CUE MASTER

Sklep z akcesoriami bilardowymi



Mateusz Pysera, Damian Mirowski

236439, 236417

Spis treści

1	WSTĘ	P	2
	1.1 ZAŁO	OŻENIA	2
	1.2 GŁÓ	WNE FUNKCJE PLATFORMY	2
	1.2.1	Przeglądanie produktów	2
	1.2.2	Zamawianie produktów	2
	1.2.3	Koszyk zakupowy	2
	1.2.4	System zarządzania kontem użytkownika	2
2	TECH	NOLOGIE WYKORZYSTANE W PROJEKCIE	3
	2.1 Pyti	HON	3
	2.2 HTN	ML, CSS, Java Script	3
	2.3 Post	rgreSQL	3
	2.4 Doc	KER I DOCKER COMPOSE	3
3	SCHE	MAT BAZY DANYCH	4
4	OPIS F	FUNKCJONALNOŚCI	5
	4.1 STR	ona Główna	5
	4.2 STR	ONA LOGOWANIA	6
	4.3 STR	ONA REJESTRACJI	7
	4.4 Wid	OK KOSZYKA	9
	4.4.1	Mechanizm zarządzania koszykami	9
	4.5 For	MULARZ SKŁADANIA ZAMÓWIENIA	10
	4.5.1	Płatność	10
	4.6 ZAK	ŁADKA MOJE KONTO	11
	4.7 ZAK	ŁADKA EDYCJI DANYCH	12
	4.7.1	Zmiana hasła	13
_	INFOE	DMAC IF DDAWNF	1.4

1 Wstęp

1.1 Założenia

"Cue Master" to innowacyjna platforma e-commerce, która umożliwia pasjonatom bilardu przeglądanie i zakup akcesoriów bilardowych w wygodny sposób. Sklep oferuje szeroki asortyment produktów, od kijów bilardowych po bile i akcesoria pomocnicze.

1.2 Główne funkcje platformy

1.2.1 Przeglądanie produktów

Użytkownicy mogą przeszukiwać i przeglądać różnorodne produkty związane z bilardem, korzystając z łatwych w użyciu filtrów i kategorii.

1.2.2 Zamawianie produktów

Platforma umożliwia składanie zamówień zarówno dla zalogowanych, jak i niezalogowanych użytkowników, co zapewnia elastyczność i wygodę zakupów.

1.2.3 Koszyk zakupowy

Użytkownicy mają możliwość dodawania produktów do koszyka i zarządzania nim przed finalizacją zakupu.

1.2.4 System zarządzania kontem użytkownika

Zarejestrowani użytkownicy mogą zarządzać swoim kontem, śledzić historię zamówień i ustawienia osobiste.

2 Technologie wykorzystane w projekcie

2.1 Python

Głównym językiem programowania jest python w tym: Django – framework wykorzystany do stworzenia aplikacji webowej.

2.2 HTML, CSS, Java Script

Wykorzystane do stworzenia części frontendowej.

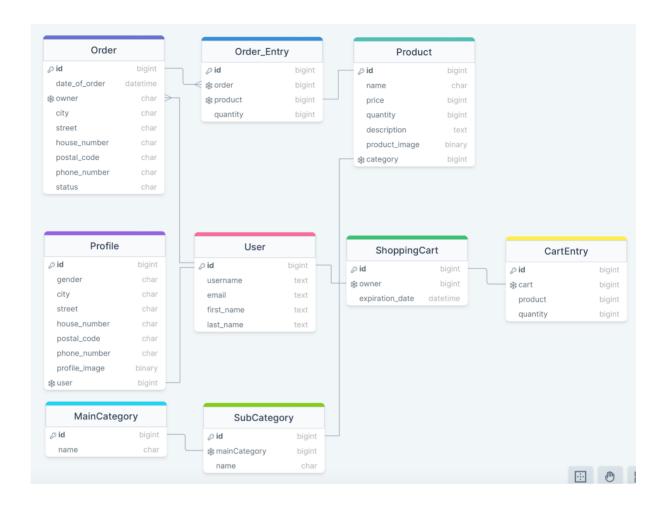
2.3 PostgreSQL

Wykorzystane do stworzenia bazy użytkowników w aplikacji webowej.

2.4 Docker i Docker Compose

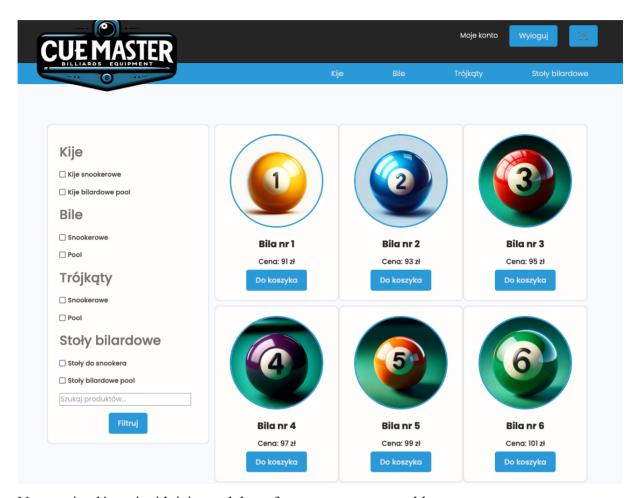
Wykorzystane do rozmieszczenia poszczególnych mikro-serwisów w odizolowanych od siebie środowiskach.

3 Schemat bazy danych

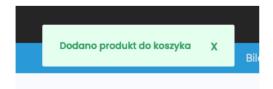


4 Opis funkcjonalności

4.1 Strona Główna

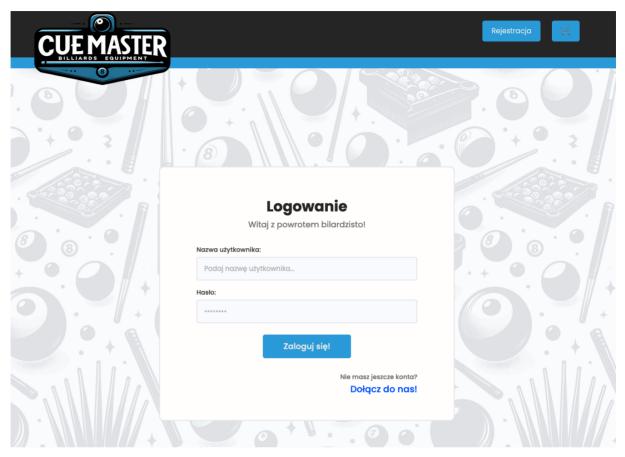


Na stronie głównej widnieją produkty oferowane przez nasz sklep, wraz z możliwością przechodzenia do konkretnych zakładek oraz opcją filtrowania. Strona główna jest dostępna zarówno dla zalogowanych jak i nie zalogowanych użytkowników.



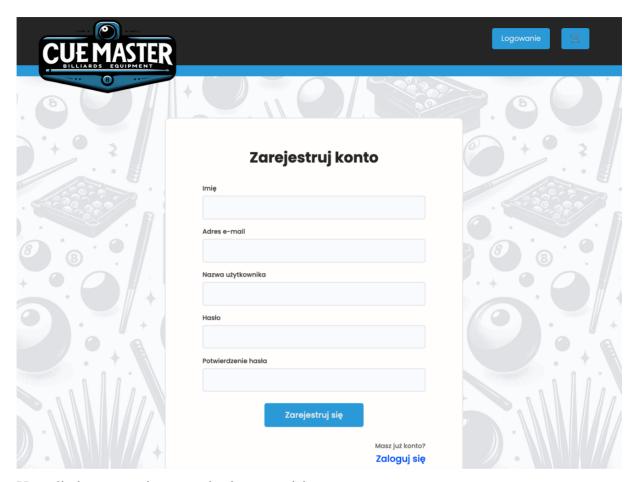
Dodatkowo po dodaniu produktu do koszyka pojawia się odpowiedni komunikat.

4.2 Strona logowania



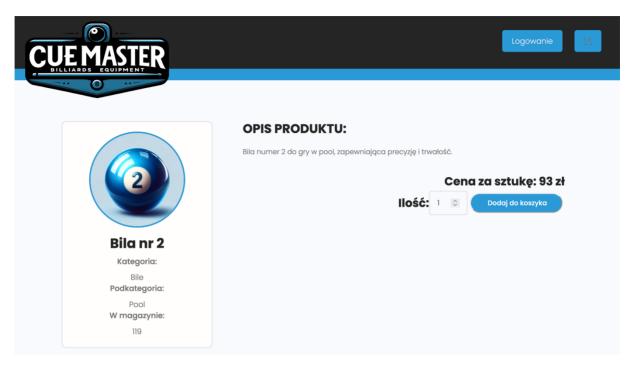
Umożliwia ona zalogowanie się bądź utworzenie nowego konta poprzez przejście do formularza rejestracji.

4.3 Strona rejestracji



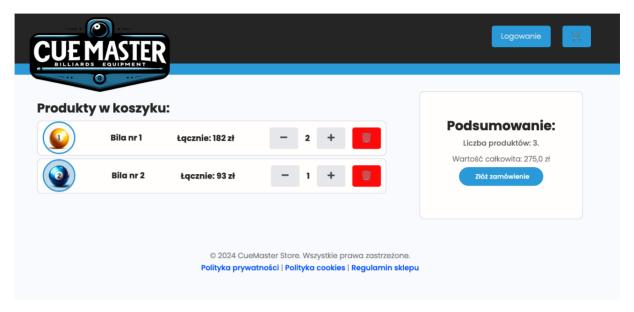
Umożliwia ona zarejestrowanie się w serwisie.

4.4 Strona produktu



Każdy produkt ma swoją stronę z dodatkowymi informacjami takimi jak opis, ilość w magazynie itp.

4.5 Widok koszyka



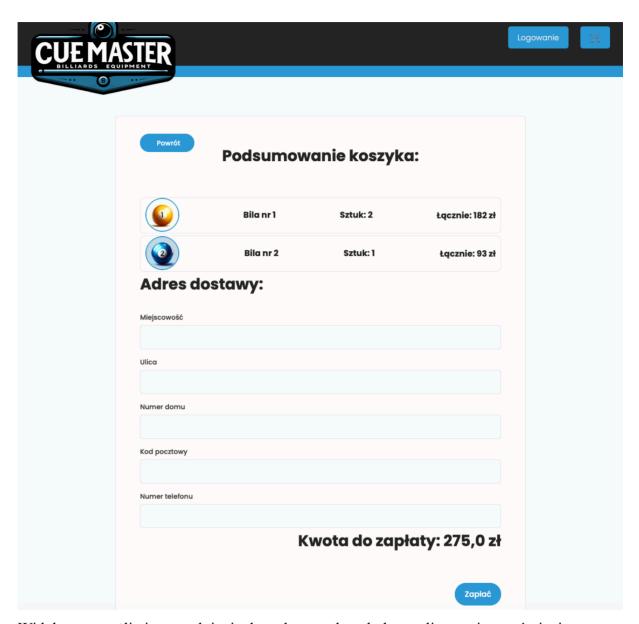
Widok koszyka przedstawia wszystkie produkty które zostały do niego dodane, wraz z możliwością edycji ilości danego produktu oraz opcją usunięcia go z koszyka. Obok podsumowania znajduje się przycisk przenoszący do formularza składania zamówienia.

4.5.1 Mechanizm zarządzania koszykami

Dodawanie produktów do koszyka wraz z późniejszą opcją złożenia zamówienia jest dostępne zarówno dla zalogowanych jaki i niezalogowanych użytkowników.

- Koszyk zalogowanego użytkownika jest przypisany do jego konta i nie ulega przedawnieniu.
- Koszyk niezalogowanego użytkownika jest ważny przez 14 dni (ID koszyka jest przechowywane w ciasteczkach użytkownika), w momencie gdy taki użytkownik zarejestruje się w serwisie koszyk ten jest automatycznie przypisywany do jego nowo utworzonego konta. Po 14 dniach nieaktywności taki koszyk jest automatycznie usuwany z bazy danych.

4.6 Formularz składania zamówienia

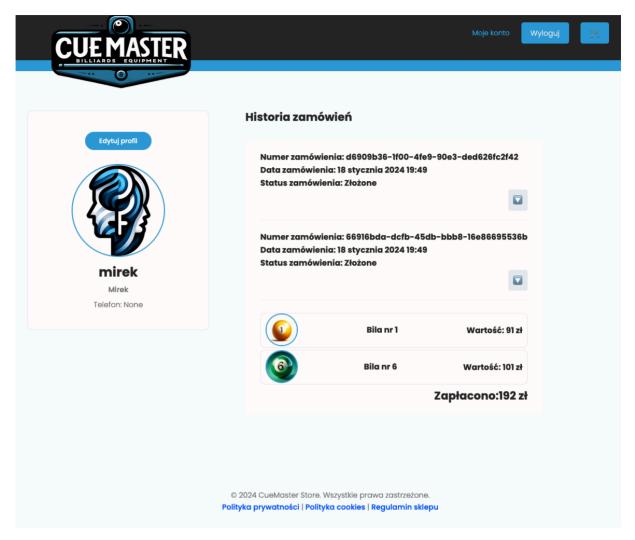


Widok ten umożliwia uzupełnienie danych potrzebnych do zrealizowania zamówienia.

4.6.1 Płatność

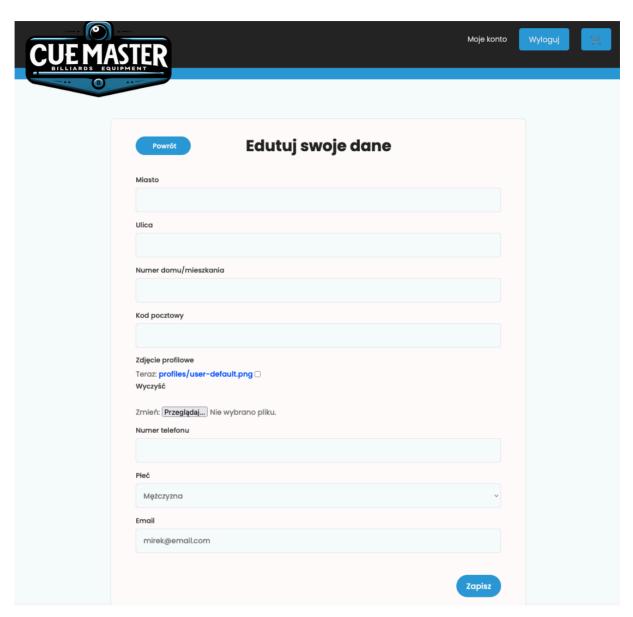
Ze względu na ograniczenia czasowe projekt nie posiada implementacji systemu płatności. Po kliknięciu przycisku zapłać system pomija etap faktycznej płatności i tworzy nowe zamówienie. Dla zalogowanych użytkowników zamówienie to będzie widoczne w historii zakupowej.

4.7 Zakładka Moje konto



W zakładce "Moje konto" widoczne są złożone przez nas zamówienia oraz podstawowe dane z naszego profilu wraz z możliwością ich edycji.

4.8 Zakładka edycji danych



Zakładka ta oferuje formularz edycji podstawowych danych powiązanych z naszym kontem.

4.8.1 Zmiana hasła



Zakładka ta oferuje również formularz zmiany hasła.

5 Informacje prawne

© 2024 CueMaster Store. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Polityka prywatności | Polityka cookies | Regulamin sklepu

W stopce strony znajdują się informacje prawne takie jak polityka prywatności, polityka cookies oraz regulamin sklepu.