

ZTP: Projekt Zespołowy

Tytuł: Szoping

Autorzy:

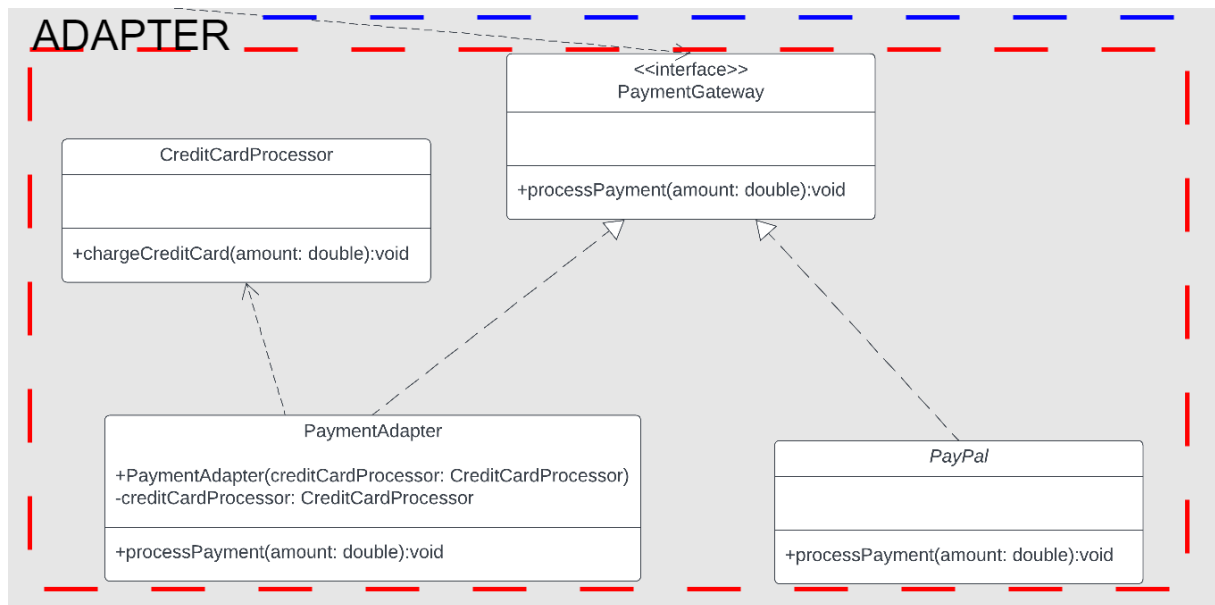
- Jakub Orłowski
- Adam Karpiesiuk

Data: 27.11.2023r.

Grupa: PS3

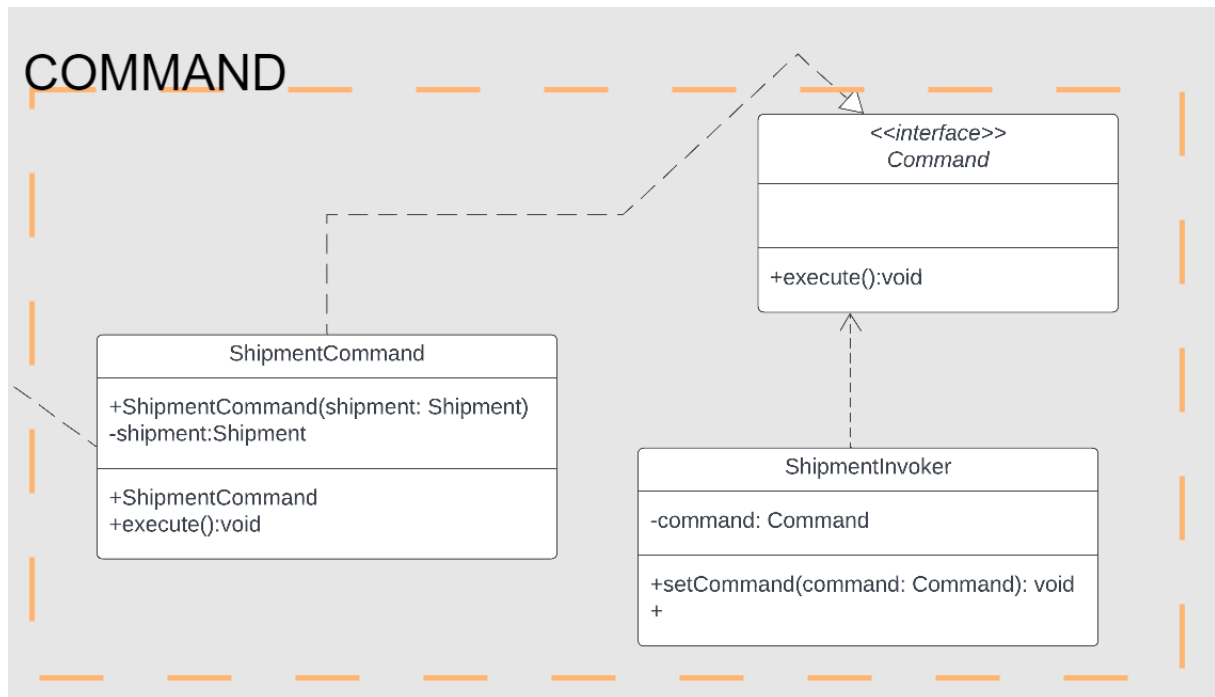
Zastosowane wzorce:

1. Adapter



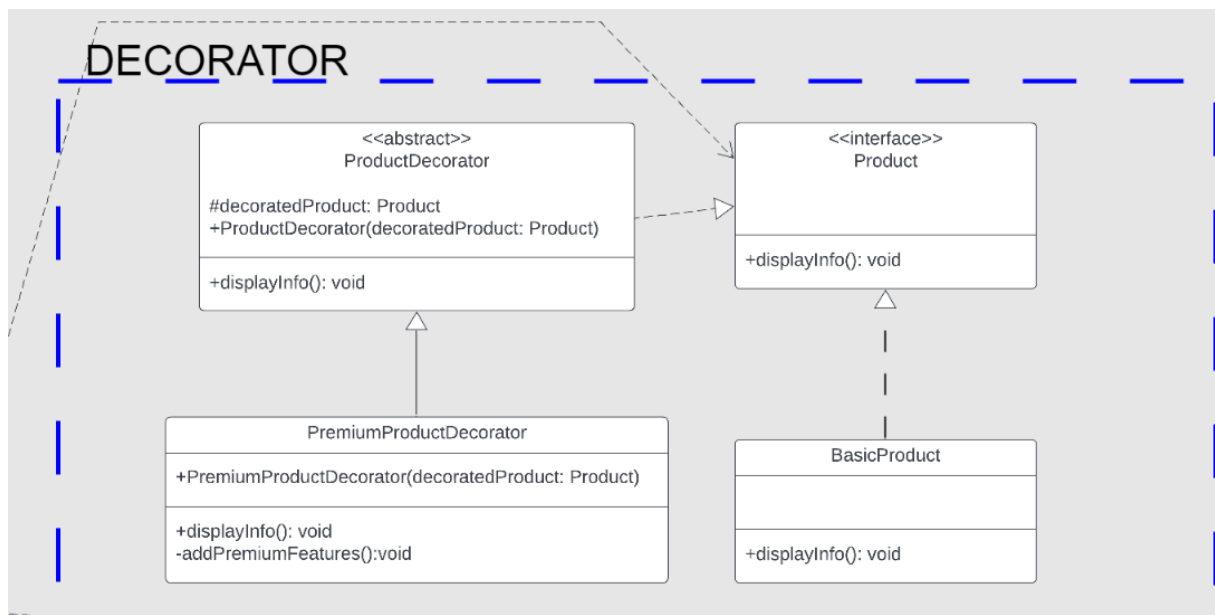
Wzorec Adapter jest używany w celu obsługi odpowiednich płatności. Każda metoda płatności ma swój adapter co pozwala na prostą implementację logiki w jednej metodzie i ewentualne użycie dodatkowych serwisów jak obsługa kart kredytowych, co normalnie nie było by proste do zaimplementowania, a na bank nie było by to łatwe w rozbudowie. Bardzo prosta jest też wymiana tych płatności ponieważ wystarczy użyć innego obiektu adaptera.

2. Comand



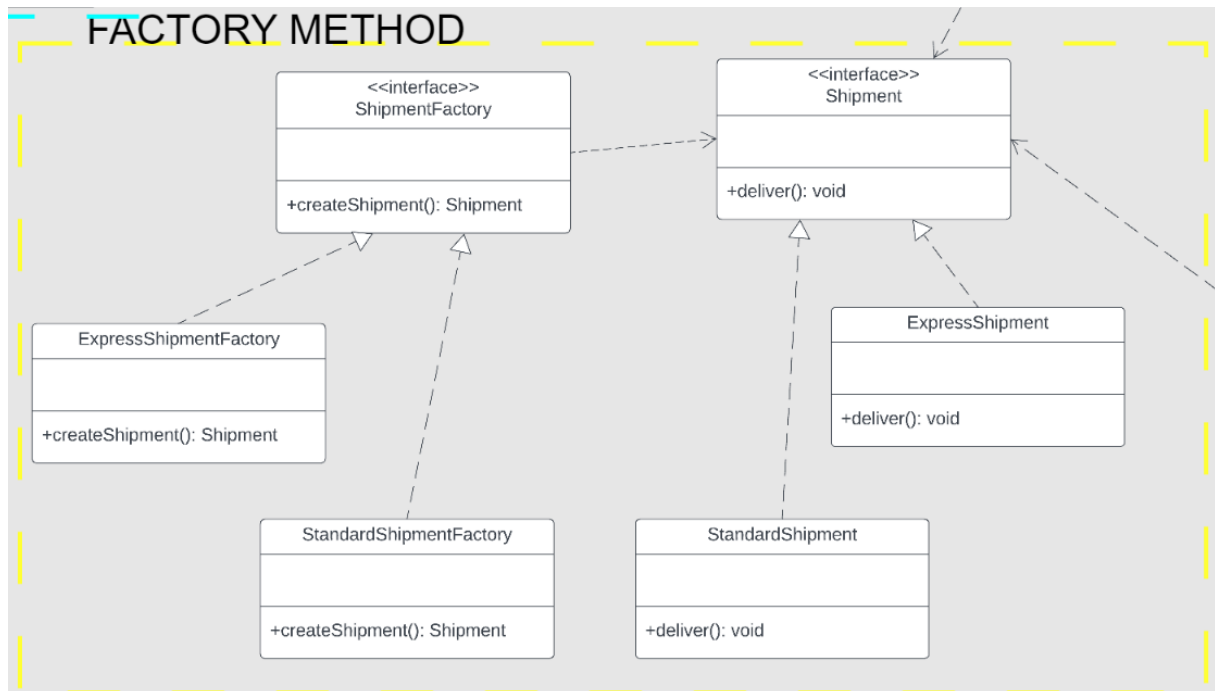
Wzorzec Command (Polecenie) stosujemy w celu odseparowania interfejsu od logiki biznesowej. Tworzone przyciski będą posiadały wywołanie przypisanego im polecenia zamiast czystej i długiej implementacji logiki.

3. Decorator



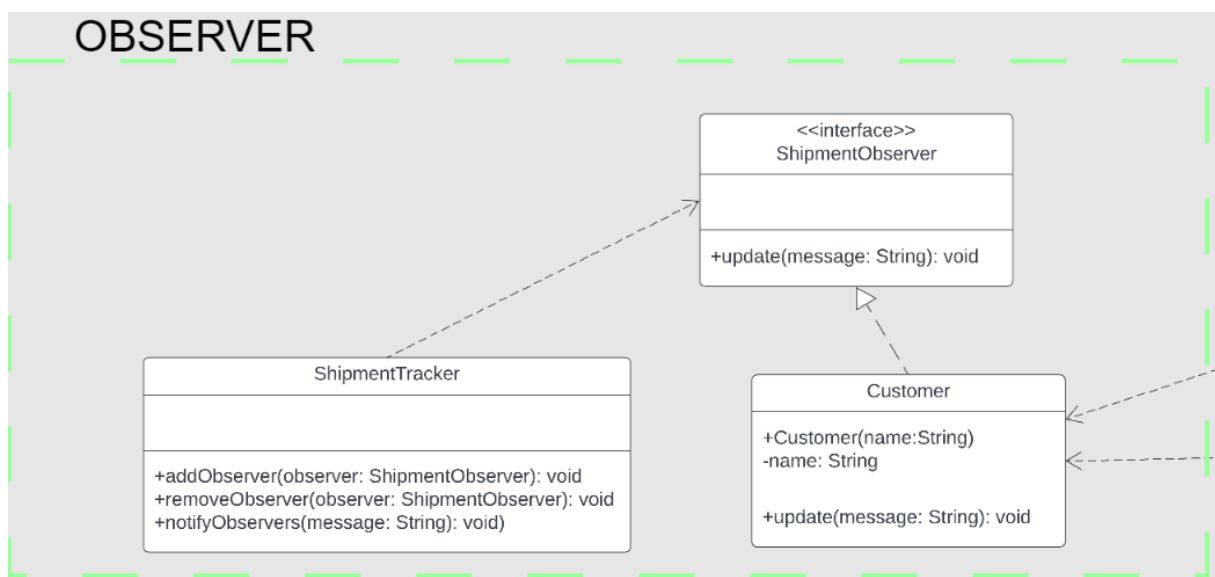
Wzorzec Decorator (Dekorator) umożliwia nam opakowanie podstawowego produktu w produkt premium dodając przy tym dla niego rozszerzoną funkcjonalność lub np. opakowanie go w dodatkowe koszty związane z usługą premium.

4. Factory Method



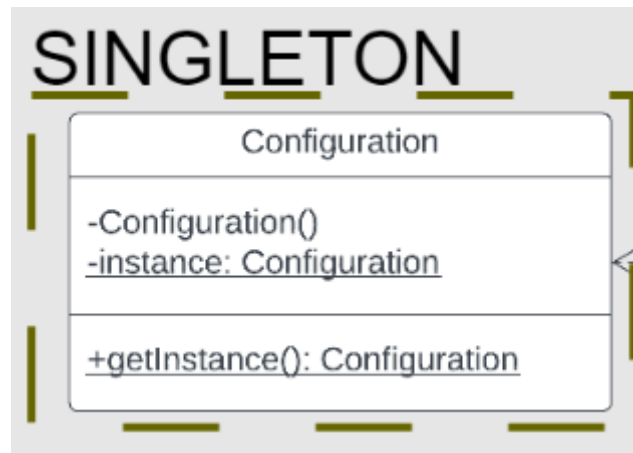
Wzorec Factory Method (Metoda Wytwórcza) pozwala na odpowiednie przygotowanie przesyłek na podstawie wybranej metody transportu.

5. Observer



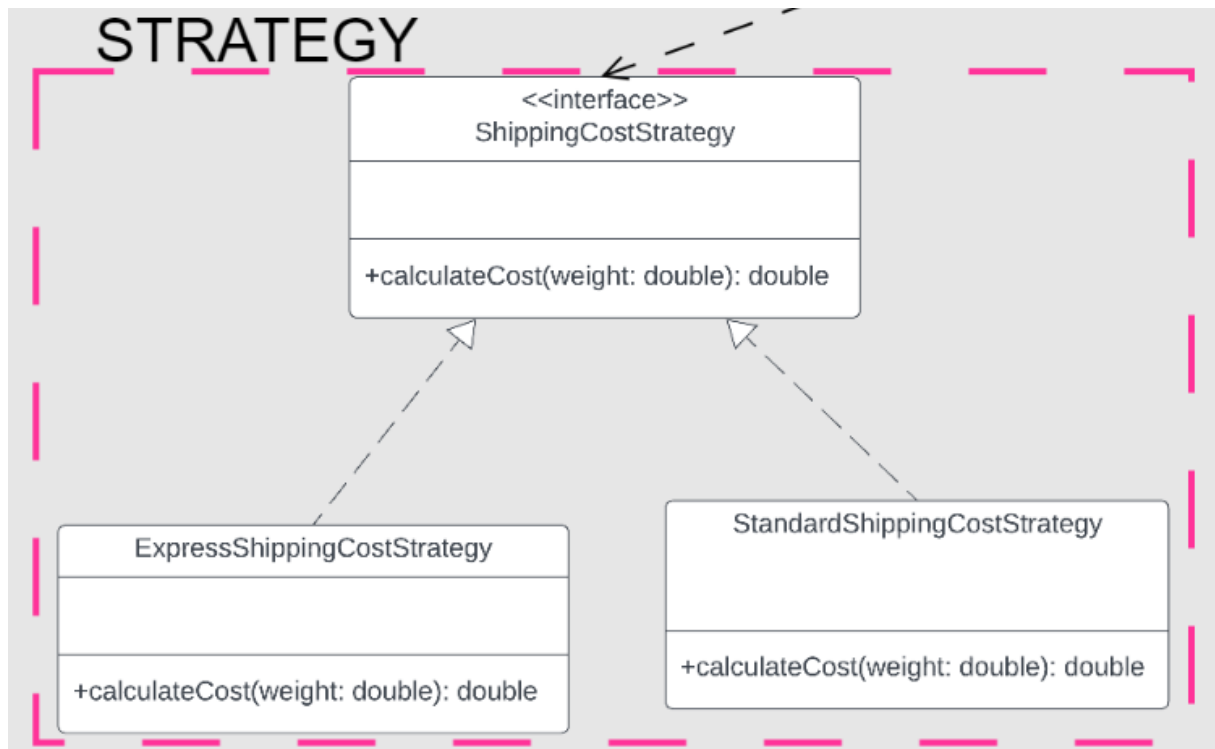
Wzorec Observer (Obserwator) służy do powiadomienia klientów o nowym stanie ich przesyłki. W momencie zmiany stanu przesyłki powiadamia jej obserwatora / obserwatorów o nim.

6. Singleton



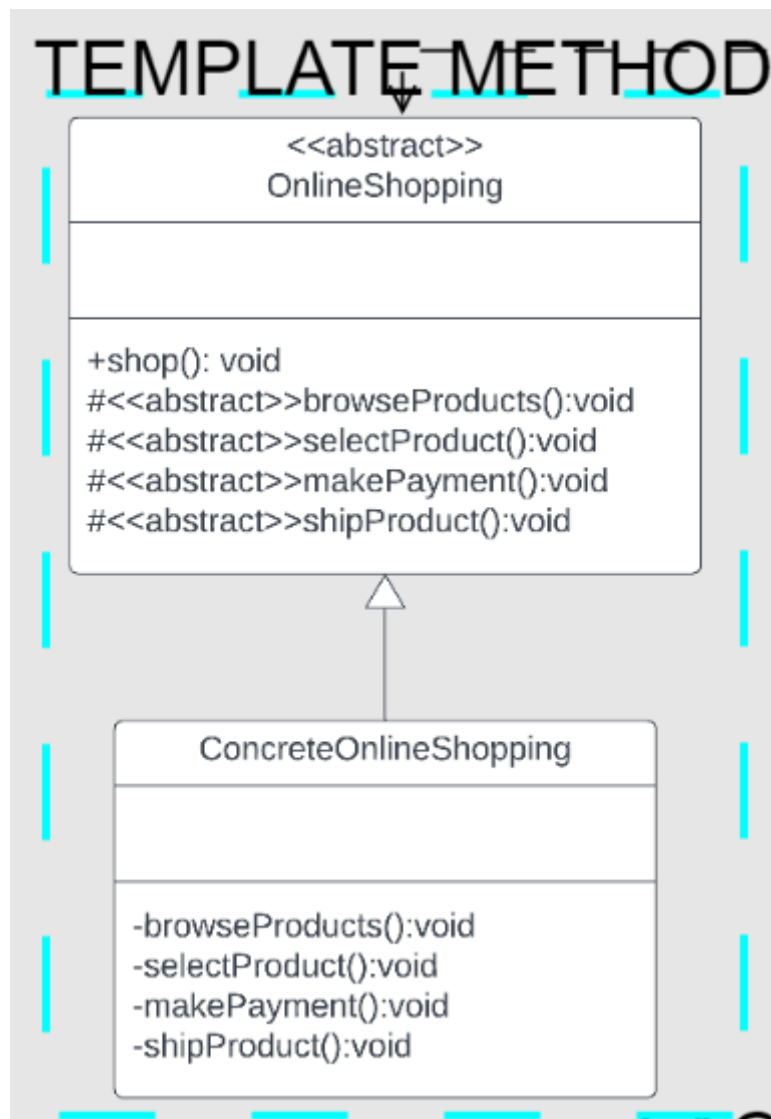
Wzorzec Singleton jest używany w celu ograniczenia możliwości tworzenia nowych konfiguracji pozwalając tym na jednolitość informacji w całym programie. Klasa ta może przechowywać ważne informacje jak hasze do baz danych czy API endpointów.

7. Strategy



Wzorzec Strategy (Strategia) jest używany w celu ustalenia opłaty za przesyłkę na podstawie wybranej metody dostawy.

8. Template Method



Wzorzec Template Method (Metoda Szablonowa) służy do obsługi logiki odpowiedzialnej za nawigację klienta po sklepie. Każdy sklep może inaczej obsługiwać zmiany a metoda szablonowa naprowadza ich co zostanie użyte i co musi zostać zaimplementowane w przejrzysty sposób.

Spis Funkcjonalności:

- Koszyk
- Przeglądanie przedmiotów
- Tworzenie zamówienia
- Baza danych do przechowywania zdjęć oraz cen produktów
- Wybór metody dostawy
- Wybór metody płatności
- Informowanie klienta o zmianie statusu zamówienia