|  |
| --- |
| Jan Van den Bogaert2021-2022 **Full Stack Developer**  Eindwerk  Web Shop |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  |
|  | Inleiding   1. Voorwoord 2. Scope definitie 3. Projectplanning 4. Database Model 5. Keuze oplossing en Waarom? 6. 5 Zaken die ik heb geleerd. 7. Kostprijsberekening | |
|  | | |
|  | | |

Voorwoord

Als cursist Full Stack Developer kreeg ik de opdracht om een webshop te maken. Het onderwerp mocht ik zelf kiezen. Ik heb gekozen voor het onderwerp Comic book webshop omdat ik een grote marvel fan ben. Er moest een betalingssysteem voorzien worden en nog een pak bijkomende functionaliteiten.

Alle informatie om dit eindwerk samen te stellen heb ik verzameld door middel van intensief online opzoekwerk en de lessen te volgen. Daarnaast kreeg ik bij vragen ook ondersteuning van docent Tom Vanhoutte.

Ik wil dan ook iedereen bedanken en wens jullie een boeiende lezing van mijn eindwerk

Jan Van den Bogaert

Scope definitie

De opdracht die we kregen was duidelijk we moesten een webshop maken met een frontend en backend sectie en een betalingssysteem in voorzien.

* Voor de frontend waren er wat criteria opgesteld die we nodig hadden zie lijst hieronder. En alles wat uit de backend komt moest dynamisch worden weer gegeven.

Pagina’s

* homepagina
* contactpagina
* web shop overzicht
* detailpagina
* cartpagina
* checkoutpagina
* Voor de backend was het wat meer een dynamisch verhaal omdat je bouwt op wat je in de frontend heb zitten van pagina’s, en op de standaard dingen die je webshop nodig heeft maar ook wat je eigen creativiteit en ideeën zijn, kan je er zo in verwerken
* Voor het betalingssysteem hadden we 2 opties gekregen: Mollie en Stripe. En we moesten die ook helemaal inwerken in de checkout pagina. En ervoor zorgen dat mensen de producten die je verkoopt in je webshop kunnen kopen via een betalingssysteem.

Projectplanning

* Tijd data dat we hebben gekregen om het eindwerk af te werken

Frontend 1 december 2021 – januari 2022

Backend 1 april 2022 – juni 2022

* Ik heb gekeken naar de dagen die ik heb gewerkt en om uit op 63 dagen waar van gemiddeld 7 uur in totaal voor het hele project zowel frontend als backend. Deze data heb ik dan ook gebruikt voor mijn kostprijsberekening te maken.

Voor meer info verwijs ik u door naar de trello

Database Model

Keuze oplossing en Waarom?

* Ik heb gekozen voor de BALL stack = (Bootstrap,Alpine.js,Livewire,Laravel )

Waarom heb ik voor Bootstrap gekozen omdat ik op het moment dat ik mijn frontend aan het maken was het meeste mee vertrouwd was. Maar als ik nu zou kiezen zou ik het met tailwindCSS hebben gemaakt omdat ik dat op mijn stage heb mogen gebruiken en dat was fijner om mee te werken persoonlijk.

Waarom heb ik voor Apline gekozen omdat je daar zeer gemakkelijk dingen kun mee laten weergeven op je pagina’s. Ik heb Alpline gebruikt voor de adressen op de checkoutpagina.

Waarom heb ik voor Livewire gekozen omdat je daar mee kan voor zorgen dat je pagina’s niet flitsen als je daar iets mee schrijft. Dat heb ik bijvoorbeeld toegepast op mijn contactpagina.

Waarom heb ik voor Laravel om dat het echt een super goed framework is waar je snel en efficiënt een webshop mee kan maken. Precies wat ik nodig had voor dit eindwerk

* Als onderwerp heb ik gekozen voor een comic book webshop

Omdat ik zelf een redelijke grote marvel fan ben vandaar de keuze voor dit onderwerp.

Zaken die ik heb geleerd

1. Met mollie (payment service provider) leren werken om de betaling er in de webshop in te steken en met hun API leren werken.

1. Met domPDF(laravel-dompdf) leren werken om er voor te zorgen dat ik een factuur kan laten printen van de orders van gebruikers.
2. Met Alpine.js leren werken om ervoor te zorgen dat ik de checkout van mijn adressen op een mooie manier kon laten weergeven. En ik heb het hier en daar ook nog voor ander dingen gebruikt bijvoorbeeld voor de orders van user weer te geven.
3. Ik heb zelf ook nog wat opzoekwerk moeten doen over de laravel validation omdat ik na de documentatie te lezen eruit kwam dat ik de required\_if nodig had voor mijn adressen te valideren.
4. Ik heb ook opzoekwerk moeten doen over hoe dat ik de sterren van mijn reviews kan laten weergeven en dat ze aangepast kunnen worden als er een review bij komt.

Kostprijsberekening

