



Baloot

مقدمه

قسمت چهارم پروژه در درس مهندسی اینترنت، پیاده‌سازی صفحات ایستای وب است. برای این پروژه شما باید یک رابط کاربری مناسب به کمک HTML/CSS ایجاد کنید. صفحات پیاده‌سازی شده در این فاز به صورت ایستا هستند و ارتباطی با سرور نوشته شده در قسمت قبلی نخواهند داشت (نیازی به وصل کردن سرویس های نوشته شده نخواهید داشت). در فازهای بعدی، این رابط کاربری را به سرور متصل خواهید کرد.

شرح فاز چهارم

هدف اصلی این پروژه آشنایی هر چه بیشتر شما با CSS، زبان نشانه‌گذاری HTML و چارچوب Bootstrap است. در این فاز مجاز به استفاده از هیچ‌گونه کد و کتابخانه به زبان جاوا اسکریپت نیستید. شما باید تعدادی از صفحات داده‌شده را مانند عکس‌هایی که از محیط کاربری پروژه تهیه شده و از این [لینک](#) قابل دسترسی است پیاده‌سازی نمایید. در پیاده‌سازی صفحاتی که برای آنها طرحی داده نشده، می‌توانید به دلخواه و سلیقه خود آنها را پیاده‌سازی کنید.

نرم افزار شما شامل صفحه‌ی خانه (نمایش تمام محصولات با امکان جست و جو، فیلتر و مرتب سازی)، اطلاعات محصول، صفحه حساب کاربری (سبد خرید، محصولات خریداری شده، و اطلاعات کاربر)، ورود و ثبت نام، و صفحه خطاهای 400، 403 و 404 است (صفحات گفته نشده در فاز بعد پیاده سازی می شوند). طراحی های ۳ صفحه‌ی اول در اختیار شما قرار گرفته است. صفحات دیگر را نیز باید با خلاقیت خودتان طراحی کنید.

تمامی رنگها، شکلکها و اندازه‌های لازم در لینک داده شده اختیار شما قرار گرفته است. لطفا به اندازه های border radius و box shadow و ... دقت داشته باشید.

نکات تکمیلی و راهنمایی

- صفحات شما باید به زبان انگلیسی باشند.
- فایل های CSS و HTML باید از هم جدا باشند و استفاده از تگ یا صفت style در صفحات HTML مجاز نیست.
- حتما از یک فایل Normalize CSS یا Reset CSS در پروژه خود استفاده نمایید. از شما انتظار می رود در رابطه با دلیل استفاده از اینگونه فایل ها کمی مطالعه کرده باشید.
- نکات مربوط به شبکه بندی صفحات را حتما رعایت کنید. توصیه می شود برای این کار از امکان grid چهارچوب Bootstrap استفاده نمایید.
- در این تمرین به هیچ وجه مجاز به استفاده از جاوا اسکریپت نیستید. دقت داشته باشید که در پروژه‌ی خود مجاز به استفاده از فایل جاوا اسکریپت چهارچوب Bootstrap نیز نیستید.
- پیاده سازی صفحات باید کاملا منطبق بر طراحی های داده شده به شما باشد. پیاده سازی شما باید از نظر ظاهر و ترکیب بندی همانند عکس ها باشد، یعنی نسبت اندازه و مکان اجزا را کاملا رعایت کنید. همچنین توصیه می شود که در فازهای بعد در پیاده سازی صفحه ورود و ثبت نام، از قالب گرافیکی کل سایت و رنگ بندی پیروی کرده، و تنها در صورت علاقه، چینش اجزاء را تغییر دهید.
- به ضخامت متون، موارد سایه، شعاع و رنگ ها توجه داشته باشید.

- حتما کدهای نوشته شده را با `validator.w3.org` و `jigsaw.w3.org/css-validator` کنترل کنید.

- از شما انتظار می‌رود در این پروژه به طراحی کلاس‌های CSS و نحوه‌ی استفاده از آن‌ها توجه ویژه‌ای نشان دهید. به عنوان مثال کلاس‌ها باید طوری طراحی شوند که از تکرار کد در آن‌ها جلوگیری شود. همچنین کلاس‌ها و کدهای CSS شما تا حد امکان باید به صورت عمومی طراحی شوند تا بتوان از آن در جاهای مختلف استفاده کرد.

- شاخصه‌ی `display` در CSS نحوه‌ی نمایش یک آیتم در صفحه را تعیین می‌کند. این شاخصه می‌تواند مقادیر مختلفی مانند `block` یا `inline` یا `inline-block` و غیره بگیرد. راجع به این مقادیر می‌توانید در اینترنت مطالعه کنید. در نسخه‌ی سوم CSS نحوه‌ی نمایش جدیدی برای `display` به نام `flexbox` اضافه شد. نحوه‌ی تعیین نمایش المنت‌ها توسط این مشخصه ساده‌تر و گویاتر است، اما برای استفاده از آن مرورگر شما باید بروز باشد. در صورتی که کار کردن با `block` و `inline` برای شما سخت و آزار دهنده است، می‌توانید از این روش برای تعیین چیدمان صفحه استفاده کنید. در این [لینک](#) نحوه‌ی کار با `flexbox` توضیح داده شده است.

- شاخصه‌ی `position` در CSS نحوه‌ی قرارگیری یک آیتم در صفحه را تعیین می‌کند. برای ثابت کردن نوار بالای صفحه باید از این شاخصه استفاده کنید (با پایین آمدن روی صفحه، نوار بالای صفحه باید باقی بماند). برای آشنایی با این شاخصه از این [لینک](#) استفاده کنید.

- برای گرد کردن گوشه‌ی مربع از شاخصه‌ی `border-radius` استفاده کنید. همچنین می‌توانید از کلاس‌های Bootstrap نیز برای اینکار استفاده کنید.

- در موارد استفاده پیشرفته‌تری از CSS، توابع `var`، `calc` و متغیرها و همچنین دستور `import` به شما در تولید کدهای تمیزتر و بهتر بسیار کمک می‌کنند.

- دقت کنید که علاوه بر چارچوب bootstrap، واحدهای اندازه‌گیری `em` و `rem` یا `vh` و `vw` در CSS نیز به شما در پیاده‌سازی نسبی و Responsive اجزاء کمک می‌کند. همچنین در CSS می‌توانید اندازه‌ها را بر حسب درصد بیان کنید.

- یکی از ابزارهای بسیار کاربردی که در هنگام توسعه‌ی کدهای HTML/CSS به وفور از آن استفاده می‌شود، inspector است. این ابزار در مرورگرهای مختلف با نام‌های مختلفی شناخته می‌شود. از این ابزار می‌توانید برای تغییر در لحظه‌ی مشخصات CSS و همچنین دیدن مشخصات اعمال شده بر روی المنت‌های صفحه استفاده کنید. به عنوان مثال می‌توانید از این ابزار برای دیدن

نحوهی پیاده‌سازی قسمت‌های مختلف یک سایت استفاده کنید. برای آشنایی با نحوهی کار با این ابزار - که بسیار ساده است - از گوگل کمک بگیرید.

- در این تمرین اکثر اجزاء صفحات، اجزاء و مؤلفه‌های معمول در طراحی وب هستند. بنابراین توصیه می‌شود که از گوگل بسیار کمک بگیرید. وبسایت‌هایی نظیر [freeCodeCamp](https://www.freecodecamp.org/)، [W3Schools](https://www.w3schools.com/) و [CSS-Tricks](https://css-tricks.com/) هم مطالب مفید با بیان خوبی دارند.

- در صورتی که برای پیاده‌سازی قسمت خاصی از سایت از کدهای آماده موجود در اینترنت استفاده می‌کنید، نحوهی کارکرد آن‌ها را نیز یاد بگیرید و هنگام تحویل با قابلیت‌های مورد استفاده خودتان نیز آشنایی اولیه‌ای داشته باشید.

- توجه داشته باشید که کارت‌های محصولات به صفحه خود محصول لینک دارند، همچنین در صفحه محصول، لینک به توزیع کننده محصول وجود دارد.

- عکس‌های موجود در طراحی‌ها صرفاً نمونه هستند و شما نیز فعلاً می‌توانید از عکس‌های نمونه برای طراحی صفحات خود استفاده کنید. اما به زودی داده‌های جدید در سامانه API درس قرار گرفته و باید برنامه سمت سرور خود را با آن هماهنگ کنید تا تمامی ویژگی‌های نمایش داده شده در عکس‌ها را پشتیبانی کند.

امتیازی

در صورت طراحی responsive صفحات نمره‌ی امتیازی دریافت خواهید کرد. برای Responsive بودن تنها دو حالت نمایش تبلت و دسکتاپ کفایت می‌کند. کمترین رزولوشنی که پروژه شما بر روی آن تست می‌شود 1024×768 (ابعاد iPad) است. توصیه می‌شود که برای پیاده‌سازی Responsive بودن صفحات از چارچوب Bootstrap (ترجیحاً ۴) استفاده نمایید.

مخزن پروژه

در پروژه‌ها به طور معمول کدهای سمت سرور و کاربر را از هم جدا می‌کنند. به همین دلیل یک پروژه‌ی جدید در گیت لب برای کدهای سمت کاربر خود - که در این فاز شامل کدهای HTML و CSS است - ایجاد کنید و اکانت درس را نیز با دسترسی مناسب به مخزن خود اضافه کنید. نحوهی کامیت کردن در گیت و پیام همراه با آن، امر بسیار مهمی در پروژه‌ها است. تمامی تغییرات خود در هر بخش را به گیت مربوطه اضافه کنید و در نهایت، در مخزن خود بارگذاری کنید. توجه کنید که پروژه شما پس از clone شدن باید به راحتی قابل اجرا باشد.

نکات پایانی

- کافی است که یکی از اعضای گروه Hash مربوط به آخرین کامیت پروژه سمت کاربر را در سایت درس آپلود کند. در هنگام تحویل، پروژه روی این کامیت مورد ارزیابی قرار می‌گیرد.
- ساختار صحیح و تمیزی کد برنامه، بخشی از نمره‌ی این فاز پروژه‌ی شما خواهد بود. بنابراین در طراحی ساختار برنامه دقت به خرج دهید.
- هدف این تمرین یادگیری شماسست. لطفاً تمرین را خودتان انجام دهید. در صورت مشاهده‌ی مشابهت بین کدهای دو گروه، از نمره هر دو گروه مطابق سیاستی که در کلاس گفته شده است کسر خواهد شد.
- سوالات خود را تا حد ممکن در فروم درس مطرح کنید تا سایر دانشجویان نیز از پاسخ آنها بهره‌مند شوند. در صورتی که قصد مطرح کردن سوال خاص‌تری داشتید، از طریق ایمیل با طراحان این فاز پروژه ارتباط برقرار کنید. توجه داشته باشید که دیگر شبکه‌های اجتماعی مانند تلگرام راه ارتباطی رسمی با دستیاران آموزشی نیست و دستیاران آموزشی موظف به پاسخگویی در محیط‌های غیررسمی نیستند.
- ایمیل طراحان پروژه:

parna80as@gmail.com

therealamirmahdi79@gmail.com

aalizad79@gmail.com

موفق و پیروز باشید