# 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.

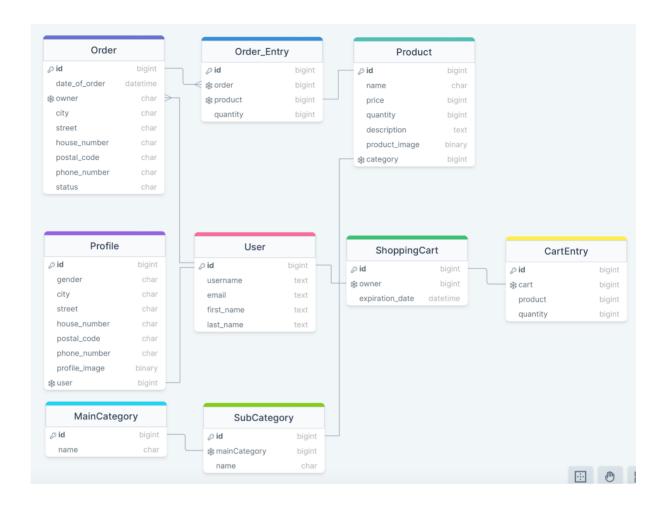
## 2.3 PostgreSQL

Wykorzystane do stworzenia bazy użytkowników w aplikacji webowej.

## 2.4 Docker i Docker Compose

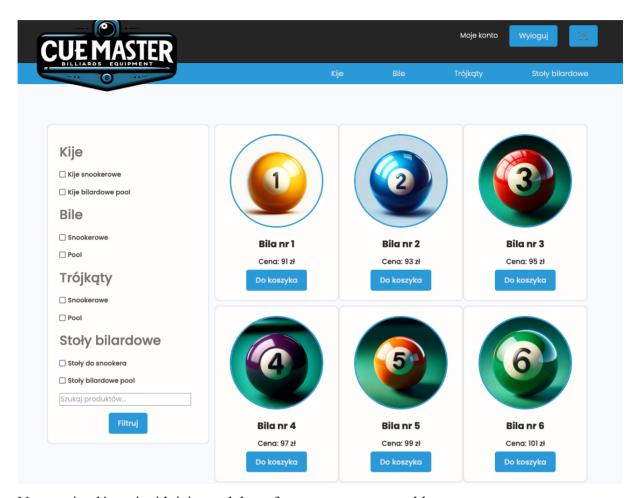
Wykorzystane do rozmieszczenia poszczególnych mikro-serwisów w odizolowanych od siebie środowiskach.

# 3 Schemat bazy danych

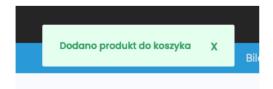


## 4 Opis funkcjonalności

#### 4.1 Strona Główna

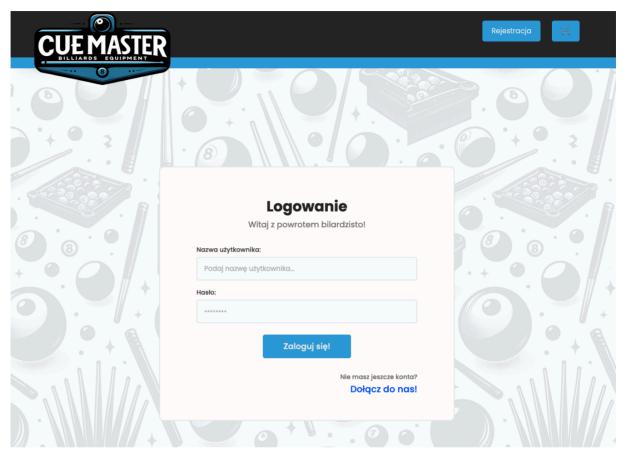


Na stronie głównej widnieją produkty oferowane przez nasz sklep, wraz z możliwością przechodzenia do konkretnych zakładek oraz opcją filtrowania. Strona główna jest dostępna zarówno dla zalogowanych jak i nie zalogowanych użytkowników.



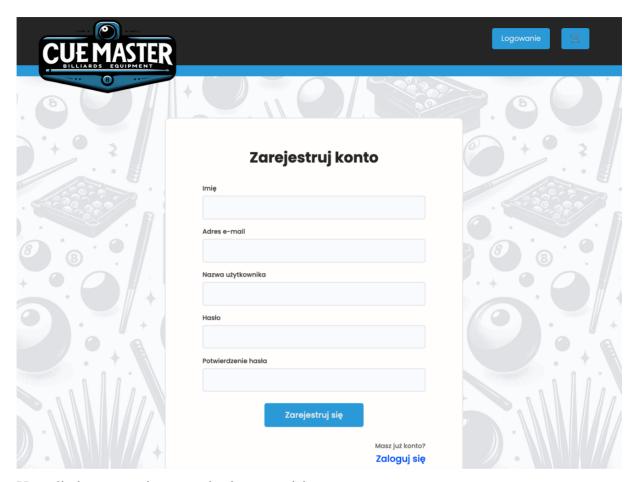
Dodatkowo po dodaniu produktu do koszyka pojawia się odpowiedni komunikat.

## 4.2 Strona logowania



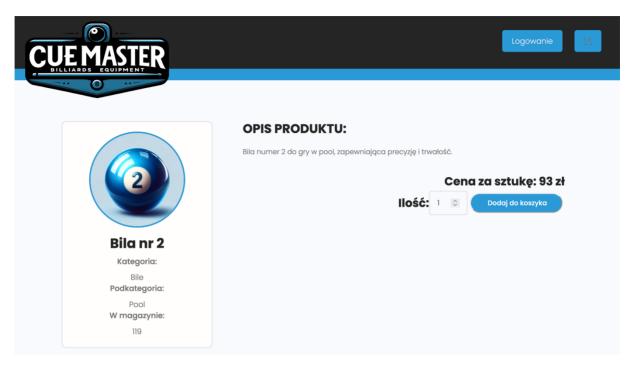
Umożliwia ona zalogowanie się bądź utworzenie nowego konta poprzez przejście do formularza rejestracji.

## 4.3 Strona rejestracji



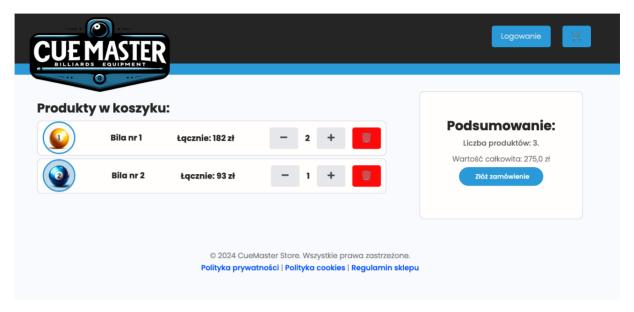
Umożliwia ona zarejestrowanie się w serwisie.

## 4.4 Strona produktu



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

#### 4.5 Widok koszyka



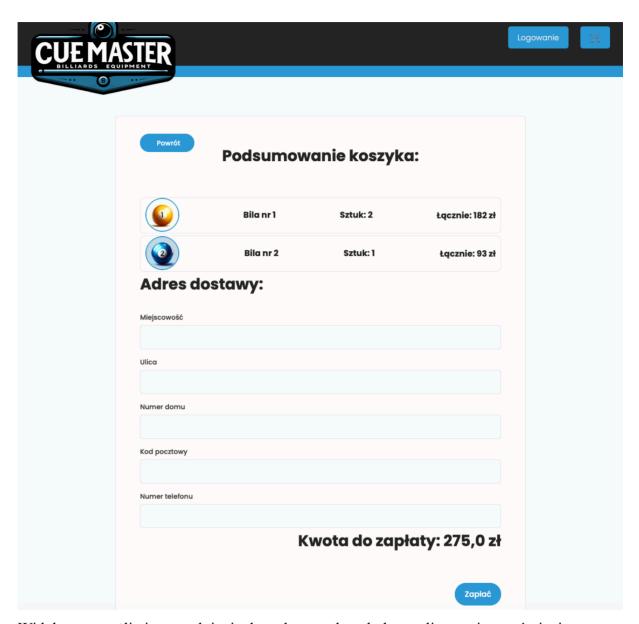
Widok koszyka przedstawia wszystkie produkty które zostały do niego dodane, wraz z możliwością edycji ilości danego produktu oraz opcją usunięcia go z koszyka. Obok podsumowania znajduje się przycisk przenoszący do formularza składania zamówienia.

#### 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

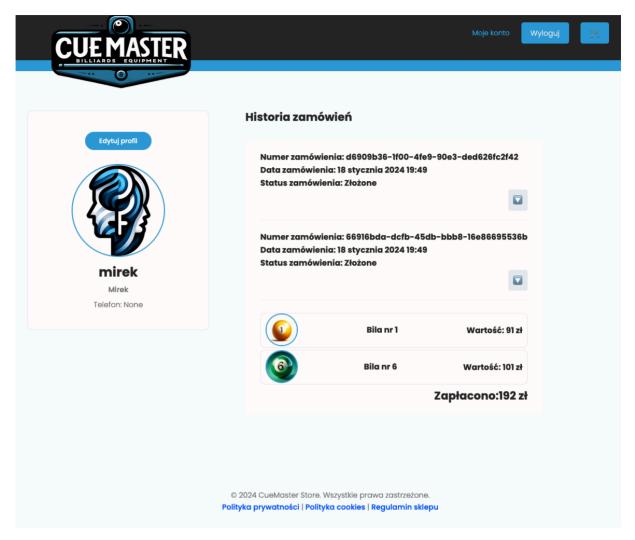


Widok ten umożliwia uzupełnienie danych potrzebnych do zrealizowania zamówienia.

#### 4.6.1 Płatność

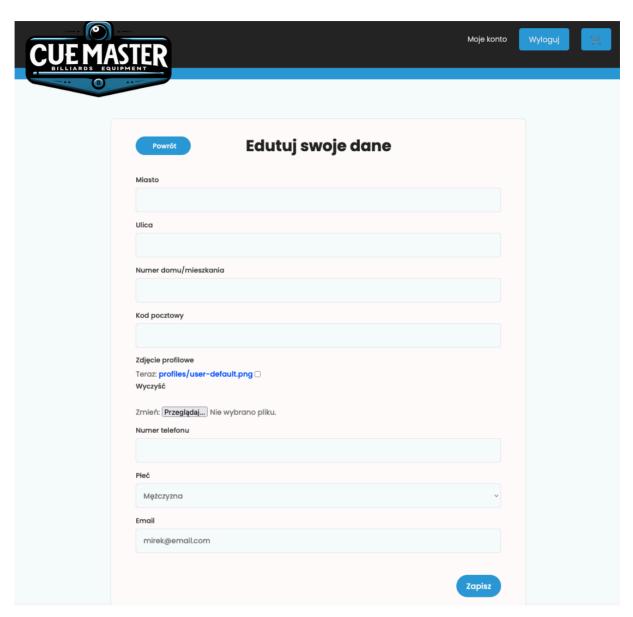
Ze względu na ograniczenia czasowe projekt nie posiada implementacji systemu płatności. Po kliknięciu przycisku zapłać system pomija etap faktycznej płatności i tworzy nowe zamówienie. Dla zalogowanych użytkowników zamówienie to będzie widoczne w historii zakupowej.

## 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.