

Projekt 4 - Sklep “internetowy”

Cel: Celem projektu jest stworzenie systemu zakupowego.

Zadania do wykonania:

1. Pierwszym krokiem jest zalogowanie się użytkownika na swoje konto.
2. Aplikacja rozpoczyna się od wyświetlenia użytkownikowi listy dostępnych produktów.
3. Po wybraniu konkretnego produktu przedstawiany jest dokładny jego opis. W tym miejscu użytkownik decyduje, czy chce zakupić ten produkt. Jeśli tak, jest on dodawany do jego koszyka zakupów.
4. Użytkownik może zakończyć działanie aplikacji nie kupując żadnego produktu, rezygnując z zakupu zawartości swojego koszyka, lub kupując i płacąc za zakupy.

Dane:

1. Dotyczące Produktów
 - a. nazwa
 - b. cena
 - c. opis
2. Dotyczące Użytkowników
 - a. imię
 - b. nazwisko
 - c. login
 - d. hasło
3. Dotyczące historii transakcji
 - a. Użytkownik dokonujący zakupu
 - b. zakupiony Produkt
 - c. data zakupu

Można definiować dodatkowo swoje pola oraz funkcjonalności.

Dane mogą być przechowywane:

1. W plikach tekstowych wczytywanych na początku działania programu i edytowanych w trakcie jego działania - wówczas można uzyskać 100% punktów
2. W bazie danych - wówczas można uzyskać 120% punktów