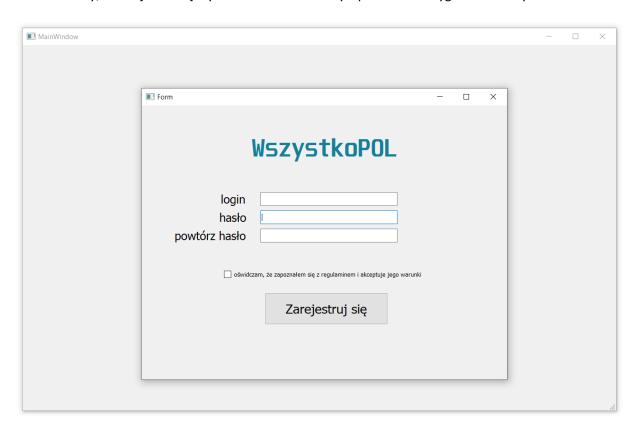
Użytkownik musi się zalogować podając login i hasło. Jeżeli podane dane nie są zgodne z danymi w bazie danych, ukazuje się komunikat z prośbą o wpisanie poprawnych danych:



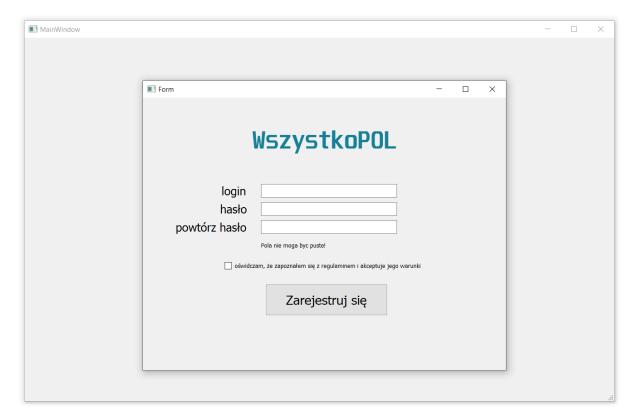
Jeżeli użytkownik nie posiada jeszcze konta, może kliknąć przycisk "Zarejestruj" - zostanie wyświetlone okienko rejestracji.

b. Rejestracja nowego użytkownika

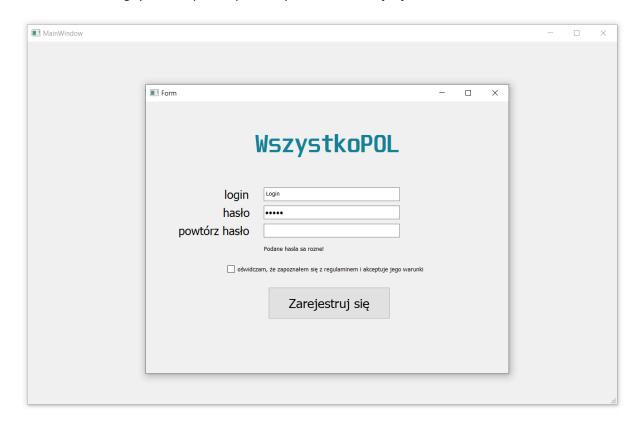
W okienku rejestracji użytkownik musi wypełnić poprawnie wszystkie pola tzn. wpisać login oraz powtórzyć hasło dwa razy, inaczej zostaną wyświetlone komunikaty z prośba o skorygowanie danych.



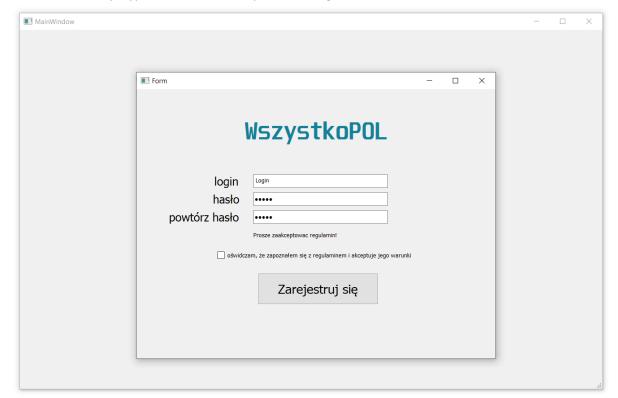
Komunikat nr 1 – jeżeli użytkownik wpisał niepełne dane (brak hasła bądź loginu) lub nie wpisał ich wcale i próbuje zarejestrować pustego użytkownika wyświetli się komunikat:



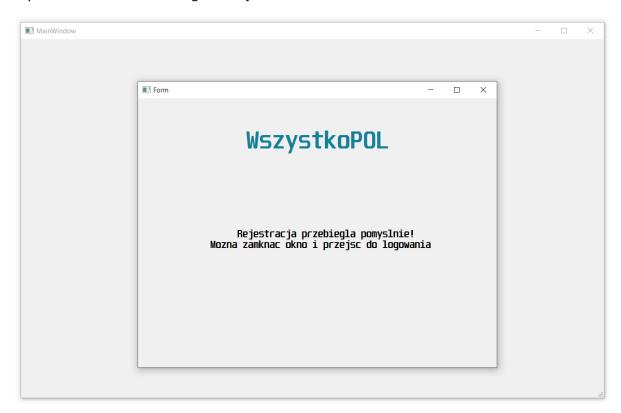
Komunikat nr 2 – gdy hasła wpisane przez użytkownika różnią się od siebie komunikat zabrzmi tak:



Komunikat nr 3 – przypomnienie o zaakceptowaniu regulaminu:



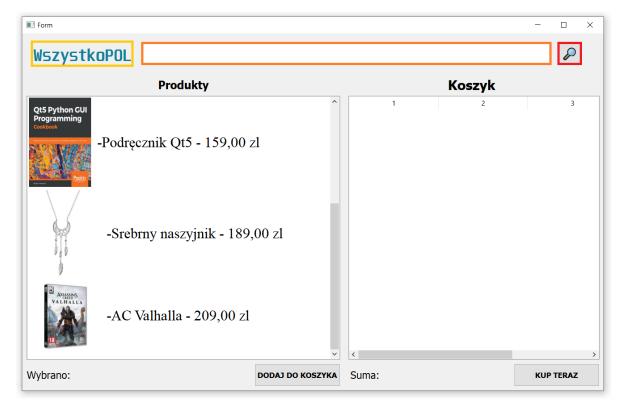
Po poprawnym wpisaniu wszystkich danych wyświetlony zostaje komunikat o pomyślnej rejestracji, a użytkownik może od razu zalogować się na nowo stworzone konto:



Po udanym zalogowaniu użytkownik przechodzi na stronę główną aplikacji.

c. Widok główny sklepu

U góry aplikacji wymieniając od lewej znajdują się: logo sklepu, pasek wyszukiwania oraz przycisk do uruchomienia paska wyszukiwania:



Poniżej panelu wyszukiwania, po lewej stronie okna, wyświetlana jest lista produktów, a pod nią wraz z polem wypisującym przedmiot wybrany (poprzez kliknięcie lewym przyciskiem myszy) przez użytkownika, znajduje się przycisk "Dodaj do koszyka" przenoszący wybrany produkt do tabeli po prawej stronie okna:

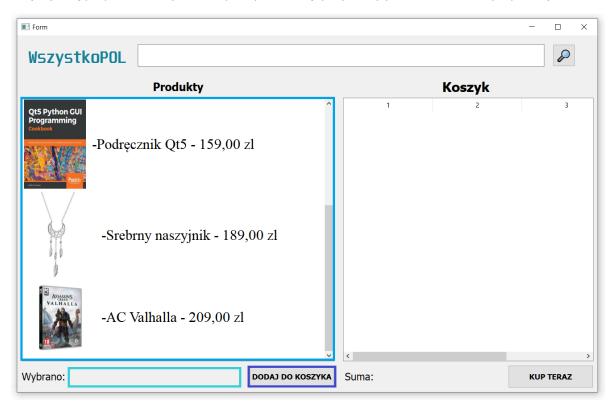
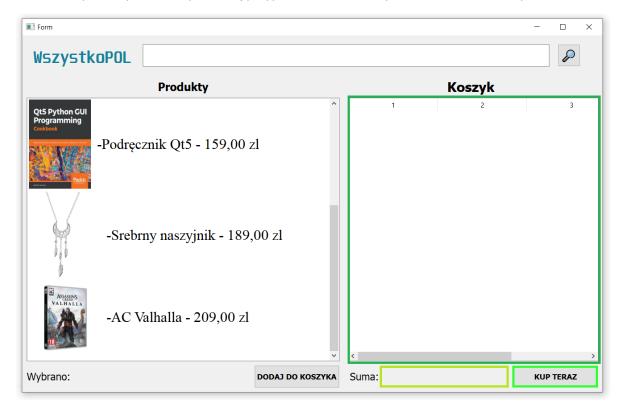
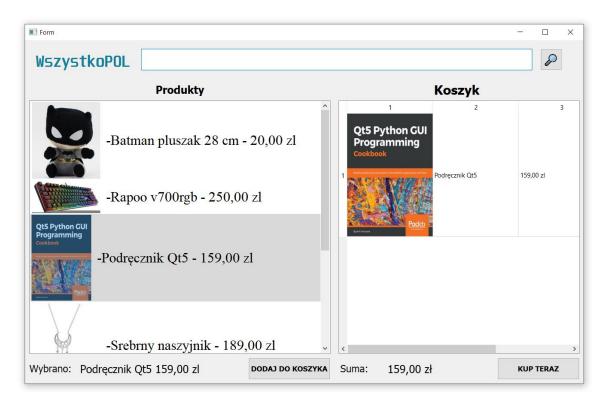


Tabela umiejscowiona po prawej stronie ekranu zawiera produkty dodane do koszyka przez zalogowanego użytkownika, natomiast poniżej tabeli jest podsumowanie ceny zamówienia oraz przycisk "Kup teraz" dzięki któremu wybrane przedmioty zostaną przypisane do konta użytkownika w bazie danych:



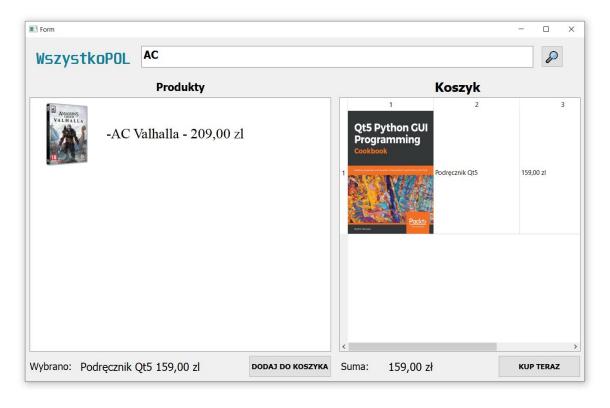
d. Dodawanie produktów do koszyka

Aby dodać przedmiot do koszyka należy kliknąć na jego instancję na liście produktów, a następnie kliknąć na przycisk "Dodaj do koszyka". Produkt powinien od razu pojawić się wraz z zaktualizowaną sumą w tabeli "Koszyk":

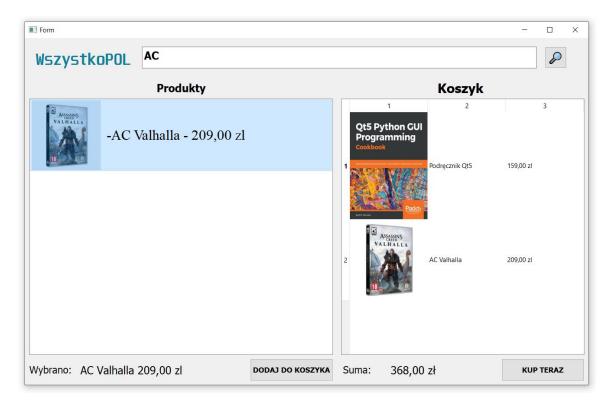


e. Wyszukiwanie produktów

Aby wyszukać konkretny przedmiot należy wpisać jego nazwę bądź jedynie część nazwy w pasek wyszukiwania, a następnie nacisnąć przycisk z symbolem lupy. Wyszukane produkty znajdować się będą w tabeli produkty.

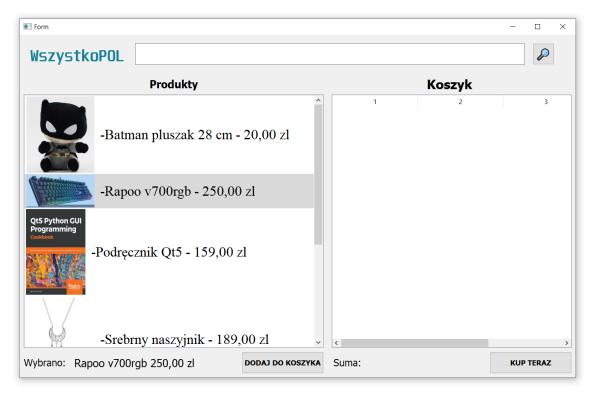


Wyszukany produkt możemy od razu dodać do koszyka, a końcowa suma zaktualizuje nam się automatycznie.



f. Składanie zamówienia

Po kliknięciu "Kup teraz" przedmioty z koszyka zostaną przypisane do konta aktualnie zalogowanego użytkownika i usunięte graficznej reprezentacji koszyka.



3.Baza danych:

a. Użytkownicy

Dane użytkowników przechowywane są w tabeli użytkownicy na która składa się z kolumn "nazwa" oraz "haslo". Hasła dla bezpieczeństwa użytkowników są haszowane algorytmem md5.

nazwa	haslo
asd	7815696ecbf1c96e6894b779456d330e
Login	207023ccb44feb4d7dadca005ce29a64

b. Produkty

Przechowywane są w tabeli "produkty" o kolumnach " zdjecie", "nazwa" oraz "cena". Zdjęcia przechowywane są w tabeli w formacie BLOB i obsługują pliki do rozmiaru 64KB.

zdjecie	nazwa	cena
[BLOB - 29.3 KB]	Batman pluszak 28 cm	20
[BLOB - 64.0 KB]	Rapoo v700rgb	250
[BLOB - 40.7 KB]	Podręcznik Qt5	159
[BLOB - 20.9 KB]	Srebrny naszyjnik	189
[BLOB - 34.8 KB]	AC Valhalla	209

c. Zamówienia

Zamówienia obsługiwane są poprzez przypisanie do konta aktualnie zalogowanego użytkownika jego produktów z koszyka. Znana jest data dokonania zakupu (kolumna "data"), przez użytkownika ("nazwa"), lista produktów ("zakupy") oraz koszt jego zamówienia ("cena").

data	zakupy	nazwa	cena
2020-12-06 02:59	Podręcznik Qt5 - 159,00	("Login!")	368,00
2020-12-00 02.59	AC Valhalla - 209,00	('Login',)	

d. Login

Tabela działająca na zasadzie buforu- przyjmuje login użytkownika aktualnie korzystającego ze sklepu, a po jego wylogowaniu usuwa login z rekordów.

