



Instituto Superior de Engenharia de Coimbra

**Curso Técnico Superior e Profissional
Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação**

Cláudio Cardoso Nunes | a21270061

Leandro Adão Fidalgo | a21270093

Pedro dos Santos Alves | a21270246

**Programação Web II
Relatório – Loja Virtual TechMasters**

Coimbra, 14 de fevereiro de 2019

Índice

1. Introdução	3
2. Esquema geral	4
3. Funcionalidades desenvolvidas	5
4. Construção da solução	6
4.1. Interface	6
4.2. Segurança e Gestão de utilizadores	7
4.3. Acesso á base de dados.....	7
5. Componentes	8
6. Logins disponíveis.....	8
7. Dificuldades	9
8. Conclusão	10

1. Introdução

O presente relatório descreve o projeto desenvolvido pelos alunos: Cláudio Cardoso Nunes, Leandro Fidalgo e Pedro Alves, no âmbito da disciplina de Programação Web II do Curso Técnico Superior Profissional de Tecnologias e Programação de Sistemas de Informação do Instituto Superior de Engenharia de Coimbra.

O tema do projeto consiste na criação de uma “loja virtual” e corresponde a um trabalho de projeto no qual se pretende, e se valoriza, que os alunos atuem de forma autónoma na construção de uma solução web para o tema proposto.

O objetivo do presente trabalho é consolidar todos os conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas e práticas ao longo de todo o semestre.

Os clientes da Loja Virtual devem poder efetuar pesquisas no catálogo de produtos, ver os detalhes de um produto, adicionar e remover produtos ao carrinho de compras, alterar a quantidade de produtos no carrinho de compras, finalizar uma compra e acompanhar o estado desta. Os clientes devem poder fazer compras sem se registarem no site.

Já o gestor da empresa deve poder gerir o catálogo de produtos, adicionar e remover categorias, adicionar e remover produtos, criar promoções, gerir as encomendas, gerir os clientes, entre outras opções.

2. Esquema geral

No início do projeto, começamos por pensar nas informações necessárias para implementar uma loja online.

Verificámos que uma loja online teria de conter um carrinho onde seriam adicionados os produtos para efetuar uma compra, uma categoria na iria definir um conjunto de produtos no geral, ainda deveria existir um produto que irá guardar toda a informação sobre o produto, um cliente que irá guardar a informação sobre o cliente, uma encomenda que irá conter as informações sobre a encomenda e uma venda que irá guardar o registo sobre a venda.

3. Funcionalidades desenvolvidas

Um utilizador que não esteja logado (utilizador anónimo) não pode fazer compras, pode ver os produtos e ainda pode ver os detalhes dos produtos.

Um cliente, um utilizador que já tenha uma conta criada, pode fazer o que o anónimo pode fazer e ainda pode "efetuar" compras, pode ver as suas compras já efetuadas, pode alterar a sua password, pode ver o seu carrinho, pode adicionar, remover e alterar itens ao carrinho.

Um gestor de produtos pode fazer tudo o que o cliente pode fazer e ainda pode gerir categorias (adicionar, remover e ver detalhes das categorias), pode gerir produtos (adicionar, remover e ver detalhes dos produtos), pode encomendar produtos, pode marcar encomendas como "Entregue" ou "Cancelado", ver detalhes das encomendas e ainda pode ver todas as compras feitas e quem as fez.

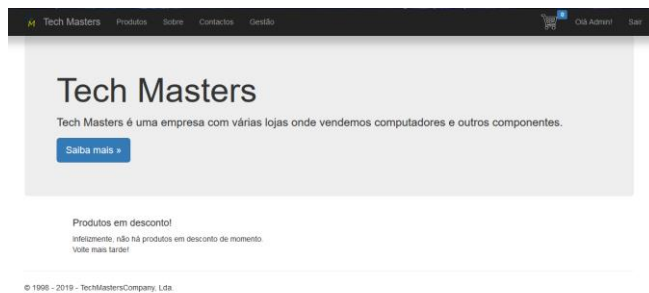
O administrador tem um acesso geral, podendo fazer tudo o que o gestor pode fazer e ainda gerir clientes (editar alguns dados ou apagar clientes)

4. Construção da solução

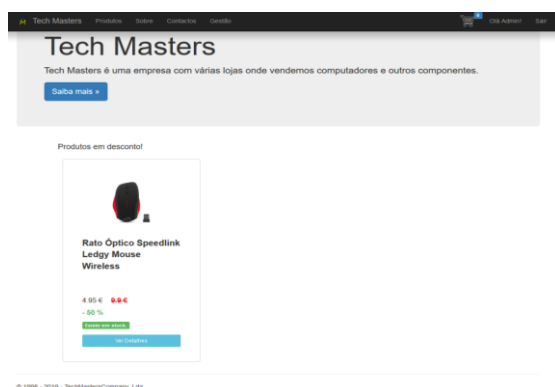
4.1. Interface

Foi optado por uma interface simples, mas apelativa e de fácil interação.

A interface foi alterada no decorrer do projeto de maneira a ser objetiva e funcional.



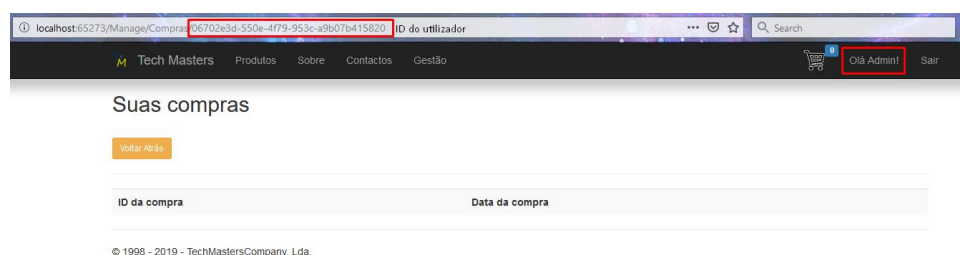
Ao surgir produtos em desconto começam a surgir na página principal.



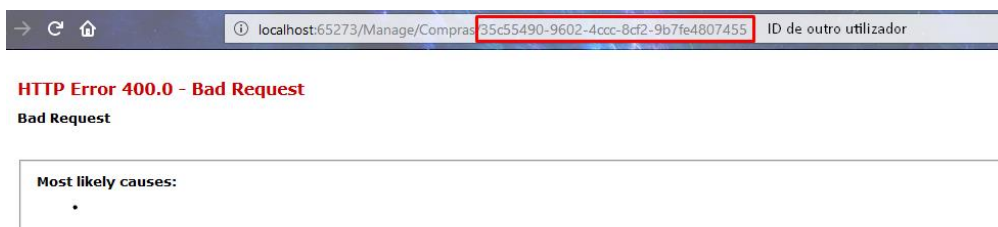
4.2. Segurança e Gestão de utilizadores

Foram implementadas Roles para melhorar a segurança, essa que faz com que se o utilizador não estiver logado e/ou não tenha permissão para alguma coisa por exemplo um cliente fazer a gestão de utilizadores ele será redirecionado para a página de login, mesmo que este já esteja logado.

Nas compras do utilizador, o mesmo não poderá alterar a hiperligação colocando um id de outro utilizador, como mostra nas figuras seguintes.



Após tentar aceder ao id do utilizador irá surgir o seguinte erro:



4.3. Acesso á base de dados

O acesso á base de dados é realizado através do ApplicationDbContext através Find, Where e do SqlQuery.

5. Componentes

Um dos componentes que não é da nossa autoria é o ValidarNIF, que nos foi fornecido pelo professor da teórica, este componente serve para validar o NIF introduzido pelo cliente ao criar a sua conta.

Outro componente que não é da nossa autoria é o Entity Framework que tivemos de implementar no nosso projeto para conseguir fazer a gestão dos Roles e dos Users.

6. Logins disponíveis

Login utilizado para o administrador:

User: techmasteradmin@techmaster.com

Pass: TechMasterAdmin1

Login utilizado para o gestor dos produtos

User: techmastergestor@techmaster.com

Pass: TechGestor1

Logins utilizados para os clientes:

User: cliente@hotmail.com

Pass: Cliente1

User: cliente2@hotmail.com

Pass: Cliente2

7. Dificuldades

Surgiram algumas dificuldades no decorrer do projeto, na qual teve de ser criado um objeto para guardar a informação vinda da base de dados, para conseguir editar as categorias quando o gestor queria alterar um produto e ao efetuar uma compra ou uma encomenda não era possível ter dois produtos com a mesma categoria.

8. Conclusão

Durante o desenvolvimento deste projeto foram surgindo problemas e desafios que foram superados com a ajuda dos professores da disciplina, os apontamentos por eles disponibilizados e da internet.

Apesar disso, houve funcionalidades que não foram implementadas, nomeadamente, o utilizador anónimo não poderá realizar compras.