ESHOP DI VIDEOGIOCHI

GAMESTORE

il progetto nasce dall’esigenza di creare un negozio online di videogiochi, console ed accessori.

le tecnologie usate sono:

-nextJS, un framework di react (con il linguaggio typescript/javascript, tailwind CSS per la grafica)

-nodeJS

-database SQL, con il client heidiSQL

aperto il sito, ci troviamo davanti alla home page. Qui troviamo una breve presentazione del sito.

Nella parte superiore dello schermo troviamo una navbar, con i collegamenti alle macro aree del sito: home (la pagina dove ci troviamo all’apertura del sito), prodotti, i miei ordini, carrello, recensioni, contatti, e infine il tasto “accedi” se non si ha ancora effettuato l’accesso (se l’accesso è già stato effettuato, al posto di “accedi” troveremo “buongiorno *utente*”). Se un utente non ha ancora creato un account, è possibile crearlo nella pagina di accesso cliccando “registrati ora”.

Proseguendo nella navigazione della home page, troviamo il tasto “esplora”, che ci porterà alla pagina dei prodotti. Successivamente, troviamo una lista di tasti che rappresentano le varie categorie, con una spiegazione del contenuto. Sotto queste, abbiamo la lista delle domande frequenti (faqs) con le relative risposte da parte dei gestori del sito.

A fondo pagina, nel footer, troviamo l’informativa della privacy, i termini di servizio, e il link alla pagina dei contatti (la stessa della navbar).

Nella pagina dei contatti, troviamo un form per mandare in automatico un messaggio, inserendo la propria mail, l’oggetto e il corpo del messaggio. Per far si che il messaggio arrivi a destinazione (una mail di cui abbiamo l’accesso), è stato usato il servizio EmailJS.

EmailJS è un servizio online, richiamato nel codice attraverso uno specifico service id, un template id, e la chiave dell’account creato registrandosi al servizio.

Entrando nel dettaglio nella pagina dei prodotti, troviamo articoli di diverse categorie: console, videogiochi, accessori. I prodotti sono inseriti da database, e vengono visualizzati tramite query nel frontend della pagina. Ogni prodotto, oltre che dal nome, il prezzo, descrizione, è affiancato da due tasti: “aggiungi al carrello” e “compra ora”. cliccando “aggiungi al carrello” il prodotto viene rimosso dalla lista dei prodotti disponibili e finisce nel carrello, dove possono essere aggiunti altri prodotti prima di terminare l’acquisto. Cliccando invece “compra ora” il prodotto finisce direttamente nello storico ordini, non passando dal carrello. Se non si è effettuato l’accesso con un utente, il carrello e lo storico ordini saranno vuoti.

Nota: lo storico ordini è personale e relativo al cliente che ha effettuato l’accesso. La lista dei prodotti è invece univoca per tutti i clienti.

All’inizio della pagina dei prodotti, è presente una barra di ricerca per cercare il prodotto desiderato in base al nome. E’ presente anche il filtraggio in base al prezzo, dove possiamo inserire il prezzo minimo e massimo dei prodotti da visualizzare.

Nella pagina delle recensioni, troviamo alcune recensioni dei clienti, contraddistinte da una votazione da 1 a 5 e da una parte testuale che descrive l’esperienza d’uso del sito.

Il database è formato dalle tabelle: faqs, order\_histories, product, reviews, users.

La tabella users viene popolata ogni qualvolta un nuovo utente effettua la registrazione.

La tabella order\_history viene popolata quando viene effettuato un nuovo acquisto.

La tabella reviews viene aggiornata quando, dopo un acquisto da parte di un cliente, questo decide di lasciare un feedback.

La tabella order\_history è collegata alla tabella users, con relazione 1 a N.

la tabella users è collegata alla tabella reviews, con relazione 1 a N.