

# Progetto Tecnologie Web

## Benessere Market

06/02/2025

## 1 Introduzione

Benessere Market è una piattaforma e-commerce dedicata alla vendita di prodotti per il benessere, in cui i clienti possono acquistare articoli messi a disposizione da venditori accreditati. Il progetto è stato sviluppato seguendo i principi di **mobile first**, **user-centered design** e **accessibilità**, garantendo un'esperienza utente ottimale su qualsiasi dispositivo.

L'architettura dell'applicazione è basata su **PHP**, mentre l'uso di **JavaScript** e **AJAX** assicura una maggiore reattività e dinamicità dell'interfaccia. Per lo sviluppo e il testing locale del progetto, è stato utilizzato **XAMPP**, con **Apache** come server web e **MySQL** per la gestione del database.

## 2 Funzionalità Implementate

Il sistema include le seguenti funzionalità principali:

- **Registrazione e autenticazione utenti** (clienti e venditori), con protezione delle credenziali tramite **hash delle password** con l'algoritmo SHA-256;
- **Gestione del profilo utente**, con possibilità di modifica dei dati personali, logout ed eliminazione dell'account;
- **Catalogo prodotti**, con filtri per prezzo per facilitare la ricerca degli articoli;
- **Gestione del carrello e monitoraggio degli ordini**, con aggiornamenti in tempo reale sul tracking dell'ordine;
- **Sistema di recensioni e valutazioni**, che permette ai clienti di condividere opinioni e feedback sull'esperienza di acquisto;
- **Dashboard venditore** per l'aggiunta e rimozione dei prodotti venduti, la visualizzazione delle recensioni ricevute, la modifica dello stato degli ordini e la gestione di prodotti in offerta;
- **Sistema di notifiche**, che informa sia i clienti che il venditore sugli aggiornamenti relativi agli ordini e alle interazioni sulla piattaforma. Possono essere contrassegnate come lette ed eliminate;
  - notifiche ricevute dal venditore:
    - \* quando un cliente effettua un ordine;
    - \* quando un cliente lascia una recensione;
  - notifiche ricevute dal cliente:
    - \* quando effettua un ordine;
    - \* quando il venditore mette un prodotto in offerta;
    - \* quando lo stato dell'ordine cambia;
- **Simulazione del pagamento**, con possibilità per i clienti di usufruire di sconti basati su un sistema di punti fedeltà (1€ speso = 1 punto accumulato).