

ONLINE RETAIL APPLICATION THANOSCOMP

Realizat de:

Std. Sg. RAICU Andrei
Std. Sg. GALEA Alexandru Marian
Std. Sg. GRIGORE Denis Alexandru Andrei
Grupa C113D

Îndrumător:

NIȚĂ Ștefania

MARGHESCU Andrei

CUPRINS

Capitol	lul 1 – Introducerepag	g. 3
1.1.	Scopul proiectuluipag	g. 3
1.2.	Structura documentuluipag	ş. 3
Capitolul 2 – Descrierea generală a produsului softwarepag.		g. 4
2.1.	Descrierea produsului softwarepag	ş. 4
2.2.	Detalierea platformei SW/HWpag	g. 4
Capitolul 3 – Detalierea funcționalitățilorpag. 5		g. 5
3.1.	Prezentarea funcționalitățilorpag	ş. 5
3.2.	Concluziipag.	13

Capitolul 1 – Introducere

1.1. Scopul proiectului

Proiectul se prezintă ca o aplicație de tip magazin online, care are ca obiect de activitate comerțul cu amănuntul de produse electronice (laptop, sisteme PC, periferice). Funcționalitățile aplicației se bazează pe împărțirea pe două roluri, și anume administrator și client normal. Primul are privilegiul de a aduce modificări asupra bazei de date pe care se bazează aplicația, de a modifica produse, de a adăuga noi informații în tabele-cheie (produse, transportatori, furnizori, utilizatori). Cel de-al doilea are posibilitatea să interacționeze cu gama de produse, să poată achizițona produsele dorite, adăugându-le în prealabil în coșul de cumpărături.

1.2. Structura documentului

Documentul este structurat pe trei capitole: capitolul 2 prezintă o descriere detaliată a aplicației, iar capitolul 3 prezintă cerințele exacte ale aplicației.

Capitolul 2 – Descrierea generală a produsului software

2.1. Descrierea produsului software

Aplicația este dezvoltată în limbajul de programare C#, iar interfața grafică va fi realizată cu ajutorul framework-ului WPF.

Pentru început, conexiunea dintre aplicație și baza de date se bazează pe binecunoscutul Entity Framework, cu ajutorul căruia integrăm baza de date în cadrul aplicației. Practic toate tabelele folosite se vor transforma în clase care pot fi instanțiate în aplicație.

După ce ne-am asigurat că această conexiune este funcțională, următoarea acțiune pe care o facem este autentificarea în sistem. Aici utilizatorul va fi întâmpinat de o interfață prietenoasă, și își va introduce datele de autentificare, dar va avea posibilitatea de a se și înregistra în sistem.

După ce utilizatorul s-a autentificat cu succes, el va fi redirectat către pagina principală a aplicației, de unde va putea vizualiza toată gama de categorii de produse. Apoi dacă apasă pe un produs, se va deschide o fereastră cu detalii cheie, cum ar fi: numele furnizorului, prețul, numele transportatorului.

Apoi, dacă dorește, utilizatorul își alege produsul dorit și îl va pune în coșul de cumpăraturi. Aici va fi întâmpinat de o interfață care îi va dezvălui produsele selectate și cantitatea dorită. În acest pas, el poate alege și cantitatea dorită.

Următorul pas este realizarea unei comenzi folosind produsele din coșul de cumpărături. În fereastra comenzii, utilizatorul poate vedea prețul total pe care îl va plăti pentru achiziția ce va fi făcută, dar își poate modifica și detaliile de plată. Atunci când va trimite comanda, coșul de cumpărături se va goli și utlizatorul va fi redirecționat în fereastra principală (comanda se va plasa și va fi inserată în tabelul de comenzi).

2.2. Detalierea platformei SW/HW

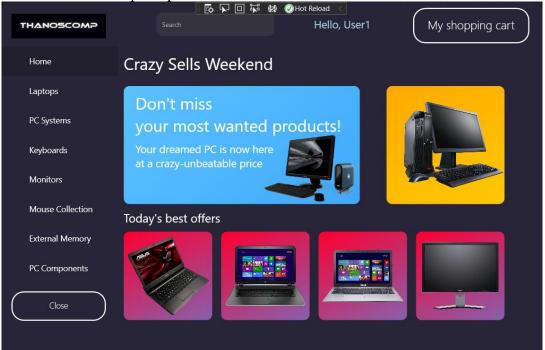
Produsul software este dezvoltat pentru dispozitivele pe care rulează sistemul de operare Windows 10. Am utilizat mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio, iar baza de date a fost implementată cu ajutorul Microsoft SQL Server . Din punct de vedere harware, este nevoie de un procesor cu o frecvență de 1.5 GHz sau mai mare, și o memorie RAM de peste 4 GB.

Capitolul 3 - Detalierea funcționalităților

3.1. Prezentarea funcționalităților

Posibilitatea utilizatorului de a vedea categoriile de produse și produsele dorite;

Aceasta este fereastra principală:



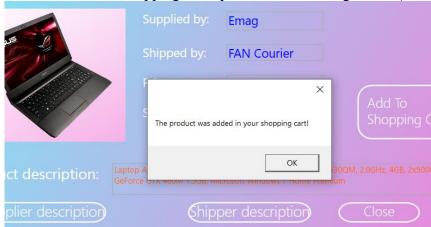
Aceasta este fereastra produsului, unde observăm informații cheie precum prezentarea

produsului, prețul, transportatorul:



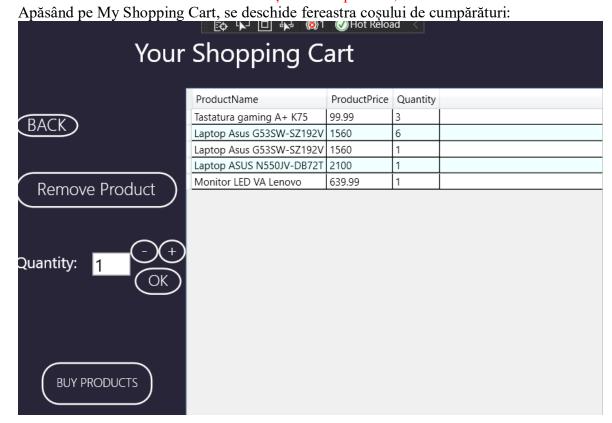
Detaliile au fost obținute în urma unei operații Select pe tabelul Products.

Apăsând pe butonul Add To Shopping Cart, produsul va fi adăugat în coș:

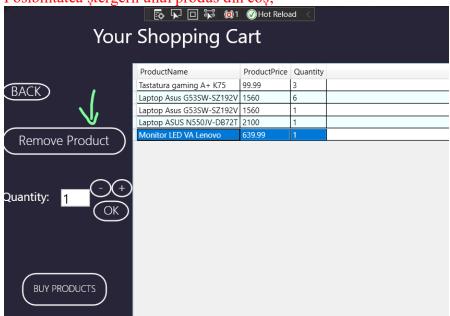


Adăugarea în coșul de cumpărături se realizează în urma unei operații Insert în tabelul ShoppingCartDetails.

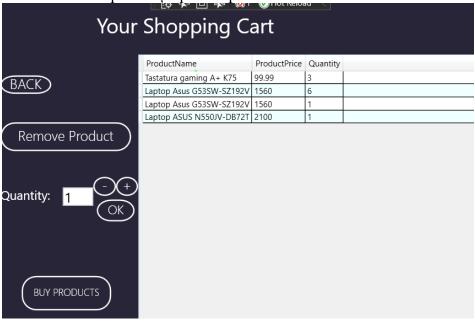
2. Posibilitatea utilizatorului de a vedea coșul de cumpărături;



3. Posibilitatea ștergerii unui produs din coș;



Se selectează un produs și apoi se apasă Remove Product. Rezultatul este cel așteptat:

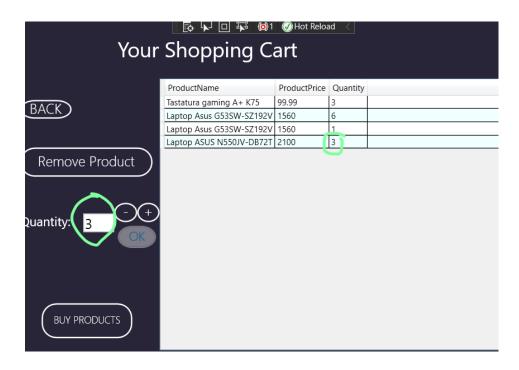


Ștergerea produsului are ca rezultat realizarea unei operații de tip Delete în tabelul ShoppingCartDetails.

4. Posibilitatea modificării numărului de produse dorite;

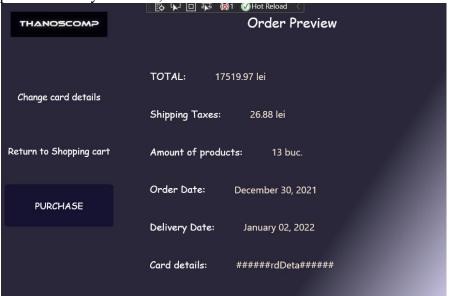
Cantitatea default este 1, ea poate fi modificată folosind butoanele cu – sau +, și apoi apăsând OK.

Observăm că după apăsarea butonului, cantitatea este modificată și implicit are loc și o operație de update pe tabelul ShoppingCartDetails.



5. Posibilitatea realizării unei comenzi;

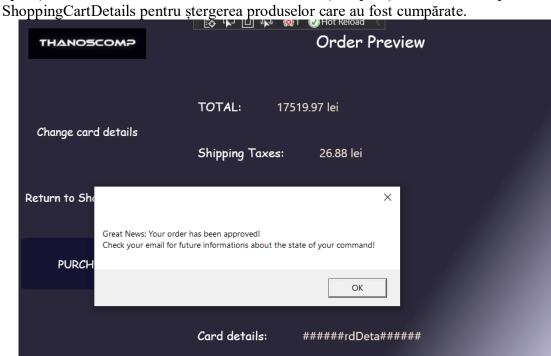
Apăsând pe butonul Buy Products, se va deschide o nouă fereastră:



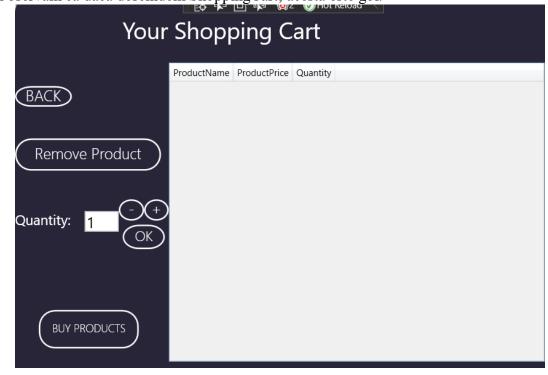
Observăm detaliile cheie, și anume prețul total, data de realizare a comenzii și data de livrare. Aceste informații au fost preluate din baza de date cu ajutorul operației de select, calcularea prețului total și a numărului total de produse.

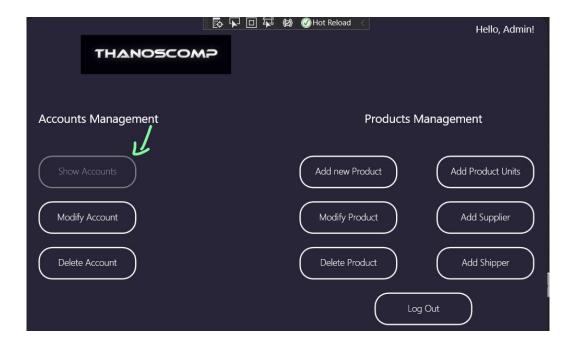
Posibilitatea trimiterii unei comenzi:

Comanda se va trimite după apăsarea butonului Purchase. Rezultatul este afișat prin intermediul unui message box, iar modificările care se fac în baza de date sunt bazate pe operația de select în tabelul de comenzi și operația de delete pe tabelul



Observăm că dacă deschidem ShoppingCart, acesta este gol:





7. Posibilitatea administratorului de a vizualiza conturile de utilizator:



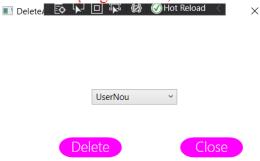
Operația care stă în spatele vizualizării conturilor se bazează pe XML Documents. A fost creat un document care va stoca acele conturi și le va parsa apoi sub formă tabelară.

8. Posibilitatea administratorului de a modifica un cont;



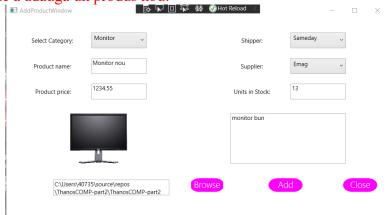
După introducerea datelor de modificat, se apasă butonul Save, care în spate implementează o operație de update în tabelul Accounts.

9. Posibilitatea administratorului de a sterge un cont;

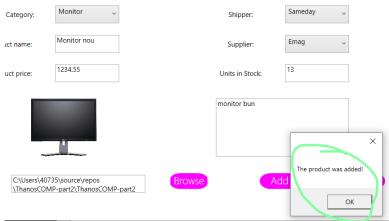


Se va alege contul de utilizator ce va fi șters, se apasă butonul de Delete care în spate implementează o operație de Delete din tabel.

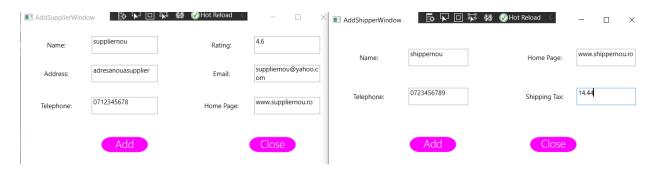
10. Posibilitatea de a adăuga un produs nou:



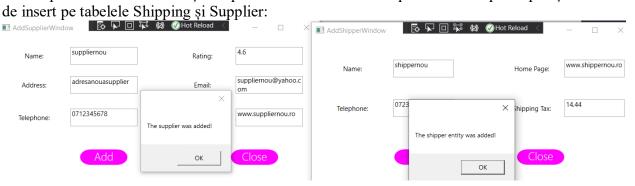
Se completează detaliile dorite, cum ar fi numele, prețul, numărul de unități din stoc, dar și imaginea produsului. La apăsarea butonului Add, e implementată o operație de insert în tabelul de produse.



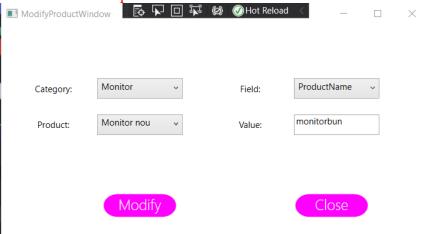
11. Posibilitatea adăugării de noi furnizori sau transportatori;



Se completează datele dorite și se apasă butonul Add. Are implementat în spate operații



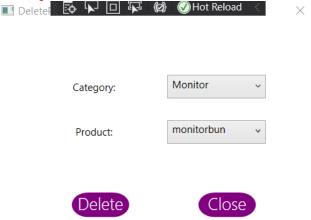
12. Posibilitatea modificării unui produs:



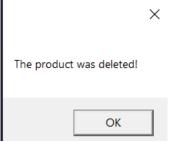
Se vor alege categoria de produse, produsul respectiv și câmpul ce se va dori a se modifica. La apăsarea butonului Modify, operația de update va face modificări în tabelul Products:



13. Posibilitatea ștergerii unui produs:



Se alege categoria de produse, produsul droit și apoi se apasă Delete, care are implementată operația de Delete în tabelul de produse.



3.2. Concluzii

În concluzie, aplicația realizată are funcționalități specifice domeniului de activitate ales, și anume comerțul cu amănuntul. La o versiune ulterioară, ne-am dori să implementăm și alte funcționalități precum filtrarea produselor după un anumit criteriu și sortarea acestora.