



UNIVERSITETI POLITEKNIK I TIRANËS
Fakulteti i Teknologjisë së Informacionit
Sheshi Nënë Tereza, 1 – Tiranë
Tel/Fax : +355 4 2278 159

PROJEKT – DIPLOMË
Cikli i Parë i Studimeve
Bachelor
në
Inxhinieri Informatike

TEMA: Ndërtimi i një Web Site-i me tre Shtresa për Menaxhimin Online të një Dyqani

DEKANI

PËRGJEGJËSI I DEPARTAMENTIT

UDHËHEQËSI

DIPLOMANTI

Prof. Dr. Vladi Koliçi

Prof.Asoc. Elinda Meçe

Dr. Dorian Minarolli

Sindi Vrap

Tiranë 2019-2020

REPUBLIKA E SHQIPËRISË
UNIVERSITETI POLITEKNIK I TIRANËS
FAKULTETI I TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT
DEPARTAMENTI I INXHINIERISË INFORMATIKE
Sheshi "Nënë Tereza", Nr. 1, Tiranë
Tel. dhe Fax : (+355) 4 2278 159

DEKANI

Prof. Dr. Vladi Koliçi

FLETË – DETYRË

mbi PROJEKT – DIPLOMËN **Cikli i Parë i Studimeve** **Bachelor** **në** **Inxhinieri Informatike**

Studenti : Sindi Bledar Vrap Nr. i Regj. PO523A060332
(emri, atësia, mbiemri)

Departamenti i Inxhinierisë Informatike

I. Tema e Projekt – Diplomës

Ndërtimi i një Web Site-i me tre Shtresa për Menaxhimin Online të një Dyqani

II. Afati i dorëzimit të Projekt- Diplomës 30 Korrik 2020

III. Të dhëna mbi Projekt- Diplomën

1. Studimi është realizuar nga nevoja e dyqaneve për të ruajtur klientelën dhe për të lehtësuar blerjen.
2. Teknologitë e përdorura për këtë studim janë: HTML5, CSS3, PHP 7.4.24 dhe JavaScript.
3. Programet kryesore që janë përdorur janë: bracets[] versioni 1.14.1 dhe XAMPP versioni 7.4.2.
4. Sistemi është user friendly sepse ndërtimi i tij bazohet ne GUI(nderfaqe grafike si butona, menu etj.).
5. Përdorim bootstrap dhe font awesome për të paraqitur faqen sa më bukur dhe thjeshtë.

IV. Përmbajtja e Projekt- Diplomës

A. Relacioni

1. METODOLOGJIA E PËRDORUR.
2. FAQE WEB PËR MENAXHIMIN E NJË DYQANI ONLINE.

3. KËRKESAT FUNKSIONALE DHE JOFUNKSIONALE

4. DIZENJIMI I SISTEMIT

5. FUNKSIONALITET E FAQES

6. TESTIME TË SISTEMIT

V. Kontrollori në Departament (studenti është i detyruar që me materialet e përgatitura në atë kohë të paraqitet në Departament)

1. 15 Prill 2020 Kontrollori Prof.Asoc Elinda Meçe

2. 10 Qershor 2020 Kontrollori Dr. Dorian Minarolli

3. 30 Korrik 2020 Kontrollori Prof.Asoc Elinda Meçe

Udhëheqësi Dr. Dorian Minarolli
(titulli, emri, mbiemri)

Data e miratimit të temës 15 Prill 2020

Përgjegjësi i Departamentit

Prof.Asoc Elinda Meçe

Kjo fletë-detyrë plotësohet në dy kopje, një i bashkëngjitet Projekt-Diplomës së kryer, që bashkë me të paraqitet në Komisionin e Mbrojtjes së Projekt-Diplomave dhe tjetra i jepet studentit.

Abstrakt (Shqip)

Ne sot jetojmë në epokën e teknologjisë së informacionit ku çdo gjë që na nevojitet e arrijmë me një klikim të thjeshtë në pajisjet tona elektronike. Shumë biznese kanë humbur terren kundrejt dyqaneve online si ebay, fashion nova etj. Ky projekt është një përpjekje për të siguruar vazhdimësinë e bizneseve dhe kënaqësinë e blerjeve për klientët në çdo kohë.

Qëllimi i projektit është të ofrojë një faqe web për blerje online. Ndihmon në blerjen e produkteve në dyqan kudo nëpër internet duke përdorur një pajisje elektronike. Kështu konsumatori do të marrë shërbimin e blerjeve në internet dhe të dërgesës në shtëpi nga dyqani i tij i preferuar.

Ky sistem mund të zbatohet në çdo dyqan të vogël ose në dyqane me markë shumëkombëshe që kanë zinxhirë të shitjeve me pakicë. Nëse dyqanet ofrojnë një portal online, ku klientët e tyre mund të shijojnë blerje të lehtë kudo, dyqanet nuk do të humbasin më klientët në dyqanet e modës në internet si flipcart ose ebay. Faqja është e disponueshme në pajisje elektronike dhe është lehtësisht i arritshëm dhe gjithnjë në dispozicion.

Për të realizuar këtë projekt përdorim tre shtresa web front end, application server, data back-end. Programet e përdorura për këtë faqe janë : HTML5 dhe CSS3 për paraqitje grafike, PHP 7.4.24 gjuhë që do të përdoret për manipulimin e të dhënave dhe aksesimin e databazës, MySQL – për menaxhimin e bazës së të dhënave, Apache - serveri që i jep funksionalitet PHP-s. Të gjitha këto programe më lart do të aksesohen nga programet brackets[] versioni 1.14.1 që mund të download-ohet lehtësisht free në google dhe XAMPP versioni 7.4.2 gjithashtu lehtësisht i aksesueshem online. Brackets ofron shërbimet si html5, css3, php dhe javascript. Ndërsa XAMPP ofron MySQL dhe Apache në versionet më të fundit.

Abstract (English)

We live today in the age of information technology where everything we need is achieved with a simple click on our electronic devices. Many businesses have lost ground against online stores like ebay, fashion nova etc. This project is an effort to ensure business continuity and shopping satisfaction for customers at all times.

The purpose of the project is to provide a web site for online shopping. It assists in purchasing products in the store anywhere through the internet using an electronic device. Thus the customer will receive the online shopping and home delivery service from his favorite store.

This system can be applied in any small store or in multinational brand stores that have retail chains. If stores offer an online portal where their customers can enjoy easy shopping anywhere, stores will no longer lose customers to online fashion stores like flipcart or ebay. The site is available electronically and it is easily accessible.

To build this project we use three layers: web front end, application server, data back-end. The programs used for this site are: HTML5 and CSS3 for graphical presentation, PHP 7.4.24 language is used for data manipulation and database access, MySQL - for database management, Apache - the server that provides PHP functionality. All of the programs above will be accessed by brackets [] version 1.14.1 which can be easily downloaded for free on google and XAMPP version 7.4.2 also easily accessible online. Brackets offers services like html5, css3, php and javascript. While XAMPP offers MySQL and Apache in the latest versions.

Përmbajtja

Abstrakt (Shqip).....	4
Abstract (English)	4
Përmbajtja.....	5
Tabela e figurave.....	7
Hyrje.....	IX
KREU I.....	10
METODOLOGJIA E PËRDORUR	10
1.1 Metodologjia e përdorur	10
1.2 Teknologjia e përdorur	10
1.2.1 Front-end:	11
1.2.2 Back-end:.....	11
1.2.3 Programet e përdorura:.....	12
KREU II	13
FAQE WEB PËR MENAXHIMIN E NJË DYQANI ONLINE	13
2.1 Konceptimi i faqes.....	13
2.2 Modulet e faqes	13
2.2.1 Moduli i parë(Admin)	13
2.2.2 Moduli i dytë(User)	16
2.3 Aktorët dhe rolet e tyre.....	16
2.3.1 Diagrama Use Case	17
2.3.2 Diagrama Sekuenciale(shembull logimi)	17
2.4 Analiza e Sistemit	18
2.4.1 Sistemi ekzistues.....	18
2.4.2 Sistemi i propozuar	18
KREU III.....	19
KËRKESAT FUNKSIONALE DHE JOFUNKSIONALE.....	19
3.1 Kërkesat jofunksionale	19
3.2 Kërkesat funksionale.....	19
3.2.1 USER.....	19
3.2.2 ADMIN	20
KREU IV	21
DIZENJIMI I SISTEMIT	21
4.1 Dizenjimi i inputeve dhe outputeve	21
4.1.1 Dizenjimi i inputeve	21
4.1.2 Dizenjimi i outputeve	22
4.2 Databaza.....	22

4.3 Tabelat.....	22
4.4 Modelet ER(Entity-Relationship).....	24
4.5 Diagrama Data Flow(diagrama e rrjedhës të të dhënave, DFD).....	25
KREU V.....	29
FUNKSIONALITET E FAQES	29
5.1 Aktivitetet kryesore të faqes klient	29
5.1.1 Faqja kryesore index.php	29
5.1.2 Formulari logimit.....	32
5.1.3 Formulari regjistrimit.....	33
5.1.4 Faqja store.php	34
5.1.5 Faqja cart.php.....	36
5.1.6 Faqja checkout.php.....	36
5.1.7 Faqja produkt.php.....	37
5.1.8 Funksione shitesë.....	38
5.2 Aktivitetet kryesore të faqes admin	40
5.2.1 Faqja kryesore index.php	40
5.2.2 Faqja adduser.php	42
5.2.3 Faqja productlist.php.....	42
5.2.4 Faqja orders.php.....	43
5.2.5 Faqja addproduct.php	43
5.2.6 Faqja manageuser.php.....	43
KREU VI.....	45
TESTIME TË SISTEMIT	45
6.1 Teori	45
6.2 Testimet e kryera	45
Përfundime	47
Shkurtime	48
Bibliografia.....	49
Shtojca	50

Tabela e figurave

Figura 1: Modeli Waterfall	10
Figura 2: XAMPP	12
Figura 3: Moduli i parë(admin)	14
Figura 4: Menaxho Klientët.....	14
Figura 5: Menaxho Produktet	15
Figura 6: Menaxho Porosi	15
Figura 7: Paneli Kryesor.....	15
Figura 8: Moduli i dytë(user).....	16
Figura 9: Diagrama Use Case	17
Figura 10: Diagrama Sekuenciale	17
Figura 11: Mesazhet që i shfaqen klientit nëse fut të dhënat gabim	21
Figura 12: Struktura e tabelës admin_info	22
Figura 13: Struktura e tabelës brands.....	22
Figura 14: Struktura e tabelës cart	23
Figura 15: Struktura e tabelës categories	23
Figura 16: Struktura e tabelës email_info(subscribers).....	23
Figura 17: Struktura e tabelës orders_info(Pagesa)	23
Figura 18: Struktura e tabelës order_products.....	23
Figura 19: Struktura e tabelës products.....	24
Figura 20: Struktura e tabelave user_info dhe user_info_backup	24
Figura 21: Dizajnimi i skemës së plotë	24
Figura 22: Skema e plotë.....	25
Figura 23: login DFD	26
Figura 24: Sign Up DFD	26
Figura 25: Admin DFD	27
Figura 26: DFD e plotë.....	28
Figura 27: Fillimi i faqes	29
Figura 28: Kërko.....	29
Figura 29: Vazhdimi(1)	30
Figura 30: Vazhdimi(2)	30
Figura 31: Vazhdimi(3)	30
Figura 32: Fundi i faqes.....	31
Figura 33: Ikonat dhe butonat.....	31
Figura 34: Formulari Log In.....	32
Figura 35: Mesazhi afishuar	32
Figura 36: Formulari Sign Up.....	33
Figura 37: Mesazhet që i shfaqen klientit nëse fut të dhënat gabim.	33
Figura 38: Faqja store.php(1)	34
Figura 39: Faqja store.php(2)	34
Figura 40: Produkti i afishuar në faqe	35
Figura 41: Mesazhet që afishohen për cdo rast	35
Figura 42: Drop Down pasi klikojmë shportën	36
Figura 43: Tabela me produkte	36
Figura 44: Formulari pagës.....	37
Figura 45: Fatura për pagesë.....	37
Figura 46: Faqja produkt.php(1)	38
Figura 47: Faqja produkt.php(2)	38
Figura 48: Rezultat i kërkimit.....	39
Figura 49: Menuja responsive	39

Figura 50: Menuja e faqes admin.....	40
Figura 51: Faqja admin index.php(1).....	41
Figura 52: Faqja admin index.php(2).....	41
Figura 53: Formulari për të shtuar klientë.....	42
Figura 54: Faqja productlist.php	42
Figura 55: Faqja orders.php.....	43
Figura 56: Faqja addproduct.php	43
Figura 57: Faqja manageuser.php	44
Figura 58: Faqja edituser.php	44
Figura 59: Struktura e faqes (shembull)	50

Hyrje

Kompjuteri luan një rol të rëndësishëm në jetën tonë të përditshme ku çdo gjë që na nevojitet e arrijmë me një klikim të thjeshtë në pajisjet tona elektronike. Shpejtësia, besueshmëria dhe saktësia e kompjuterit e bëjnë atë një mjet të fuqishëm për qëllime të ndryshme. Një nevojë shumë e rëndësishme dhe themelore e botës së sotme të biznesit është disponueshmëria dhe përpunimi i informacionit duke përdorur kompjuterin.

Shumë biznese kanë humbur terren kundrejt dyqaneve online si ebay, fashion nova etj. Ky projekt është një përpjekje për të siguruar vazhdimësinë e bizneseve dhe kënaqësinë e blerjeve për klientët në çdo kohë.

Qëllimi i projektit është të ofrojë një faqe web për blerje online, e cila ndihmon në blerjen e produkteve në dyqan kudo nëpër internet duke përdorur një pajisje elektronike. Kështu konsumatori do të marrë shërbimin e blerjeve në internet dhe të dërgesës në shtëpi nga dyqani i tij i preferuar.

I. Hipoteza

Përdorimi i faqes web për të siguruar thjeshtësinë e blerjeve online për klientet dhe menaxhimin e dyqanit nga pronari.

II. Qëllimi

Qëllimi i projektit është të ndërtojë një faqe web të bazuar në GUI për të blerë artikuj në një dyqan ekzistues. Tregtia elektronike është kryesisht e dobishme kur klientet nuk kanë kohë për të bërë pazar. Pra, duke përdorur këtë sistem përdoruesit që dëshirojnë të blejnë disa produkte së pari do të regjistrohen një llogari në këtë portal dhe pastaj Log In përmes Emrit dhe Fjalëkalimit të tyre. Ato mund të aksesojnë këtë faqe interneti dhe pastaj të zgjedhin produktet që dëshirojnë, i shtojnë në shportë dhe në fund ata paguajnë faturën kështu konsumatori do t'i marrë artikujt pa qenë nevoja të dalë nga shtëpia.

III. Objektivat

- Ndërtimi i një faqes web mbi një open source software të besueshëm.
- Zhvillimi i një platforme të orientuar drejt klientit për të arritur cilësi në përdorim dhe UX (user experience).
- Instalimi, konfigurimi dhe popullimi me të dhëna i databazës.
- Zhvillimi, dizenjimi dhe implementimi i faqes klient dhe admin.
- Vlerësimi i rezultatit të përdorimit të faqes në ndihmë të biznesit.

KREU I

METODOLOGJIA E PËRDORUR

1.1 Metodologjia e përdorur

Modeli Waterfall është një proces sekuencial i projektimit, që është përdorur në procesin e zhvillimit softuerik. Hapat që ndiqen janë:

- Kërkesat dhe analiza – Listimi i të gjitha kërkesave e mundshme të sistemit që do të zhvillohen dhe dokumentimi i tyre.
- Dizajni i sistemit - Specifikimet e kërkesave nga faza e parë janë studiuar në këtë fazë dhe hartohet sistemi. Ky dizajn i sistemit ndihmon në specifikimin e pajisjeve dhe ndihmon në përcaktimin e arkitekturës së përgjithshme të sistemit.
- Implementimi - Sistemi së pari zhvillohet në pak programe të quajtura njësi, të cilat janë integruar në fazën tjetër.
- Verifikimi dhe testimi - Të gjitha njësitë e zhvilluara në fazën e implementimit janë të integruara në një sistem pas testimit të secilës njësi. Më pas i gjithë sistemi testohet për çdo gabim dhe dështim. Pasi të bëhet testimi funksional dhe jo funksional, produkti është vendosur në mjedisin e klientit ose lëshuar në treg.
- Mirëmbajtja - Ekzistojnë disa çështje që paraqiten në mjedisin e klientit. Për të përmirësuar produktin lëshohen disa versione(UPDATE). Mirëmbajtja bëhet për të ndryshuar dhe përshtatur programin kundrejt ndryshimeve në mjedisin e klientit.

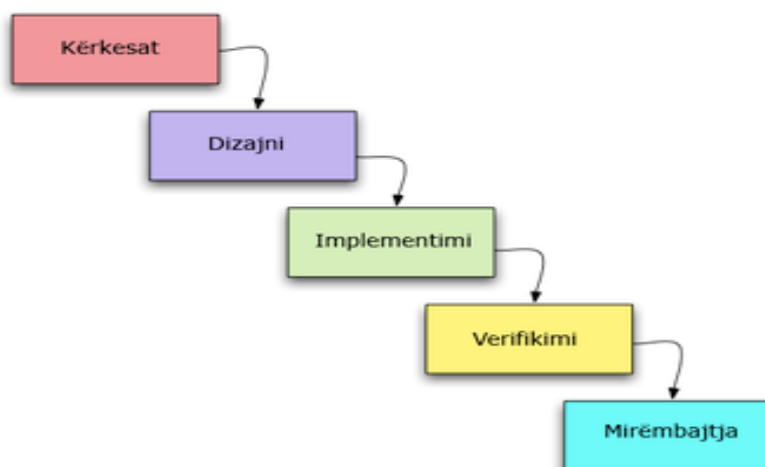


Figura 1: Modeli Waterfall

1.2 Teknologjia e përdorur

Mjetet e ndryshme të sistemit që janë përdorur në zhvillimin e të dy pjesëve front-end dhe back-end. Për të realizuar këtë projekt përdorim tre shtresa web front end, application server, data back-end. Programet e përdorura për këtë faqe janë : HTML5 dhe CSS3 për paraqitje grafike, PHP 7.4.24 gjuhë që do të përdoret për manipulimin e të dhënave dhe aksesimin e databazës, MySQL – për menaxhimin e bazës së të dhënave, Apache - serveri që i jep funksionalitet PHP-s. Të gjitha këto programe me lart do të aksesohen nga programet **brackets[] versioni 1.14.1** që mund të download-ohet lehtësisht free në google dhe **XAMPP versioni 7.4.2** gjithashtu lehtësisht i aksesueshëm online. Brackets ofron shërbimet si html5, css3, php dhe javascript. Ndërsa XAMPP ofron MySQL dhe Apache në versionet më të fundit.

1.2.1 Front-end:

- HTML
- CSS
- JAVASCRIPT
- Bootstrap
- FONT AWSOME

HTML 5 (Hyper Text Markup Language)

HTML është gjuha standarde për krijimin e faqeve dhe aplikacioneve në internet. Shfletuesit e webit marrin dokumente HTML nga një server në internet ose nga memoria lokale dhe i bëjnë dokumentet në faqe multimediale^[3]. HTML përshkruan strukturën e një faqe në internet në mënyrë semantike dhe përfshin shenjat për paraqitjen e dokumentit. Elementet HTML janë blloqet ndërtuese të faqeve HTML. Konstruktet HTML, imazhet dhe objektet e tjera të tilla si format interaktive mund të futen në faqen e dhënë. HTML siguron një mjet për të krijuar dokumente të strukturuar duke treguar semantikë strukturore për tekstin siç janë titujt, paragrafët, listat, lidhjet, kuotat dhe sendet e tjera.

CSS 3 (Cascading Style Sheets)

CSS është një gjuhë e stilit të përdorur për të përshkruar pamjen dhe formatimi i një dokumenti të shkruar në një gjuhë shënrimi si HTML. CSS është krijuar për të mundësuar ndarjen e prezantimit dhe përmbajtjes, përfshirë paraqitjen, ngjyrat dhe shkronjat^[2]. Kjo ndarje mund të përmirësojë aksesin e përmbajtjes, të sigurojë më shumë fleksibilitet dhe kontroll në specifikimin e karakteristikave të prezantimit, të mundësojë që shumë faqe në internet të ndajnë formatimin duke specifikuar CSS përkatëse në një skedar të veçantë css, dhe të zvogëlojë kompleksitetin dhe përsëritjen në përmbajtjen strukturore.

JavaScript

JavaScript e shkurtuar shpesh si JS, është një gjuhë programimi dinamike^[1]. Pjesa më e madhe e faqeve të internetit e përdorin atë, dhe të gjithë shfletuesit kryesorë të webit kanë një motor të dedikuar JavaScript për të ekzekutuar skriptet të cilat përdoren për të krijuar dritare që shfaqin njoftime të ndryshme brenda sistemi si "Përdoruesi i regjistruar me sukses", "Produkti u shtua në shportë" etj.

Bootstrap/Font Awesome

Bootstrap është një kornizë fillestare falas dhe me burim të hapur për hartimin e faqeve të internetit dhe aplikacioneve në internet^[4]. Ai përmban modele HTML-dhe CSS të bazuara në dizajn për tipografinë, format, butonat, navigacionin dhe përbërësit e tjerë të ndërfaqes, si dhe shtesat opsionale JavaScript.

1.2.2 Back-end:

- PHP
- MySQL
- Apache

PHP

Php **Hypertext Preprocessor** është një gjuhë skriptimi nga serveri i dizajnuar për zhvillimin e webit, por përdoret gjithashtu si një gjuhë programimi për qëllime të përgjithshme. Kodi PHP mund të futet në kodin HTML dhe zakonisht përpunohet nga një përkthyes PHP i implementuar si modul në serverin në internet ose si një ndërfaqe e zakonshme portative (CGI) e ekzekutueshme. Web serveri kombinon rezultatet e kodit PHP të interpretuar dhe ekzekutuar, i cili mund të jetë çdo lloj i të dhënave, përfshirë imazhet, me faqen e internetit të gjeneruar.

MySQL

MySQL përdoret për të hartuar dhe menaxhuar bazën e të dhënave. MySQL është lidhja e dytë më e përdorur në botë me burim të hapur si sistem i menaxhimit të bazës së të dhënave (RDBMS). Fraza SQL qëndron për Structured Query Language.

Apache

Serveri që i jep funksionalitet PHP-s.

1.2.3 Programet e përdorura:

- **Brackets[] versioni 1.14.1** ofron shërbimet si html5, css3, php dhe javascript.
- **XAMPP versioni 7.4.2** ofron MySQL dhe Apache në versionet më të fundit.

XAMPP

XAMPP është një paketë e hapur e krijuar nga Apache Friends, i cili përbëhet kryesisht nga gjithçka e nevojshme për të krijuar një server në internet - aplikacioni i serverit (Apache), bazën e të dhënave (MariaDB) dhe gjuhën e shkrimit (PHP) - është përfshirë në një skedar të ekstraktueshëm. XAMPP qëndron për Cross-Platformë (X), Apache (A), MariaDB(ose MySQL) (M), PHP (P).

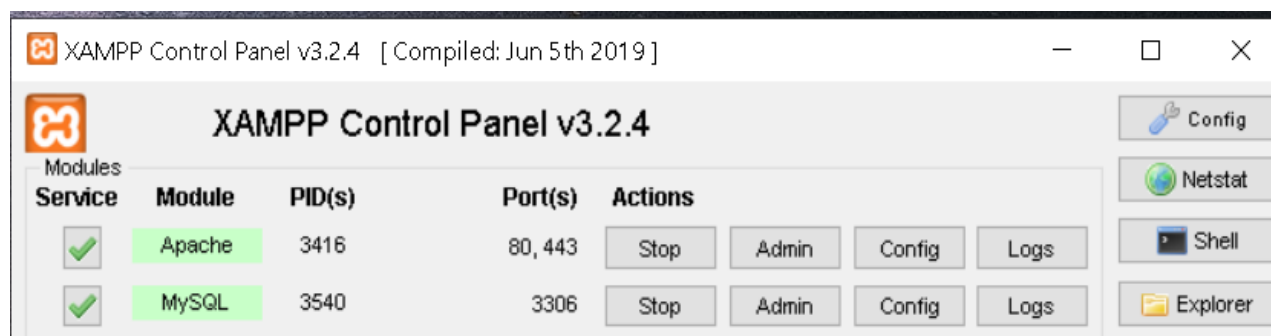


Figura 2: XAMPP

KREU II

FAQE WEB PËR MENAXHIMIN E NJË DYQANI ONLINE

2.1 Konceptimi i faqes

Koncepti kryesor i faqes është të lejojë klientët të blejnë artikujt që dëshirojnë nga dyqani nëpërmjet internetit dhe të sigurojë thjeshtësinë e menaxhimit të dyqanit për pronarin. Për të plotësuar këto funksione ai duhet të jetë komplet funksional dhe i lehtë në përdorim, që arrihet duke ndërtuar një faqe web të bazuar në GUI.

Aktivitetet duhet të jenë të thjeshta dhe t'i përshtaten një përdoruesi mesatar dhe ta ketë të lehtë të kalojë nga një aktivitet në tjetrin. Përdoruesi duhet të mos ketë probleme për të kthyer mbrapsht edhe gabimet e tij që mund të bëjë në aplikacion, pa shkaktuar dëme të pakthyeshme. Për të krijuar një aplikacion të plotë dhe për të lehtësuar implementimin e tij është e rëndësishme që idetë të jenë të qarta. Gjithashtu për të përcaktuar më mirë dizejnimin e tij është e rëndësishme të përcaktohen karakteristikat tipike të përdoruesit të tij dhe krijimi i diagrameve dhe skemave për të përcaktuar pamjen dhe rrugen e kalimit midis aktiviteteve. Duke qenë se është mëse e nevojshme ruajtja e të dhënave të përdoruesit, duhet përcaktuar qartësisht diagrama e të dhënave, marrëdhënjet midis tabelave të databazës. Në këtë fazë është e nevojshme të mirëpërcaktohen funksionalitetet e faqes dhe çfarë vecorish duhet të përmbushin, është mirë të përcaktohen dhe minute, butonat, imazhet që do të përmbajë faqja. Dhe në fund, për të lehtësuar rrugën e krijimit dhe zhvillimit është mirë të përcaktohet dhe mënyra se si do të testohet faqja pra mjetet dhe platforma në të cilën do të testohet, nëse do të jete një testim automatik apo manual etj.

Ky sistem mund të zbatohet në çdo dyqan në lokalitet ose në dyqane me markë shumëkombëshe që kanë zinxhirë të shitjeve me pakicë. Sistemi rekomandon një strukturë për të pranuar urdhrat 24 * 7 dhe një dërgesë në shtëpi sistem i cili mund t'i bëjë klientët të lumtur.

2.2 Modulet e faqes

Informacioni pra produktet dhe të dhënat mbi produktet si kategoria, brand, porositë, shporta etj. dhe informacioni për klientët dhe adminin ruhet të gjitha në databazë. Faqja është hartuar në dy module: i pari është për adminin e dyqanit, i cili ruan dhe azhurnon informacionet që kanë të bëjnë me artikujt dhe klientët dhe i dyti përfshin klientët që dëshirojnë të blejnë artikujt.

2.2.1 Moduli i parë(Admin)

Admini konsiderohet si super user i faqes, mund të logohet nga faqja kryesore dhe ka mundësi të aksesojë informacionet për produktet ose klientët dhe të bëjë ndryshime në databazë.

Ky modul përfshin disa nën-module:

- Menaxho Klientët
- Menaxho Produktet
- Menaxho Porosi
- Paneli Kryesor

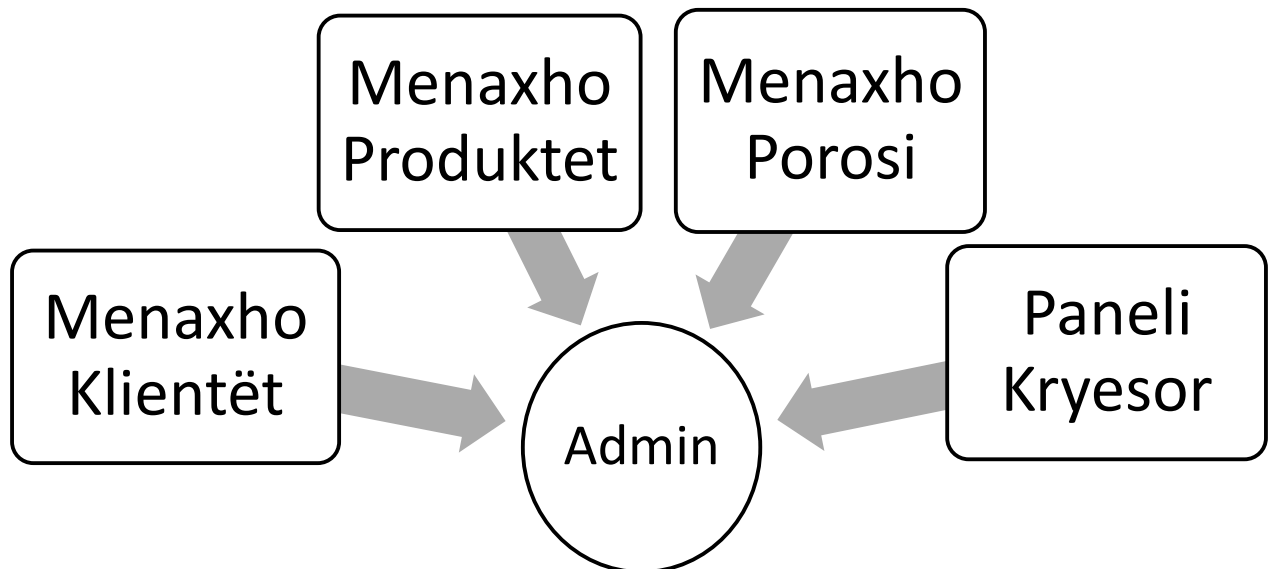


Figura 3: Moduli i parë(admin)

Menaxho Klientët

- Shto Klient
- Fshij Klient
- Modifiko Klient
- Lista e Klientëve

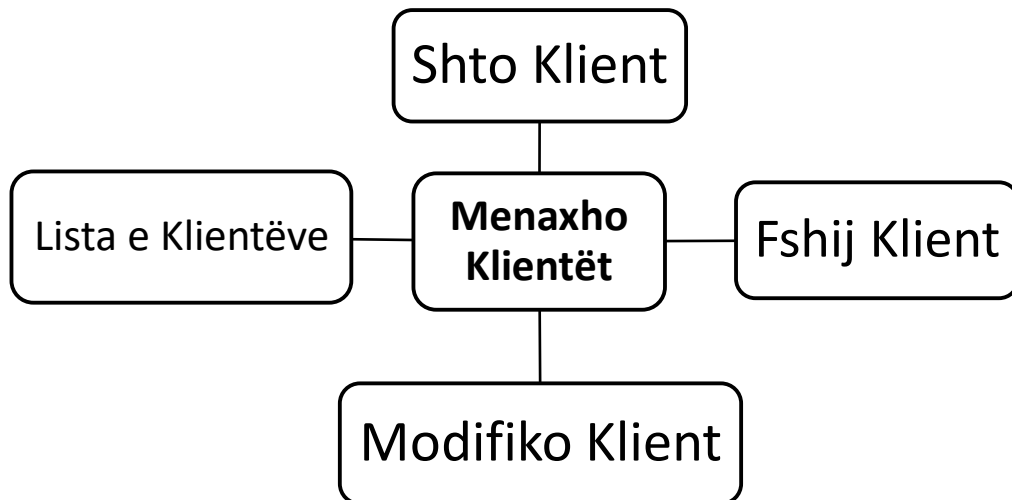


Figura 4: Menaxho Klientët

Menaxho produktet

- Shto Produkt
- Fshij Produkt
- Lista e Produkteve

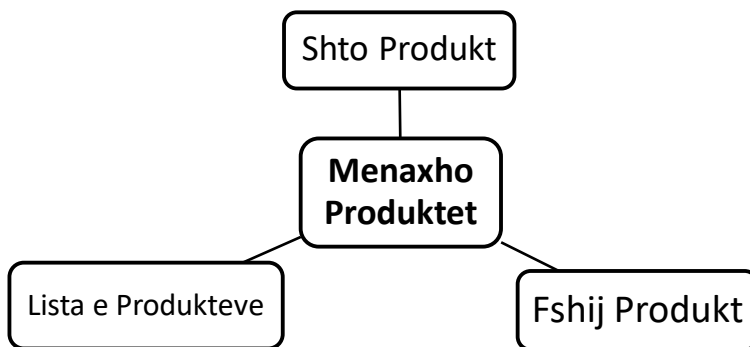


Figura 5: Menaxho Produktet

Menaxho Porosi

- Lista e Porosive
- Fshij Porosi



Figura 6: Menaxho Porosi

Paneli Kryesor

- Lista e Klientëve
- Lista e Kategorive
- Lista e Tipeve
- Subscribers

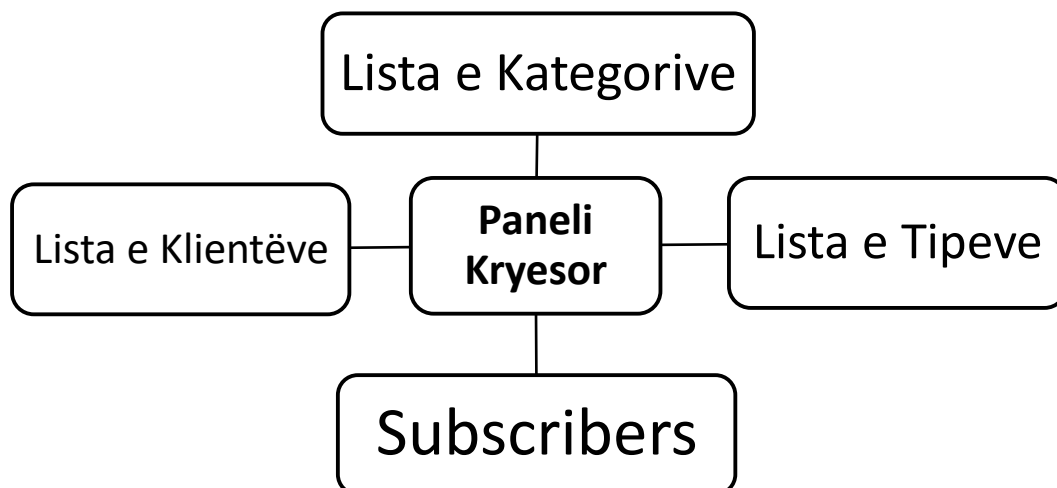


Figura 7: Paneli Kryesor

2.2.2 Moduli i dytë(User)

Klientët duhet të rregjistrohet dhe të logohet para se të përdorë sistemin për të bërë porosi. Përdoruesit i shfaqet formulari i rregjistrimit ku do të plotësojë të dhënat personale, më pas shfaqet formulari i log in ku përdoruesi vendos emailin dhe fjalëkalimin. Pasi ai rregjistrohet dhe logohet, përdoruesit i jepet mundësia të zgjedhë kategoritë, brandin e produkteve që ai dëshiron të blejë me anë të menuve, ose mund të përdorë komandën search për të kërkuar produktin në bazë të fjalëve kyçe që e përshkruajnë atë. Klientët mund të zgjedhin produktet që dëshirojnë, ti shtojnë në shportë, të modifikojnë shportën dhe në fund mund të paguajnë faturën.

Ky modul përfshin disa opsione:

- Log In/Sign Up
- Kërko Produkt
- Shiko Produkt
- Shto në Shportë
- Ndrysho Shportën
- Paguaj

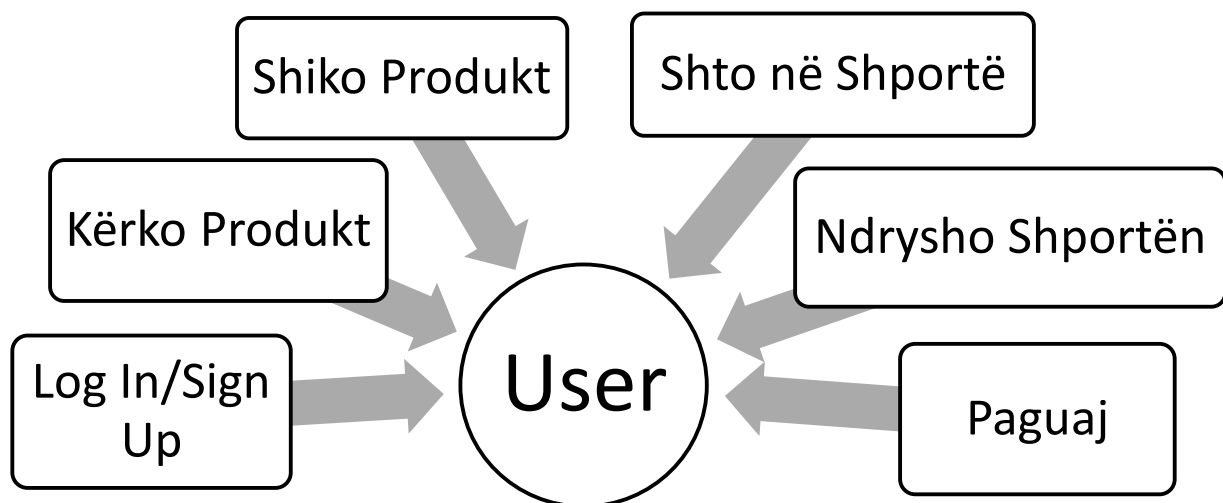


Figura 8: Moduli i dytë(user)

2.3 Aktorët dhe rolet e tyre

Jo të gjitha funksionalitetet e faqes mund të aksesohen nga çdokush. Një guest i thjeshtë mund të marrë informacione rreth faqes por nuk mund të aksesojë funksionalitetet që ofron ajo pa u rregjistruar dhe loguar në faqe. Klientët mund të rregjistrohet dhe të logohet para se të përdorë sistemin për të bërë porosi. Përdoruesit mund të aksesojë menutë, ose mund të përdorë komandën search për të zgjedhur produktet, mund ti shtojnë në shportë, të modifikojnë shportën dhe në fund mund të paguajnë faturën. Admini konsiderohet si super user i faqes, mund të logohet nga faqja kryesore dhe ka mundësi të aksesojë informacionet për produktet ose klientët dhe të bëjë ndryshime në databazë.

2.3.1 Diagrama Use Case

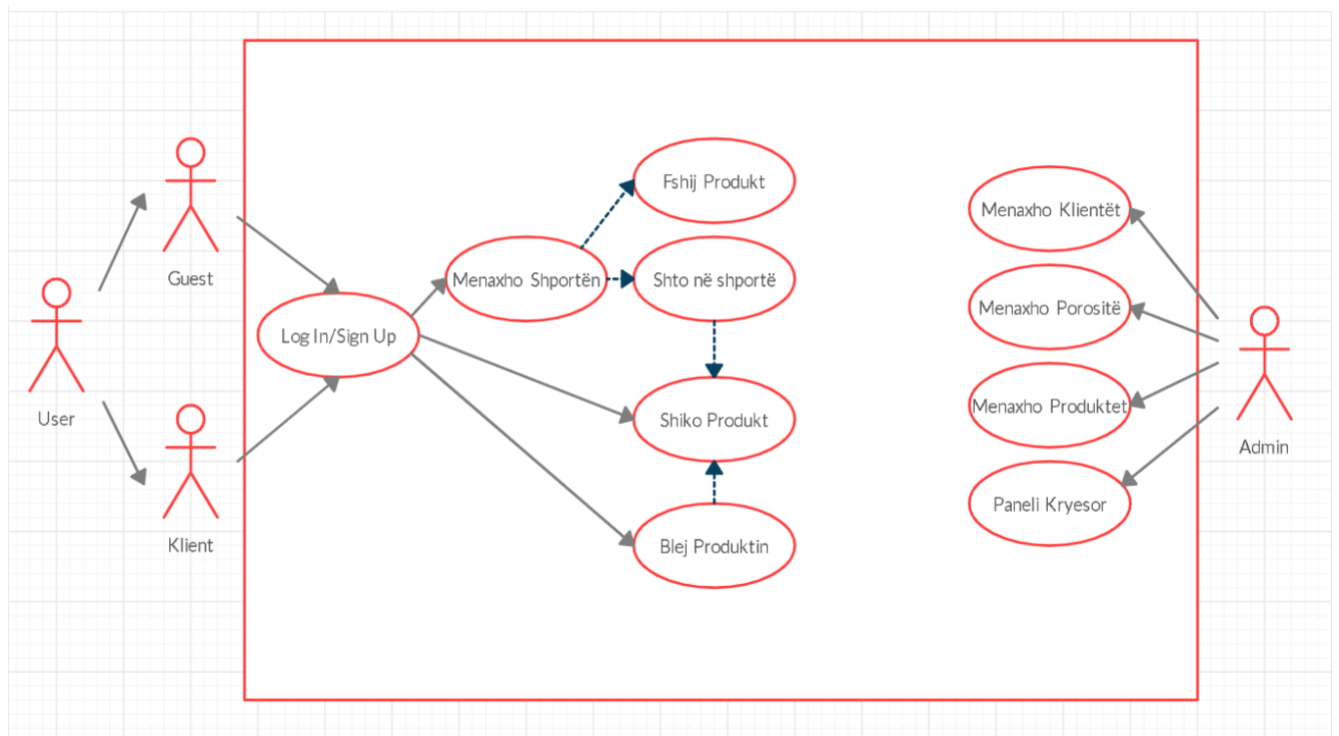


Figura 9: Diagrama Use Case

2.3.2 Diagrama Sekuenciale(shembull logimi)

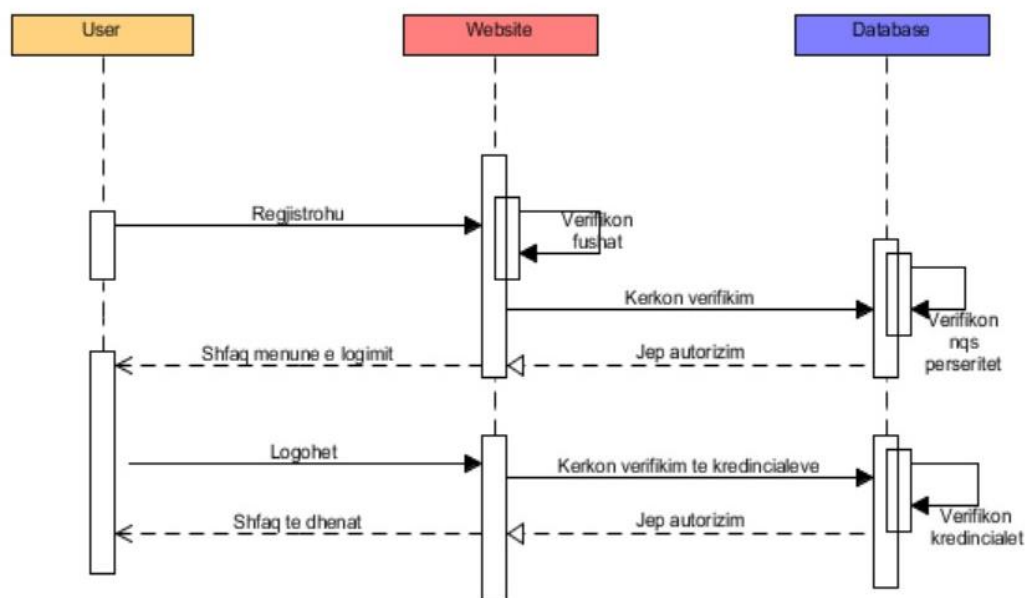


Figura 10: Diagrama Sekuenciale

2.4 Analiza e Sistemit

Analiza e sistemit është procesi i mbledhjes dhe interpretimit të fakteve, diagnostikimit të problemeve dhe përdorimit të informacionit për të rekomanduar përmirësime në sistem. Analiza e sistemit është një veprimtari për zgjidhjen e problemeve që kërkon komunikim intensiv midis përdoruesve të sistemit dhe zhvilluesit e sistemit. Analiza ose studimi i sistemit është një fazë e rëndësishme e çdo sistemi. Sistemi shikohet në tërësi, inputet janë identifikuar dhe sistemi i nënshtrohet një studimi të ngushtë për të identifikuar fushat me problem. Zgjidhjet jepen si propozim dhe propozimi rishikohet me kërkesë të përdoruesit dhe bëhen ndryshime të përshtatshme.

2.4.1 Sistemi ekzistues

Sistemi aktual për blerje është të vizitoni dyqanin dhe nga produkti në dispozicion zgjidhni artikullin që klienti dëshiron dhe të paguaje çmimit.

- Është më pak miqësor.
- Përdoruesi duhet të shkojë në dyqan dhe të zgjedh produkte.
- Është e vështirë të identifikohet produkti i kërkuar.
- Përshkrimi i produktit i kufizuar.
- Është një proces që kërkon kohë.
- Jo në dispozicion të përdoruesve të largët.

2.4.2 Sistemi i propozuar

Në sistemin e propozuar, klienti nuk ka nevojë të shkojë në dyqan për të blerë produktet. Ai mund të porosis produktin që ai dëshiron dhe ta blejë përmes aplikimit në paisjet e tij elektronike. Pronari i dyqanit do të jetë administratori i sistemit ose ndryshe admini. Sistemi gjithashtu rekomandon një sistem të dërgimit në shtëpi për produktet e blera. Ndërsa blerja në internet u bë një trend në ditët e sotme janë dyqanet e rregullta duke humbur klientët e tyre ndaj markave në internet. Konsumatorët kanë pa mundim përvojat e blerjeve dhe kursimi i kohës përmes blerjeve në internet. Zbatimi i këtij projekti do të shtonte numrin e klientëve madje do të çonte në zgjerim të dyqanit apo biznesit.

KREU III

KËRKESAT FUNKSIONALE DHE JOFUNKSIONALE

3.1 Kërkesat jofunksionale

Kërkesat Jofunksionale ndahen në: kërkesat e produktit, kërkesat organizative dhe kërkesat e jashtme. Kërkesat e produktit: Sistemi do të jetë i disponueshem 24 orë online dhe është shumë i thjeshtë në përdorim si për klientët ashtu dhe për adminin nga nderfaqja e saj. Kërkesat organizative: Përdoruesit e sistemit duhet të logohen me email dhe password për të përdorur shumicën e funksionaliteteve të faqes. Sistemi do të jetë i aksesueshëm në cdo browser si Mozilla Firefox, Google Chrome dhe Internet Explorer. Kërkesat e jashtme: Sistemi do të zbatojë dispozitat e privatësisë sipas ligjit. Pra të dhëna personale si username, password dhe email nuk do të jenë të aksesueshme nga klientë të tjerë.

- Kërkesa efijencës - Kur një klient mund të blejë produkte në mënyrë eficiente.
- Kërkesa e besueshmërisë - Sistemi duhet të sigurojë një mjedis të besueshëm për të dy klientët dhe pronarin. Të gjitha urdhërat duhet të arrijnë në administrator pa ndonjë gabim.
- Kërkesa e përdorshmërisë - Faqja është krijuar për të siguruar një mjedis miqësor për përdoruesit dhe lehtësi në përdorim.
- Kërkesa e implementimit - Implementimi i sistemit duke përdorur css dhe html front-end me js si back-end dhe do të përdoret për lidhjen e bazës së të dhënave. Dhe bazën e të dhënave një pjesë është zhvilluar nga mysql. Dizajni i përgjegjshëm në internet përdoret për të bërë faqen e përshtatshme për çdo lloj ekrani.
- Kërkesa e dërgimit - I gjithë sistemi pritet të dorëzohet në katër muaj kohë me të një vlerësim javor nga udhëzuesi i projektit.

3.2 Kërkesat funksionale

Kërkesat funksionale ndahen në: kërkesat e userit dhe kërkesat e adminit.

3.2.1 USER

- Log In - Përshkrimi i veçorisë: Kjo veçori përdoret nga përdoruesi për t'u futur në sistem. Një përdorues duhet të identifikohet me emailin e tij dhe fjalëkalimin pas regjistrimit. Nëse të dhënat janë të pavlefshme, përdoruesi nuk lejohet të hyjë në sistem. Kërkesa funksionale:
 - Emri dhe fjalëkalimi do të sigurohen pasi të jetë regjistruar përdoruesi konfirmuar.
 - Fjalëkalimi duhet të fshihet nga të tjerët ndërsa shtypni atë në fushë
- Sign Up - Përshkrimi i veçorisë: Një përdorues i ri do të duhet të regjistrohet në sistem duke shkruar të dhënat e tij: emri, mbiemri, emaili, password, nr. telefonit, adresa dhe qyteti. Kërkesa funksionale:
 - Sistemi duhet të jetë në gjendje të verifikojë dhe vërtetojë informacionin.
 - Sistemi duhet të enkriptoë fjalëkalimin e klientit që të sigurojë siguri.
- Blej Produktin – Përshkrimi i veçorisë: Përdoruesi mund të shtojë produktin e dëshiruar në karrocën e tij duke klikuar opsionin shtoni në shportë. Ai mund ta shikojë karrocën e tij duke klikuar në butonin e shportës. Të gjitha produktet e shtuara mund të shihen në karrocë. Përdoruesi mund të heqë një artikull nga karroca duke klikuar fshij. Pasi të keni konfirmuar artikujt në karrocë përdoruesi mund të paraqesë karrocën duke siguruar një adresë të dorëzimit. Nëse dorëzimi është i suksesshëm i karrocës do të bëhet bosh. Kërkesa funksionale:
 - Sistemi duhet të sigurojë që, vetëm një klient i regjistruar mund të blejë artikuj.

3.2.2 ADMIN

- Menaxho klientët – Admini mund të:
 - Shtojë klientë
 - Fshijë klientë
 - Modifikojë Klientë
 - Shfaqë listën e klientëve
- Menaxho Produktet – Admini mund të:
 - Shtojë produkte
 - Fshijë produkte
 - Shfaqë listën e produkteve
- Menaxho Porosi – Admini mund të:
 - Shfaqë listën e porosive
 - Fshijë porosi
- Paneli Kryesor – Admini mund të:
 - Shfaqë listën e klientëve
 - Shfaqë listën e kategorive
 - Shfaqë listën e tipeve
 - Shfaqë listën e Subscribers

Kërkesat funksionale

- Sistemi duhet të identifikojë login e administratorit.
- Llogaria Admin duhet të sigurohet në mënyrë që vetëm pronari i dyqanit të mundet të hyjë në atë llogari.

KREU IV

DIZENJIMI I SISTEMIT

Dizenjimi i sistemit është zgjidhja për krijimin e një sistemi të ri. Kjo fazë përqendrohet në zbatimin e hollësishëm të sistemit të realizueshëm. Dizenjimi i sistemit ka dy faza të zhvillimit:

- Dizenjimi logjik
- Dizenjimi fizik

Gjatë fazës së projektimit logjik, analisti përshkruan inputet (burimet), outputet (destinacionet), bazat e të dhënave dhe procedurat (të dhënat) të gjitha në një format që plotëson kërkesat e përdoruesit. Analisti gjithashtu specifikon nevojat e përdoruesit në një nivel që praktikisht përcakton rrjedhën e informacionit. Dizenjimi logjik bëhet përmes diagrameve të rrjedhës së të dhënave dhe projektimit të bazës së të dhënave.

Dizenjimi fizik pasohet nga modeli fizik ose kodimi. Dizenjimi fizik prodhon sistemin e punës duke përcaktuar projektimin, i cili specifikon pikërisht ato që duhet të bëjë sistemi. Programuesit shkruajnë programet e nevojshme që pranojnë të dhëna nga përdoruesi, kryejnë përpunimin e nevojshëm të të dhënave të pranuar dhe prodhimonë raportin e kërkuar.

4.1 Dizenjimi i inputeve dhe outputeve

4.1.1 Dizenjimi i inputeve

Dizenjimi i inputeve është nyja që lidh sistemin e informacionit me përdoruesit e tij dhe përfshin përcaktimin e inputeve, validimin e të dhënave, minimizimin e inputeve hyrëse dhe siguron një strukturë shumë-përdoruese. Inputet e pasakta janë shkak më i zakonshëm i gabimeve në përpunimin e të dhënave. Gabimet e futura nga operatorët e regjistrimit të të dhënave mund të kontrollohen nga modeli i hyrjes. Inputet me origjinë nga përdoruesi konvertohen në një format të bazuar në kompjuter në modelin e hyrjes. Të dhënat hyrëse mbledhen dhe organizohen në grupe sipas ngjashmërisë. Pasi të identifikohet, e përshtatshme të dhënat hyrëse zgjidhen për përpunim. Të gjitha të dhënat hyrëse validohen dhe nëse ndonjë e dhënë shkel ndonjë kusht, përdoruesi lajmërohet nga një mesazh. Nëse të dhënat plotësojnë të gjitha kushtet, ato transferohen në tabelat e dhura në bazën e të dhënave.

Në këtë projekt detajet e klientit do të futen në kohën e regjistrimit. Për këtë qëllim është krijuar një formular, i cili është user-friendly dhe i lehtë për t'u përdorur. Dizenjimi është bërë i tillë që përdoruesit të marrin mesazhe të përshtatshme kur ndodhin përjashtime.

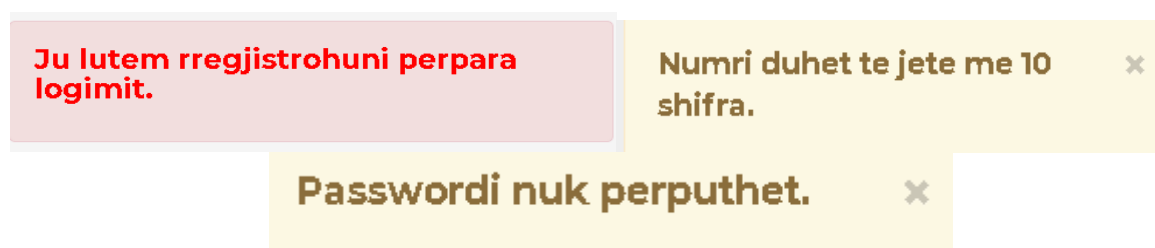


Figura 11: Mesazhet që i shfaqen klientit nëse fut të dhënat gabim

4.1.2 Dizenjimi i outputeve

Outputi i kompjuterit është burimi më i rëndësishëm dhe i drejtpërdrejtë i informacionit për përdoruesin. Dizenjimi i outputit është një fazë shumë e rëndësishme pasi rezultati ka nevojë të jetë në një mënyrë efikase. Dizajni i efikas dhe i kuptueshëm i daljes përmirëson marrëdhëniet e sistemit me përdoruesin dhe ndihmon në vendimmarrje.

4.2 Databaza

Baza e të dhënave janë depot e të dhënave të përdorura në sistemet softuerike. Të dhënat ruhen në tabela brenda bazës së të dhënave. Disa tabela janë krijuar për manipulimin e të dhënave për sistemin. Dy cilësimet thelbësore për një bazë të dhënash janë:

Primary Key - fusha që është unike për të gjitha rekordet.

Foreign Key - fusha e përdorur për të vendosur lidhje midis tabelave.

Normalizimi është një teknikë për të shmangur tepricën në tabelave.

Lidhja me MySQL dhe aksesimi i databazës:

```
<?php
    $servername = "localhost";
    $username = "root";
    $password = "";
    $db = "ecommerce";
    $con = mysqli_connect($servername, $username, $password,$db);
    // Kushti që bën testimin.
    if (!$con) {
        die("Connection failed: " . mysqli_connect_error());
    }
?>
```

4.3 Tabelat

➤ admin_info

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	admin_id	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	admin_name	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	admin_email	varchar(300)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	admin_password	varchar(300)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Figura 12: Struktura e tabelës admin_info

➤ brands

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	brand_id	int(100)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	brand_title	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More

Figura 13: Struktura e tabelës brands

➤ cart

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	p_id	int(10)			No	None			Change Drop More
3	ip_add	varchar(250)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	user_id	int(10)			Yes	NULL			Change Drop More
5	qty	int(10)			No	None			Change Drop More

Figura 14: Estrutura e tabelas cart

➤ categories

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	cat_id	int(100)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	cat_title	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More

Figura 15: Estrutura e tabelas categories

➤ email_info

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	email_id	int(100)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	email	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More

Figura 16: Estrutura e tabelas email_info(subscribers)

➤ orders_info

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	order_id	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	user_id	int(11)			No	None			Change Drop More
3	f_name	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	email	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	address	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
6	city	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
7	state	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
8	zip	int(10)			No	None			Change Drop More
9	cardname	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
10	cardnumber	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
11	expdate	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
12	prod_count	int(15)			Yes	NULL			Change Drop More
13	total_amt	int(15)			Yes	NULL			Change Drop More
14	cvv	int(5)			No	None			Change Drop More

Figura 17: Estrutura e tabelas orders_info(Pagesa)

➤ order_products

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	order_pro_id	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	order_id	int(11)			No	None			Change Drop More
3	product_id	int(11)			No	None			Change Drop More
4	qty	int(15)			Yes	NULL			Change Drop More
5	amt	int(15)			Yes	NULL			Change Drop More

Figura 18: Estrutura e tabelas order_products

➤ products

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	product_id	int(100)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	product_cat	int(100)			No	None			Change Drop More
3	product_brand	int(100)			No	None			Change Drop More
4	product_title	varchar(255)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	product_price	int(100)			No	None			Change Drop More
6	product_desc	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
7	product_image	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More
8	product_keywords	text	latin1_swedish_ci		No				Change Drop More

Figura 19: Struktura e tabelës products

➤ user_info & user_info_backup

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	user_id	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	first_name	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
3	last_name	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	email	varchar(300)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	password	varchar(300)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
6	mobile	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
7	address1	varchar(300)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
8	address2	varchar(11)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Figura 20: Struktura e tabelave user_info dhe user_info_backup

4.4 Modelet ER(Entity-Relationship)

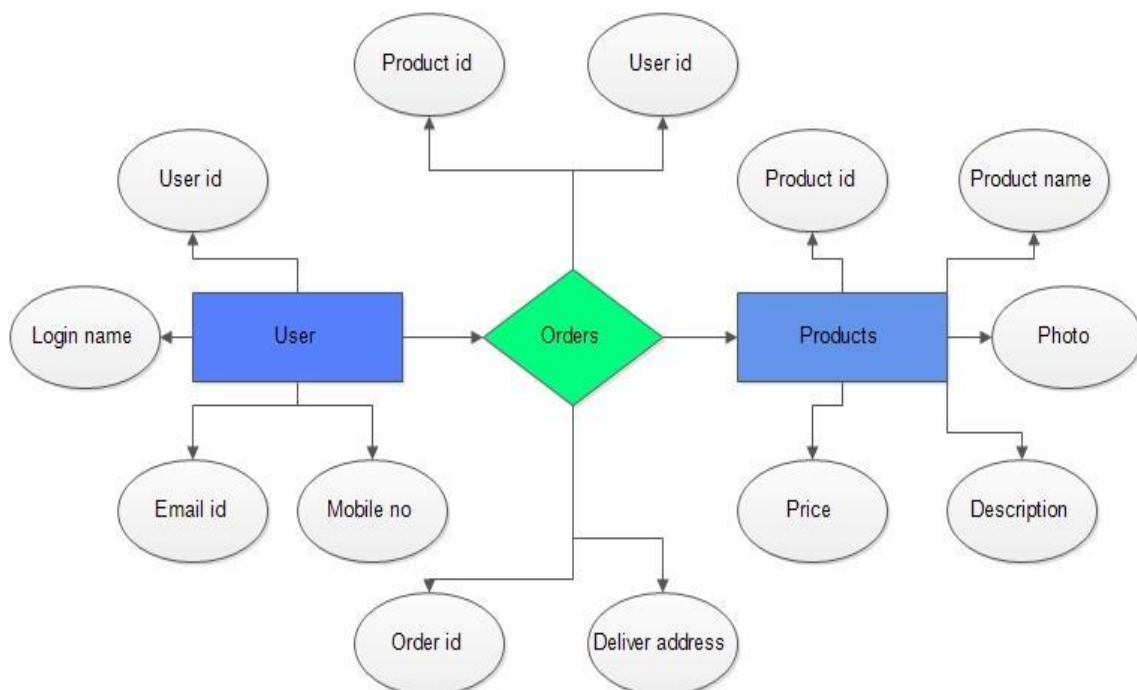


Figura 21: Dizënjimi i skemës së plotë

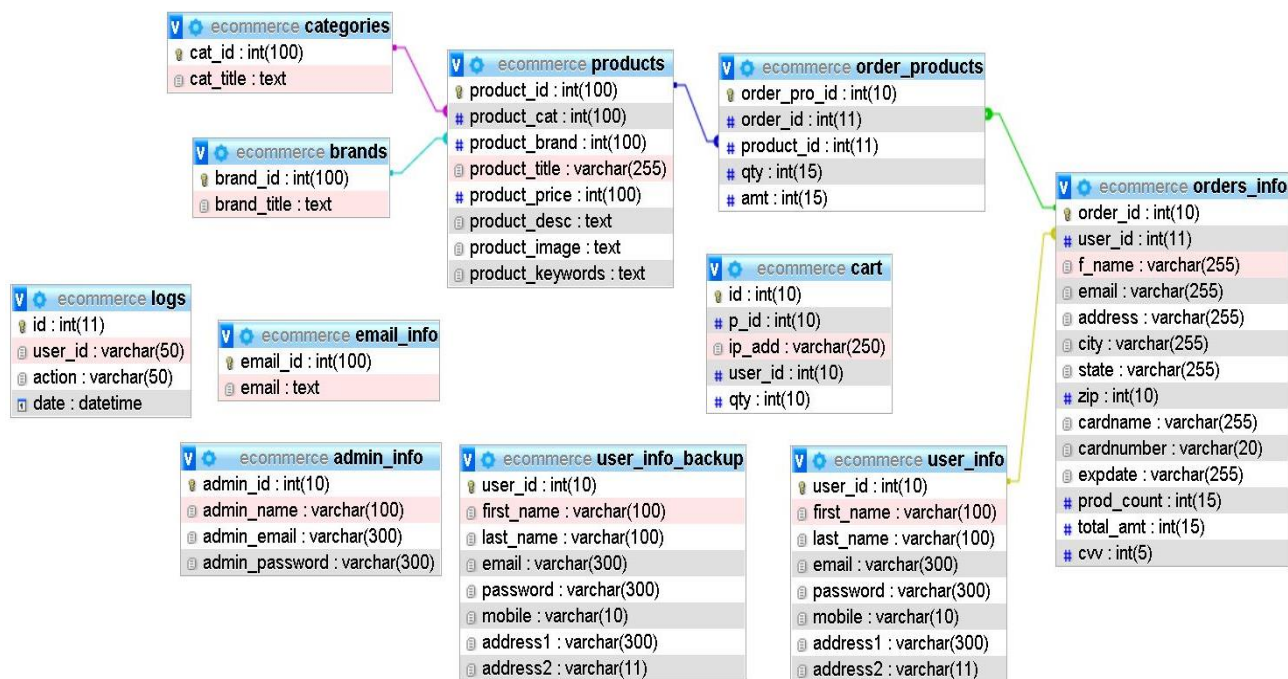


Figura 22: Skema e plotë

4.5 Diagrama Data Flow(diagrama e rrjedhës të të dhënave, DFD)

Një diagram e fluksit të të dhënave (DFD) është një analizë e strukturuar dhe mjet dizenjimi që mund të përdoret për skicimin e rrjedhës të të dhënave. Një DFD është një rrjet që përshkruan rrjedhën e të dhënave dhe proceset që ndryshojnë të dhënat në të gjithë sistemin. Ky rrjet është ndërtuar duke përdorur një grup simbolesh që nuk nënkuptojnë asnjë implementim fizik. Ai ka si qëllim sqarimin e kërkesave të sistemit dhe identifikimi i transformimeve kryesore. Pra, është pika e fillimit e fazës së projektimit që në mënyrë funksionale dekomponon kërkesat specifike deri në nivelin më të ulët të detajeve.

Entiteti i jashtëm: Një entitet i jashtëm është një burim ose destinacion i një fluksi të të dhënave. Vetëm ata entitetet të cilat marrin të dhëna vendosen në skemë. Simboli i përdorur është një kuti drejtkëndëshe.

Procesi: Një proces tregon një transformim ose manipulim të rrjedhës së të dhënave brenda sistemit. Simboli i përdorur është një formë ovale.

Data flow: Rrjedha e të dhënave tregon rrjedhën e informacionit nga një burim në destinacion. Rrjedha e të dhënave përfaqësohet nga një linjë, me shigjeta duke treguar drejtimin e rrjedhës. Informacioni gjithmonë rrjedh në ose nga një proces dhe mund të jetë i shkruar, verbal ose elektronik.

Ruajtës të dhënash: Ruajtësi i të dhënave është një vend mbajtës për informacion brenda sistemit. Ai përfaqësohet nga një drejtkëndësh i ngushtë i përfunduar i hapur. Ato mund të jenë skedarë afatgjatë siç janë librat e shitjeve ose mund të jenë afatshkurtra: për shembull grupe dokumentesh që presin të përpunohen.

➤ LOGIN DFD

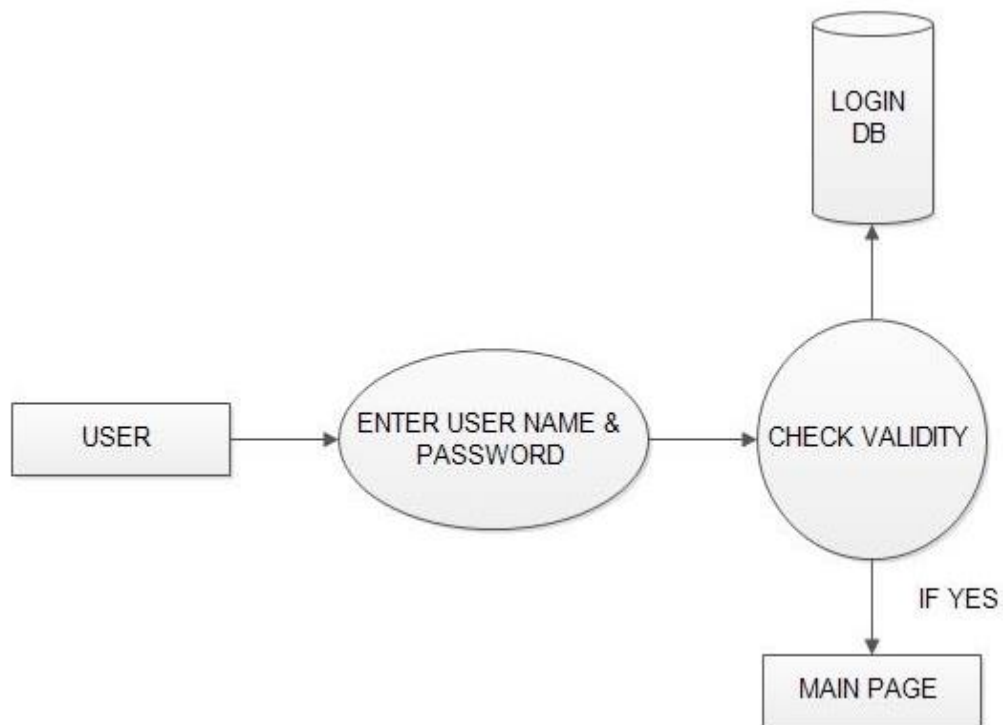


Figura 23: login DFD

➤ REGISTRATION DFD

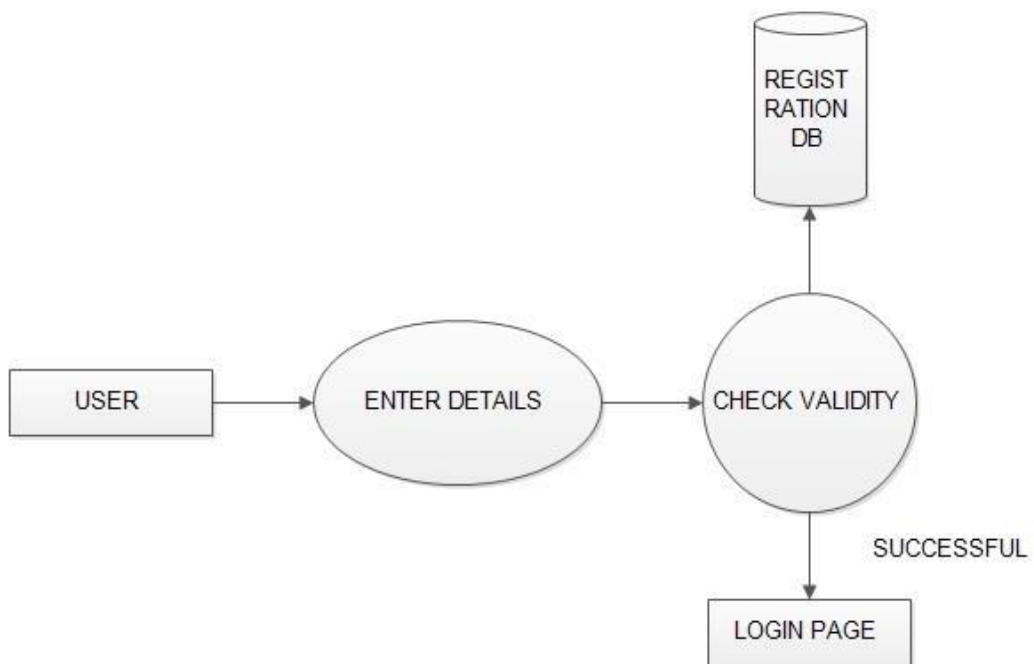


Figura 24: Sign Up DFD

➤ ADMIN DFD

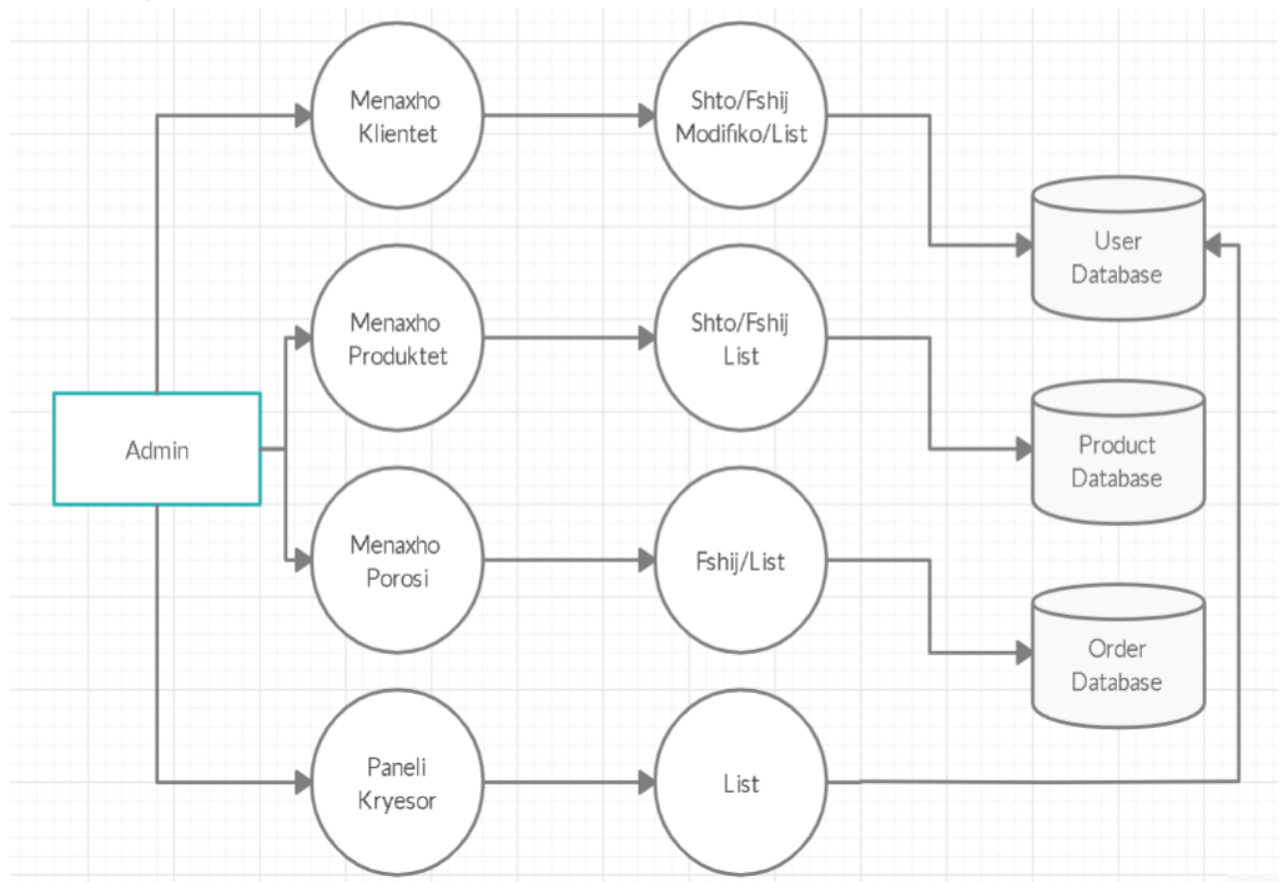


Figura 25: Admin DFD

➤ DFD e plotë

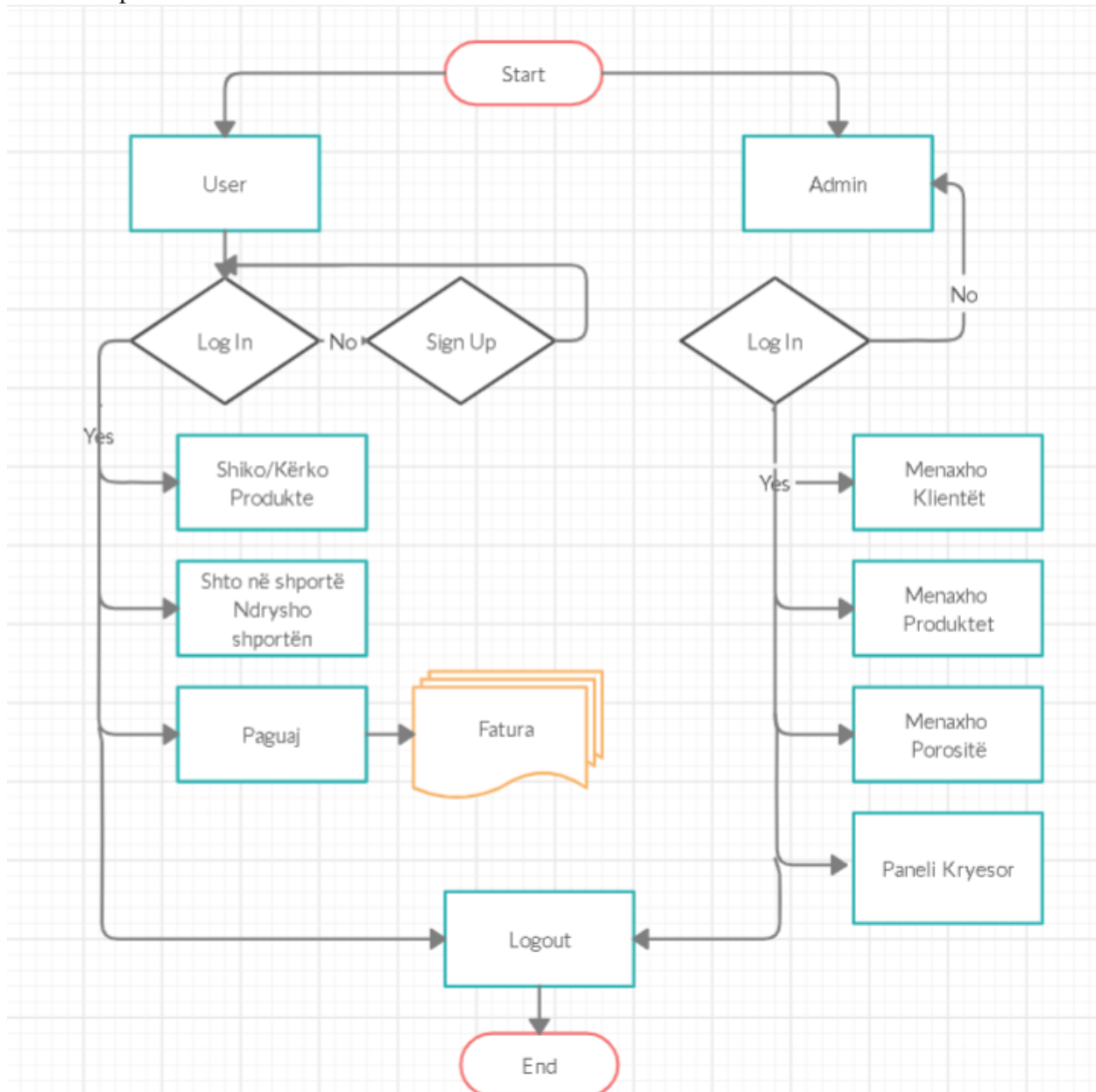


Figura 26: DFD e plotë

KREU V

FUNKSIONALITET E FAQES

5.1 Aktivitetet kryesore të faqes klient

5.1.1 Faqja kryesore index.php

Faqja kryesore të cilën një përdorues i ri sheh është **index.php** ku ndodhen të gjitha informacionet kryesore rreth faqes dhe çfarë ofron ajo. Më poshtë janë disa imazhe të kësaj faqeje dhe pjesë dhe sqarimet e çdo butoni apo funksionaliteti:

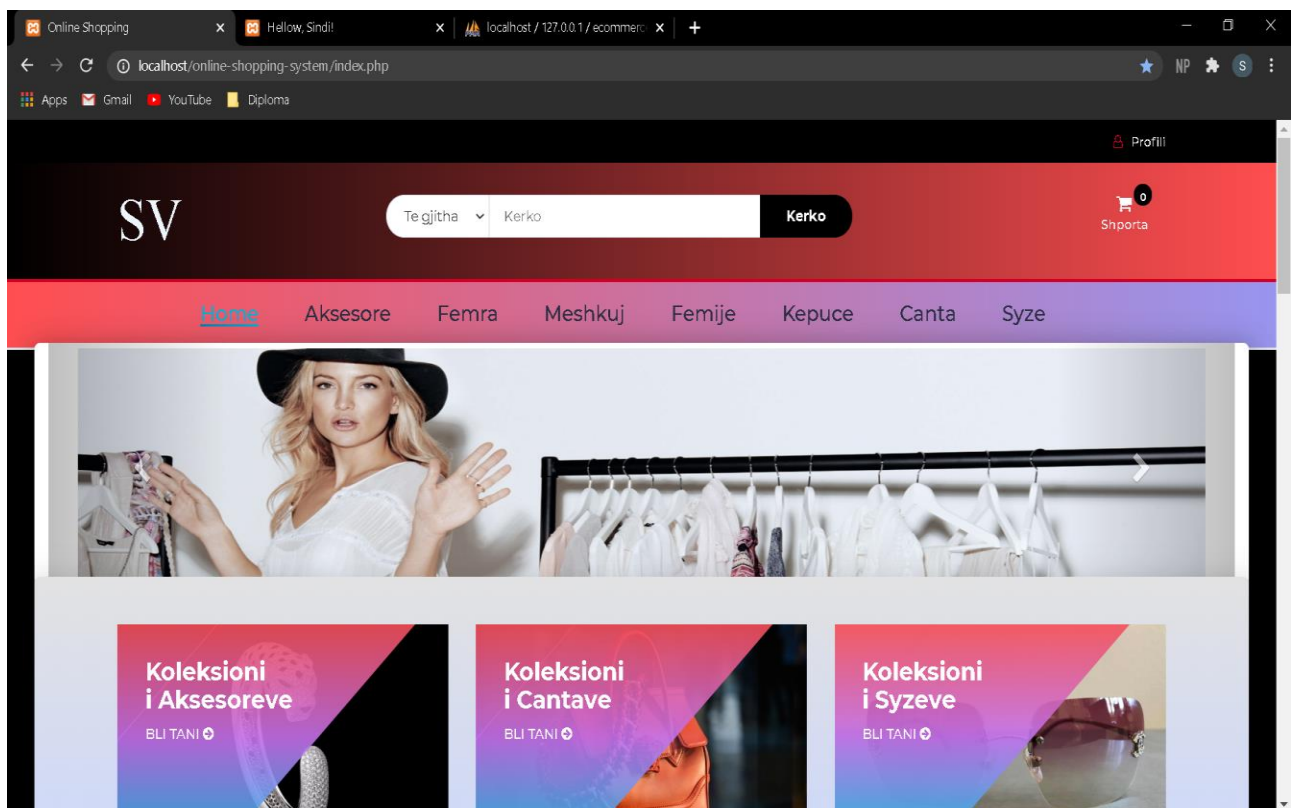


Figura 27: Fillimi i faqes

Në figurën më lart paraqitet fillimi i faqes. Mbi menunë kryesore ndodhet emri i faqes (dyqanit) **SV**, fusha ku mund të shkruash fjalë kyçe për të kërkuar produkte ose emrat e tyre. Nëse shtypim butonin kërko do të na shfaqet një listë e produktve që përputhen me rezultatin e kërkuar. Ikona e shportës tregon numrin e produkteve të zgjedhura dhe nëse klikojmë ikonën e shportës na shfaqet një listë më produktet e zgjedhura.

Menuja kryesore shfaq kategoritë e ndryshme të produkteve: aksesore, femra, meshkuj, femijë, kepuce, canta dhe syze. Poshtë menusë kryesore është vendosur një slider imazhe reklamash dhe nën të ndodhën tre butona që afishojnë produkte të kategorive të ndryshme.

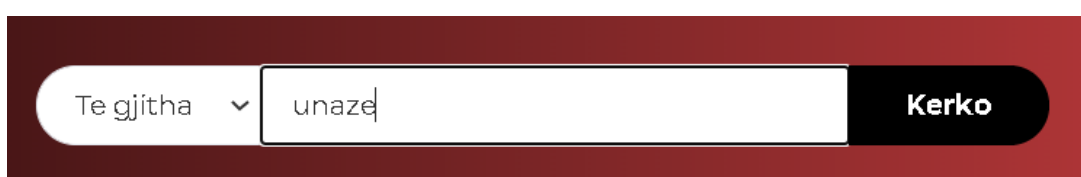


Figura 28: Kërko

PRODUKTE TE REJA

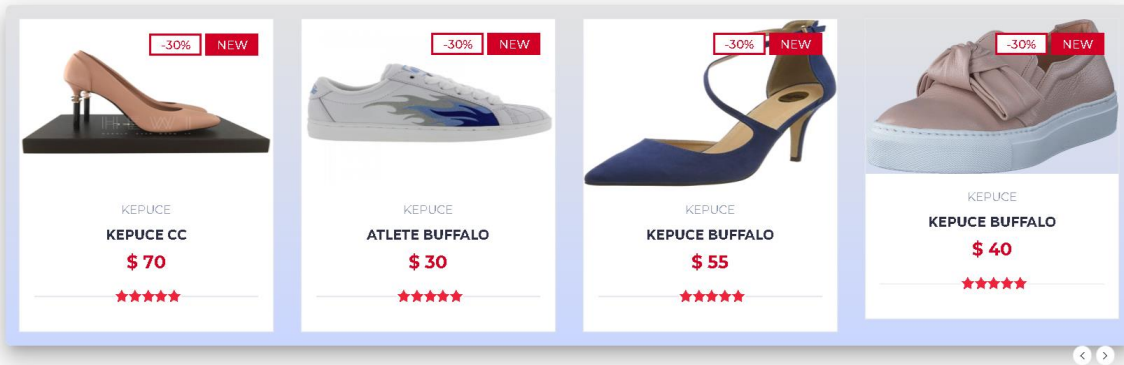


Figura 29: Vazhdimi(1)



Figura 30: Vazhdimi(2)

ME TE SHITURAT

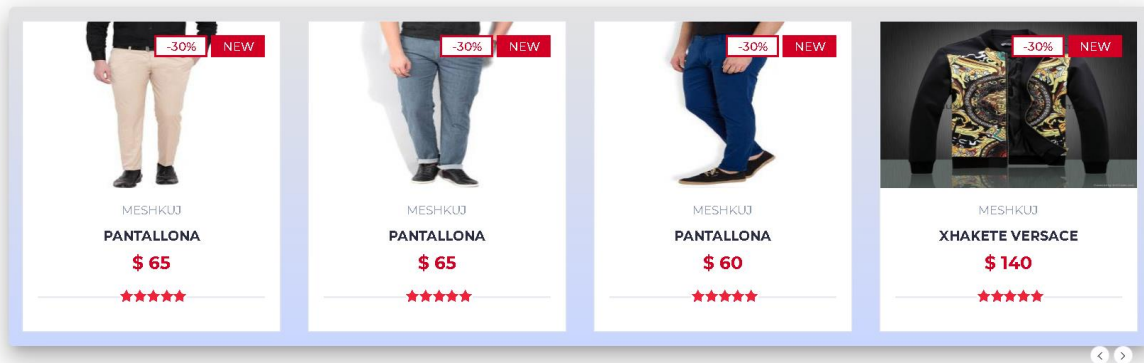


Figura 31: Vazhdimi(3)

Në vazhimin e faqes ndodhen tre zona: produkte të reja, oferta me e fundit dhe produktet më të shitura. Produktet e afishuara ndodhen në formën e një slideri, aty shfaqet imazhi i produktit, emri dhe çmimi. Nëse vendosim kursorin mbi produktin shfaqet butoni shto në shporte, klikimi i të cilit shton produkte në listën e produkteve të zgjedhura. Në zonën e dytë afishohet oferta me e fundit dhe klikimi në butonin **BLI TANI** të çon në faqen **store.php** ku listohen të gjitha produktet.

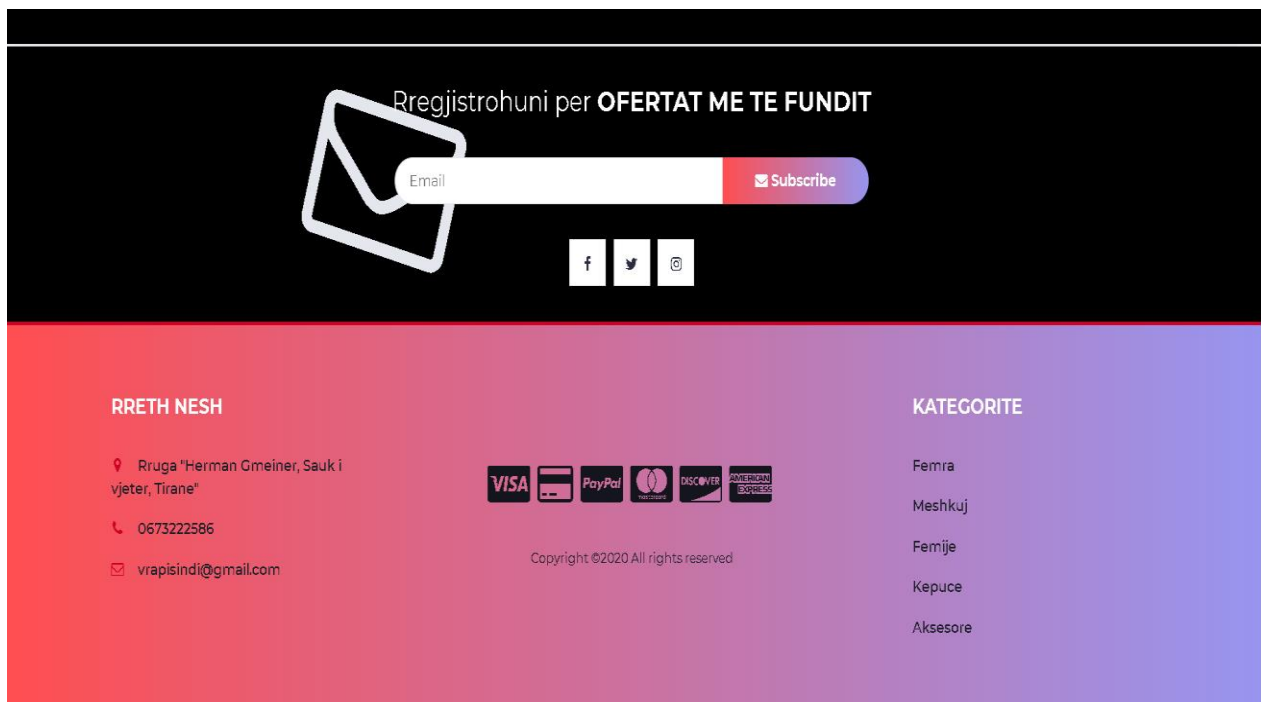


Figura 32: Fundi i faqes

Në fundin e faqes ndodhet një zonë ku mund të shkruash emailin dhe të bësh subscribe për të marrë ofertat më të fundit. Gjithashtu ndodhen tre ikona secila të con në një rrjet social. Në zonën e dytë në menunë **RRETH NESH** afishohet vendndodhja e dyqanit, numri i telefonit që mund të kontaktojnë klientët dhe emaili. Ikonat e kartave me të cilat klienti mund të paguajë afishohen në qender dhe në fund afishohen sërish kategoritë.

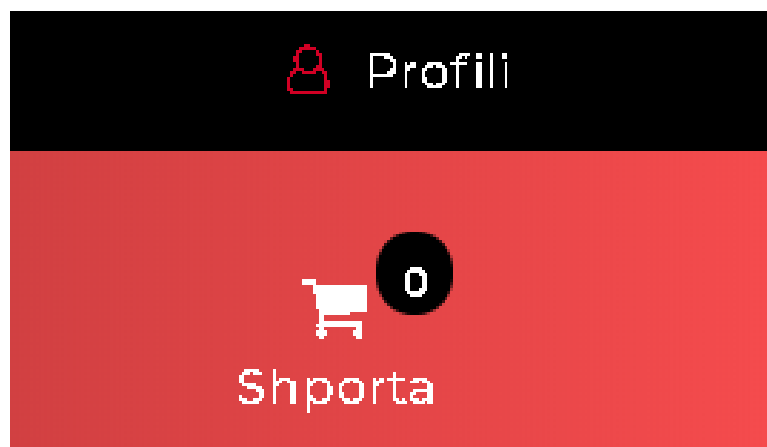


Figura 33: Ikonat dhe butonat

Nëse klikojmë butonin **Profili** na shfaqet një menu Drop Down me butonat **Log In** dhe **Sign Up**. Klikimi i Log In na shfaq formularin **login_form.php** i cili mer funksion nga faqja **login.php**. Klikimi i Sign Up na shfaq formularin **register_form.php** i cili mer funksion nga faqja **register.php**. Klienti ose admini mund të logohet në faqe, nëse logohemi me të dhënat e klientit na shfaqet faqja **store.php** ndërsa logohemi me të dhënat e adminit na shfaqet faqja **addproduct.php**.

5.1.2 Formulari logimit

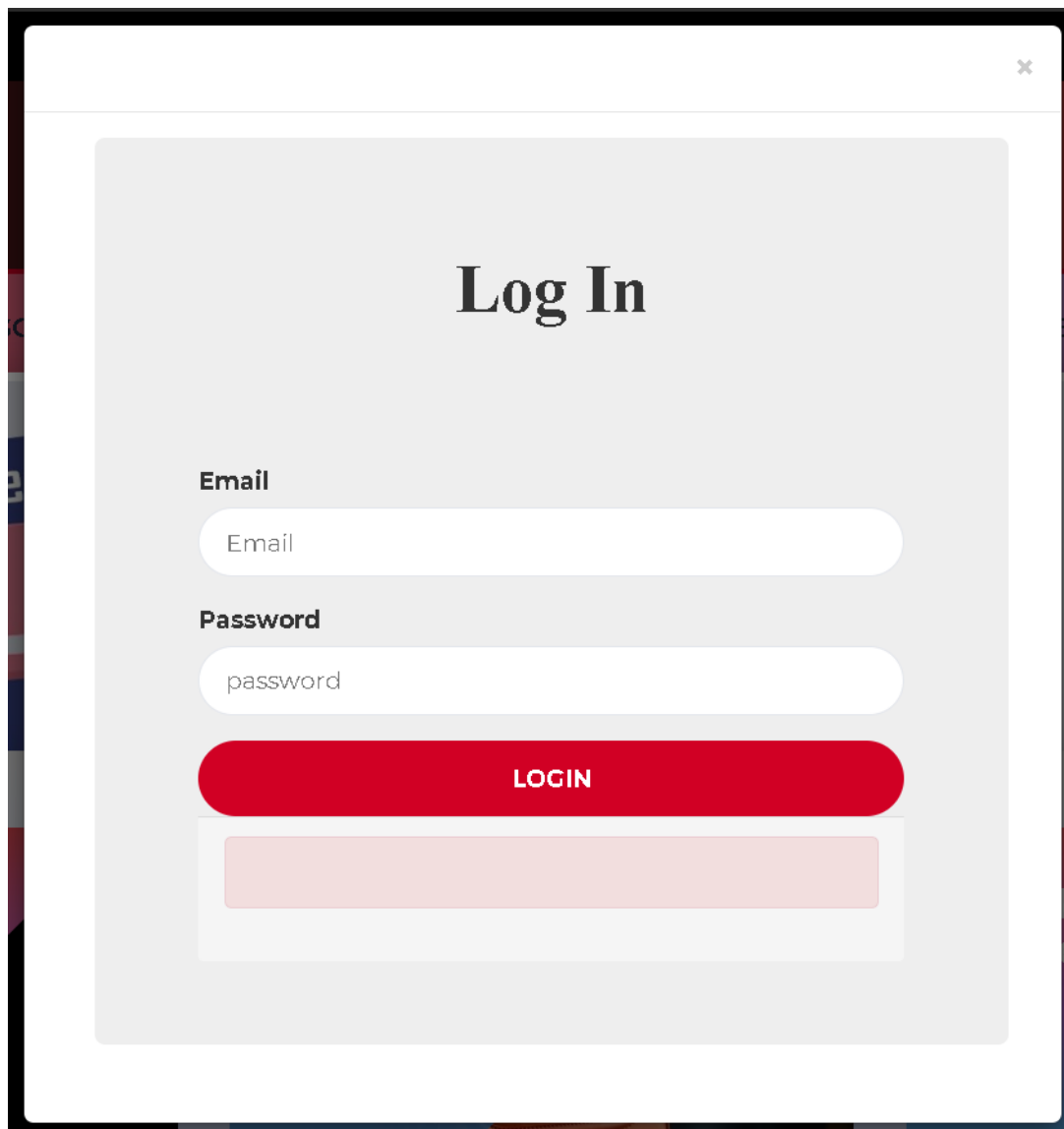


Figura 34: Formulari Log In

Klienti i regjistruar më parë në mënyrë që të logohet duhet të plotësojë të dhënat në formular. Ai fut emailin dhe passwordin dhe nëse njëra prej këtyre të dhënave është dhënë gabim ose nëse nuk jemi regjistruar më parë shfaqet një mesazh poshtë butonit LOGIN.



Figura 35: Mesazhi afishuar

Klienti ose admini mund të logohet në faqe, nëse logohemi me të dhënat e klientit na shfaqet faqja **store.php** ndërsa logohemi me të dhënat e adminit na shfaqet faqja **addproduct.php**.

5.1.3 Formulari regjistrimit

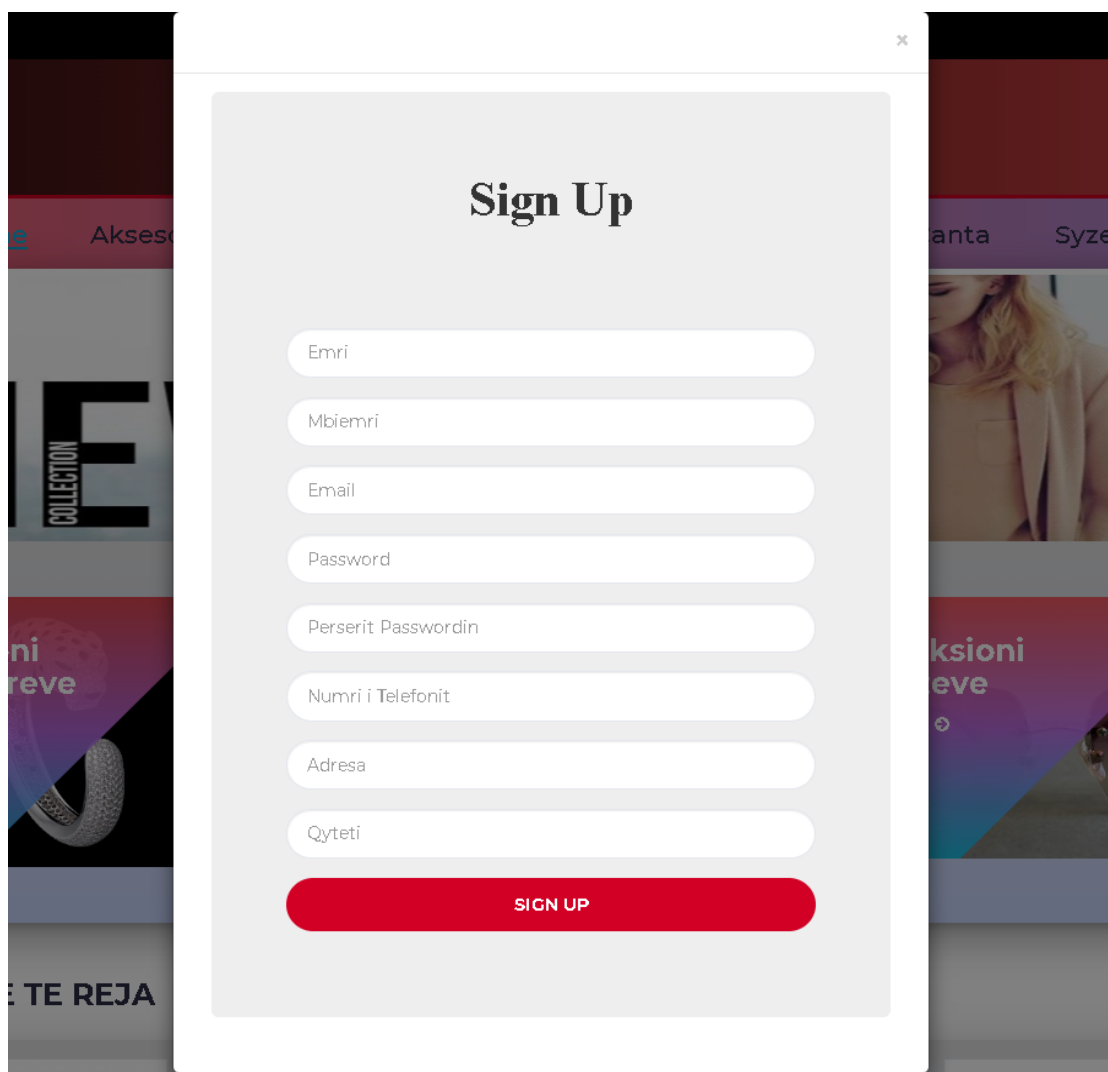
A screenshot of a 'Sign Up' form overlay on a website. The form is centered and has a light gray background. It contains several input fields with placeholder text: 'Emri', 'Mbiemri', 'Email', 'Password', 'Përsërit Passwordin', 'Numri i Telefonit', 'Adresa', and 'Qyteti'. Below the fields is a red button labeled 'SIGN UP'. The background of the website is visible through the overlay, showing a jewelry store theme with images of rings and text like 'Akses', 'anta', 'Syze', 'ksioni', 'eve', and 'TE REJA'.

Figura 36: Formulari Sign Up

Klienti mund të regjistrohet duke plotësuar më parë të dhënat në këtë formular në mënyrë që të krijojë një llogari në faqe si user dhe të mund të bleje produktet. Ai duhet të plotësojë fushat si: emri, mbiemri, emaili, passwordin dy herë në mënyrë që të ruhen saktë të dhënat, numrin e telefonit, adresën dhe qytetin. Këto të dhëna validohen dhe nëse njëra prej këtyre të dhënave është dhënë gabim shfaqet një mesazh poshtë butonit SIGN UP. Klienti pas regjistrimit në faqe mund të logohet për të përfitur shërbimet e faqes.

Two yellow error message boxes. The first box on the left contains the text 'Numri duhet te jete me 10 shifra.' and a close button (X). The second box on the right contains the text 'Passwordi nuk perputhet.' and a close button (X).

Figura 37: Mesazhet që i shfaqen klientit nëse fut të dhënat gabim.

5.1.4 Faqja store.php

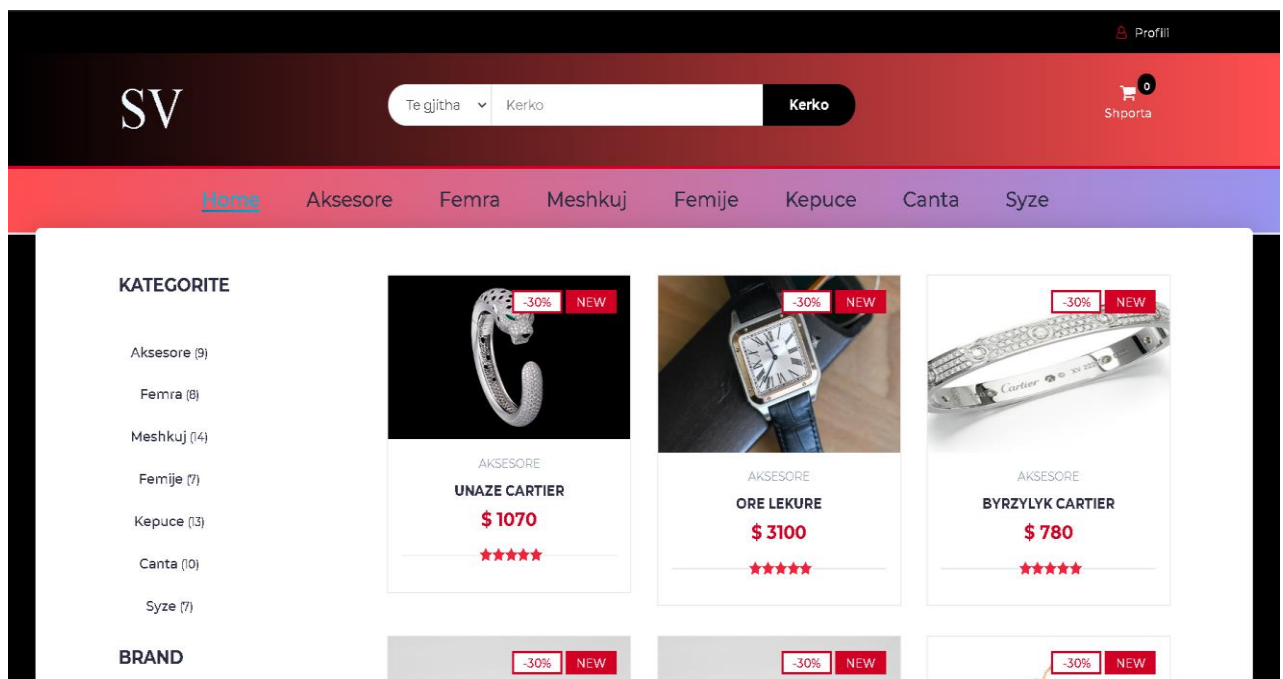


Figura 38: Faqja store.php(1)

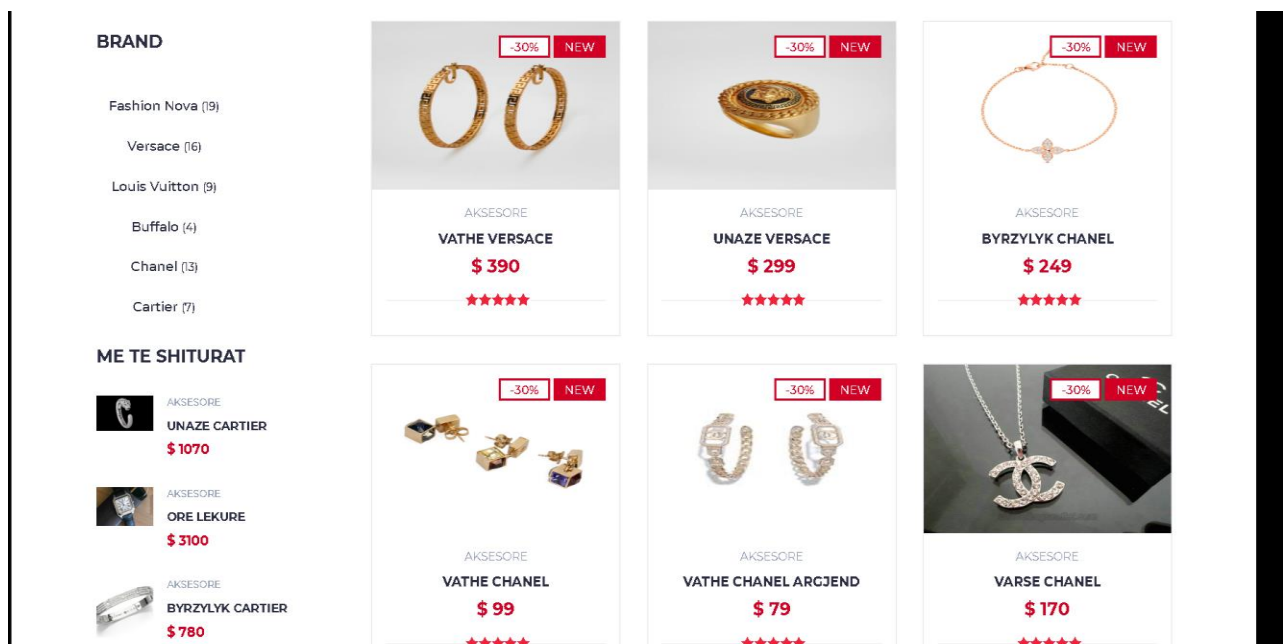


Figura 39: Faqja store.php(2)

Pas logimit klientit i shfaqet faqja **store.php**. Në këtë faqe listohen të gjitha produktet të ndara sipas kategorive ose brandeve. Në të majtë ndodhët menuja ku listohen kategoritë dhe brandet dhe sasia e produkteve per secilin tip.

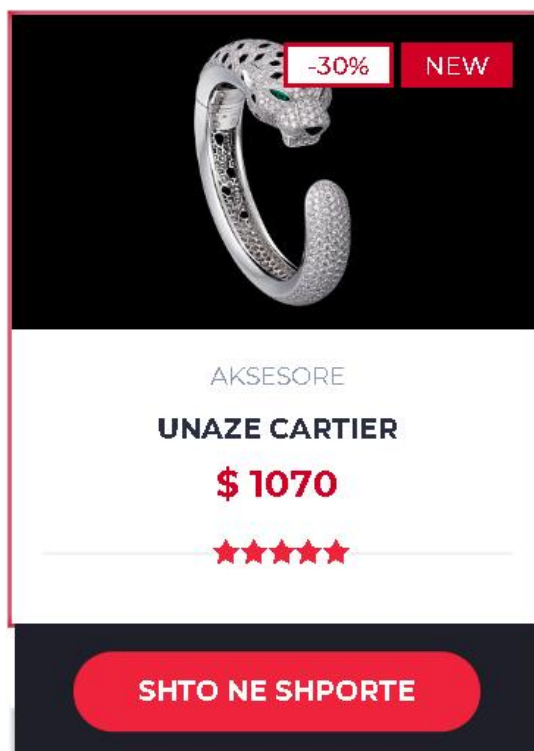


Figura 40: Produkti i afishuar në faqe

Produkti përmban foton, kategorinë në të cilën ndodhet dhe cmimin. Nëse vendosim kursorin mbi një prej produkteve shfaqet butoni shto në shportë. Nëse klikojmë butonin shto në shportë shfaqet mesazhi përkatës nëse produkti shtohet për herë të parë apo është i shtuar më parë.

Produkti u shtua ne shporte me sukses.

Produkti eshte shtuar me pare ne shporte. Vazhdo Blerjen.

Figura 41: Mesazhet që afishohen për cdo rast

Nëse klikojmë shportën në faqen kryesore pasi kemi për zgjedhur disa produkte do të na shfaqet një listë me të gjitha produktet e zgjedhura duke përfshirë cmimin, fotot e tyre dhe totalin që duhet të paguajmë. Butoni **Ndrysho** kalojmë në faqen **cart.php** ku mund të shohim listën e plotë të produkteve, mund të ndryshojmë sasinë e një produkti dhe ta fshijmë nga lista.

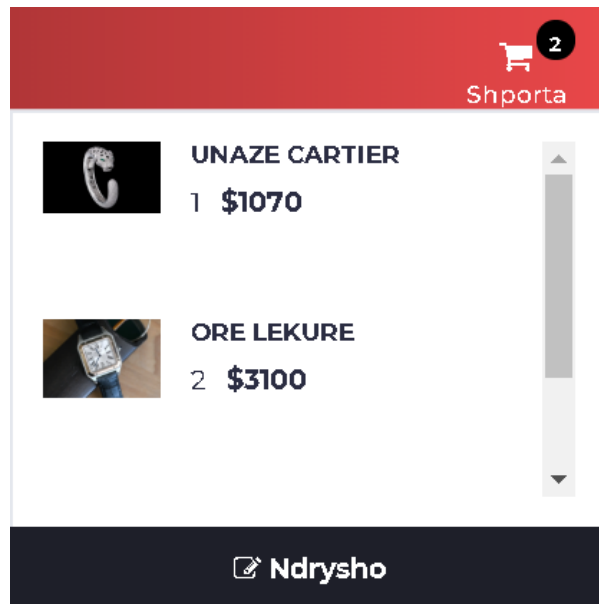


Figura 42: Drop Down pasi klikojmë shportën

5.1.5 Faqja cart.php

Në faqen cart.php shfaqet tabela me produktet e shportës. Tabela përmban produktin, foton e produktit, përshkrim të thjeshtë, cmimin, sasinë, dy butona njëri për të update produktin nëse ndryshojmë sasinë dhe tjetri për të fshirë produktin nga shporta. Në fund të tabelës shfaqet totali që duhet të paguhet dhe dy butona. Butoni **Vazhdo Porosinë** të kthen në faqen store.php dhe butoni **Paguaj** të çon në faqen **checkout.php**.







Produkti		Cmimi	Sasia	Subtotali	
	Emri i produktit dhe fotoja e tij e afishuar bashkëngjitur cmimin, sasinë dhe subtotalin. Shtypni butonin e kuq për të fshirë produktin nga shporta.	1070	1	1070	 
Unaze Cartier					
	Emri i produktit dhe fotoja e tij e afishuar bashkëngjitur cmimin, sasinë dhe subtotalin. Shtypni butonin e kuq për të fshirë produktin nga shporta.	3100	1	3100	 
Ore Lekure					
< Vazhdo Porosinë				Total : \$ 4170	Paguaj

Figura 43: Tabela me produkte

5.1.6 Faqja checkout.php

Klienti duhet të plotësojë formularin për të kryer pagesën dhe për të finalizuar blerjen e produkteve. Fushat në formular janë emri, mbiemri adresa dhe qyteti të cilat plotësohen automatikisht nga programi. Ndërsa shteti, emri ne kartë, numri i kartës, data skadencës dhe cvv duhet të plotësohen nga useri. Pasi çekojmë checkbox mund të klikojmë butonin paguaj i cili ruan faturën në databazë dhe na con në faqen store.php. Gjithashtu printohet një minifaturë për blerjen.

Formulari

Emri

Email

Adresa

Qyteti





Shteti

Zip

☐ Dergesa ne te njejten adrese si fatura.

Pagesa

Llojet e Kartave

Emri ne karte

Numri i kartes

Data Skadences

CVV

Ruaj Faturen

Figura 44: Formulari pagës

Shporta 2			
Nr	Produkti	Sasia	Cmimi
1	Unaze Cartier	1	1070
2	Ore Lekure	1	3100
total			\$4170

Figura 45: Fatura për pagesë

5.1.7 Faqja produkt.php

Nëse klikojmë njërën prej produkteve do të na shfaqet faqja produkt.php. Në këtë faqe shfaqet produkti, emri i tij, cmimi, detaje mbi produktin dhe fotot të cilat mund ti zmadhosh për një pamje më të qartë. Butoni shto në shportë kryen të njëjtin funksion. Më poshtë ndodhet një përshkrim i shkurtër mbi faqen si dhe komentet për produktin. Gjithashtu në fund të faqes shfaqen produkte të ngjashme me produktin e zgjedhur.

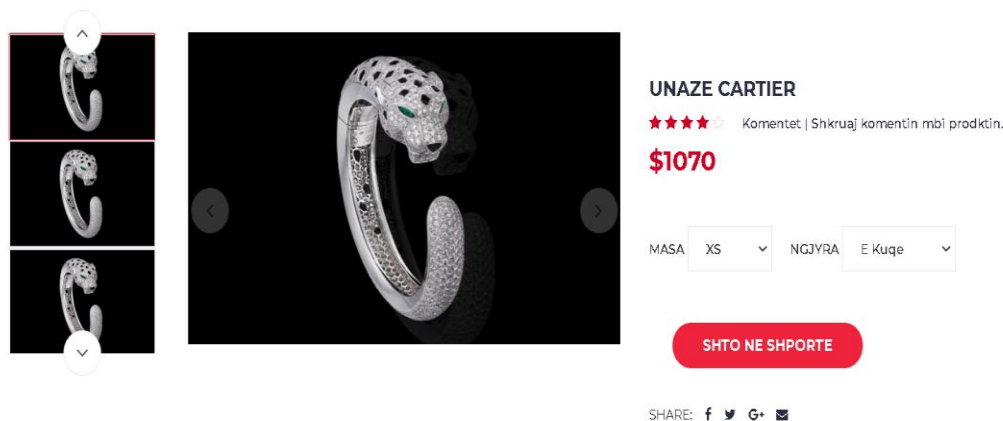


Figura 46: Faqja produkt.php(1)



PRODUKTE TE NGJASHME

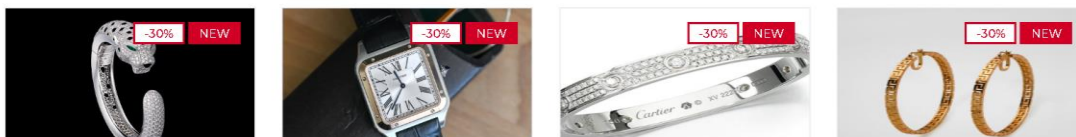


Figura 47: Faqja produkt.php(2)

5.1.8 Funksione shtesë

Mëposhtë shfaqen dy funksione të faqes të ilustruar:

- Funksioni i kërkimit.
- Menuja responsive.(si reagon faqja nëse zvogëlojmë madhësinë e faqes)

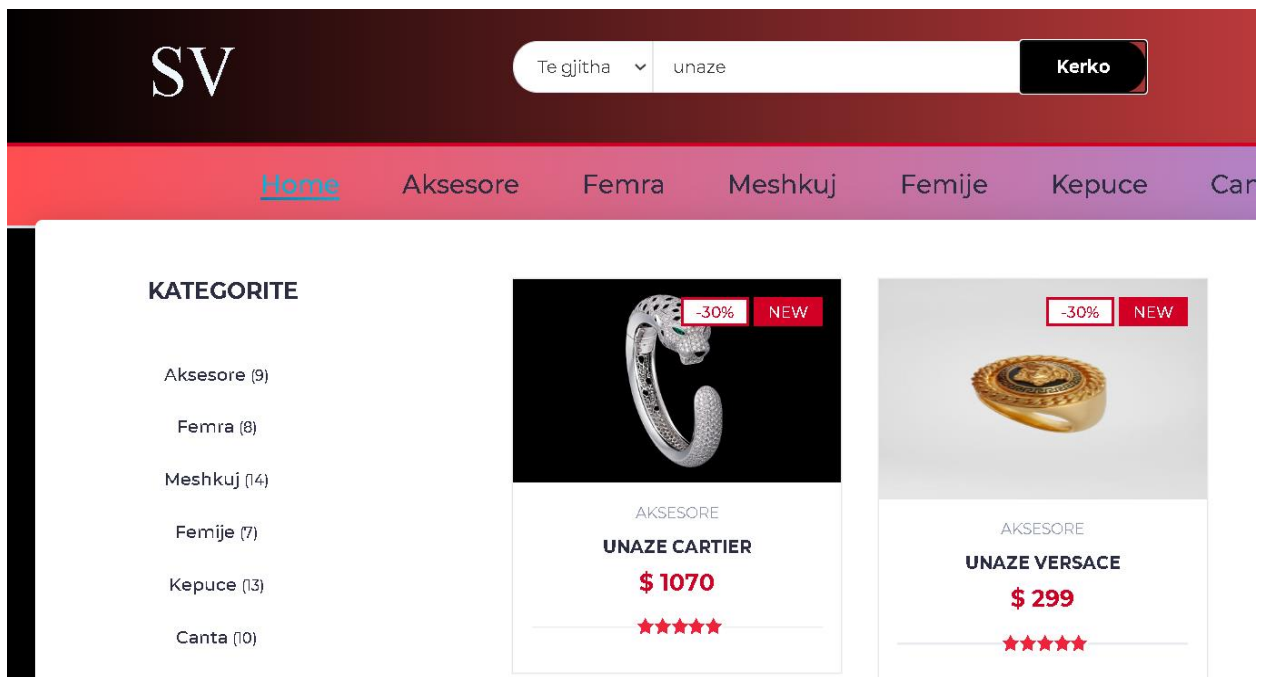


Figura 48: Rezultat i kërkimit

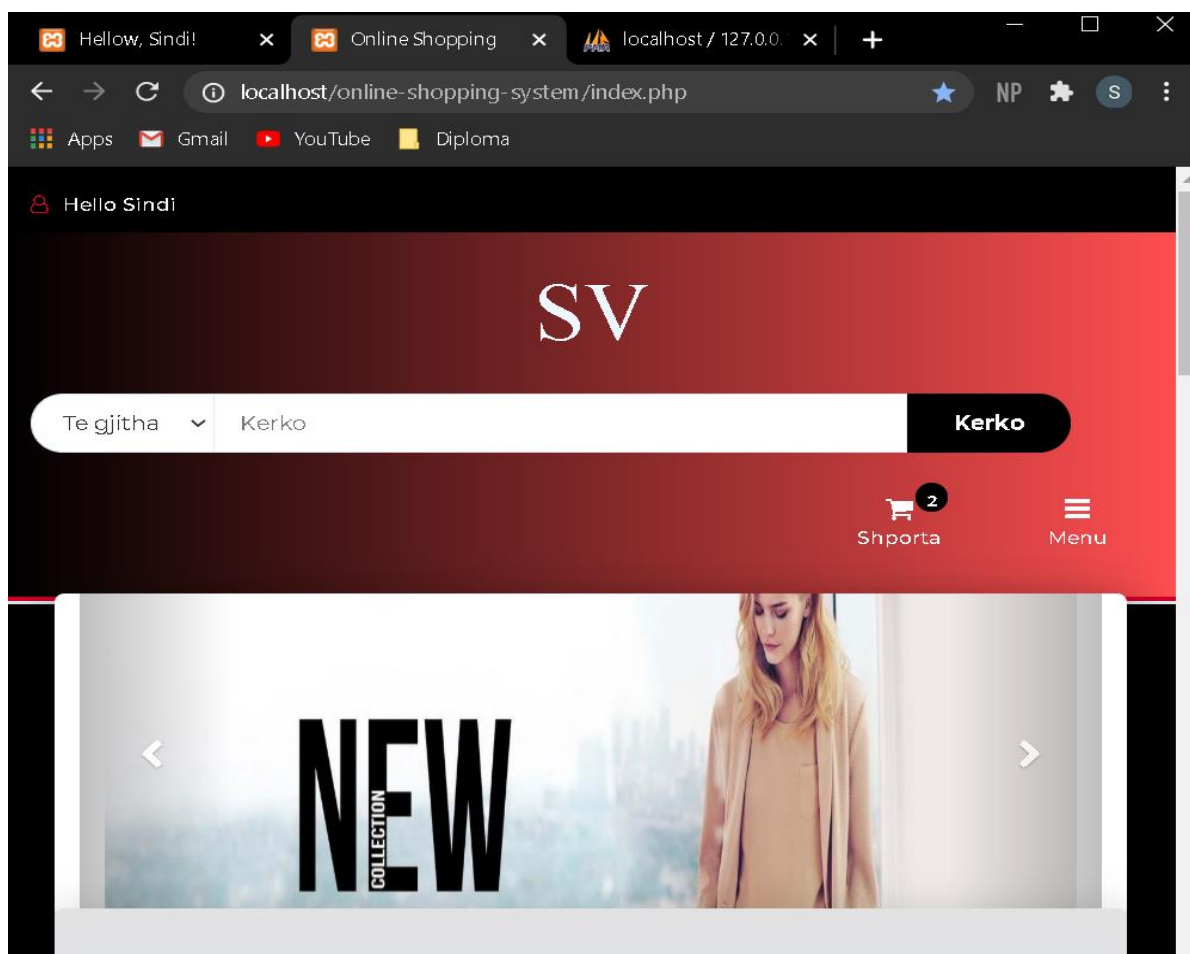


Figura 49: Menuja responsive

5.2 Aktivitetet kryesore të faqes admin

Për të aksesuar të gjitha funksionalitetet e faqes së adminit kam ndërtuar një menu vertikale, ku secili prej butonave hap një faqe.php . Nëse klikojmë butonin LOGOUT dalim nga faqja admin dhe kalojmë në faqen kryesore të dyqanit.

Butonat dhe faqet që shfaqin:

- Paneli kyesor – index.php
- Shto klient – adduser.php
- Lista e produkteve – productlist.php
- Porosite – orders.php
- Shto produkt – addproduct.php
- Menaxho klientet – manageuser.php + edituser.php

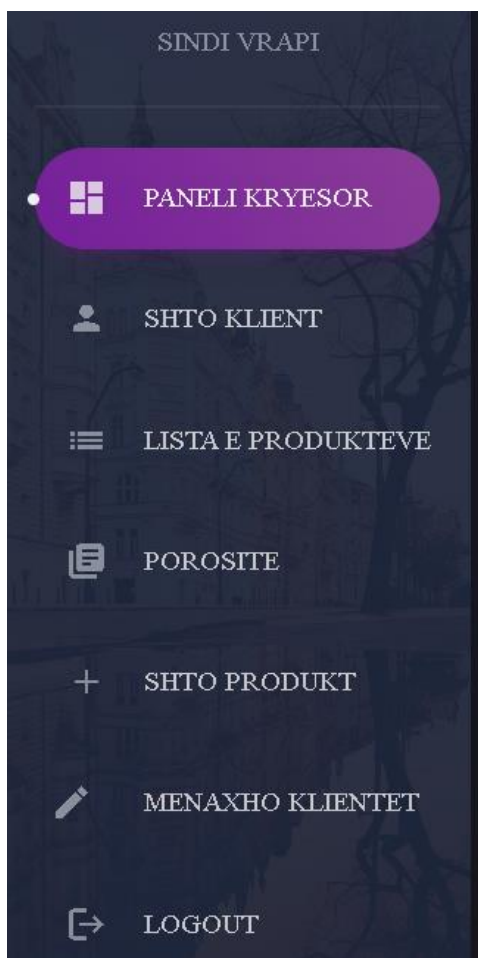


Figura 50: Menuja e faqes admin

5.2.1 Faqja kryesore index.php

Faqja kryesore përmban listën e klientëve të afishuar me të gjithë elementet e tyre, listën e kategorive dhe numrin e produkteve për çdo katëgori, listen e brandeve dhe numrin e elementeve për çdo brand dhe listën e subscribers.

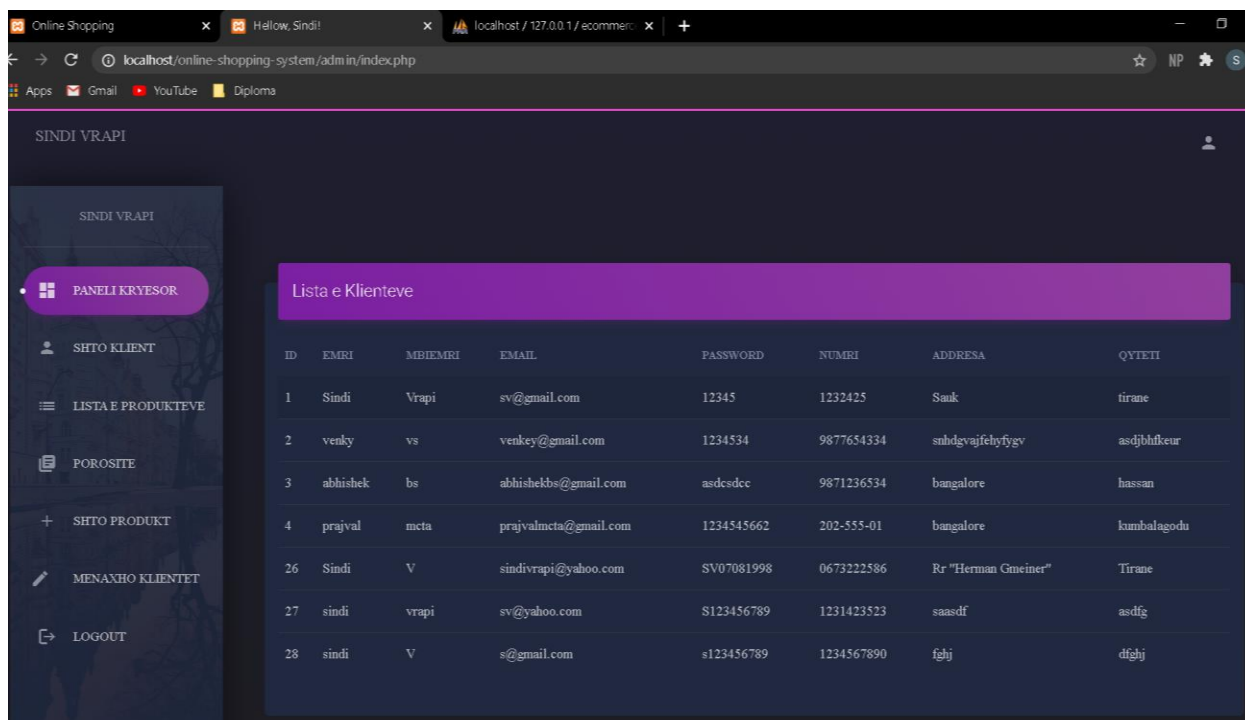


Figura 51: Faqja admin index.php(1)

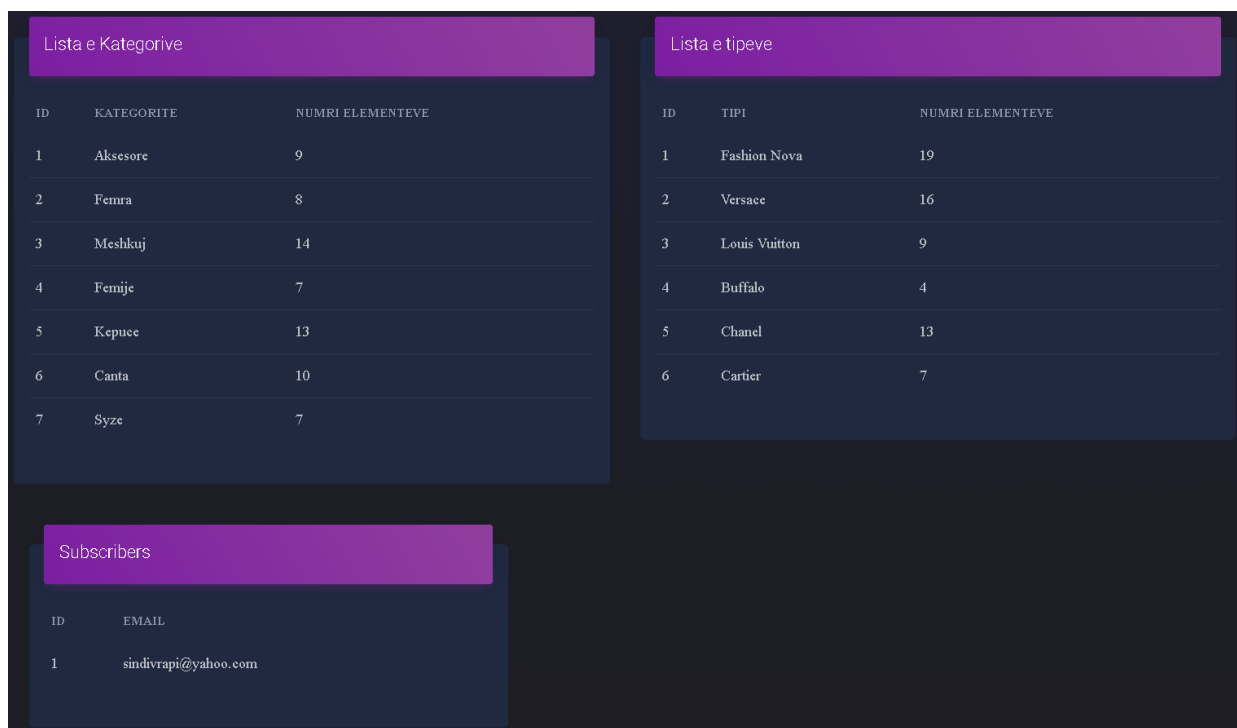


Figura 52: Faqja admin index.php(2)

5.2.2 Faqja adduser.php

Për të shtuar një klient në faqen adduser.php mjafton që admini të plotësojë formularin duke futur të dhënat e klientit si emri, mbiemri, emaili, passoërdi, numri i telefonit, qyteti dhe adresa. Më pas ruajmë klientin duke klikuar butonin RUAJ KLIENTIN.

Shto Klient
Plotëso Te Dhenat E Klientit

Emri Mbiemri

Email Password

Numri Telefonit

Qyteti Adresa

RUAJ KLIENTIN

Figura 53: Formulari për të shtuar klientë

5.2.3 Faqja productlist.php

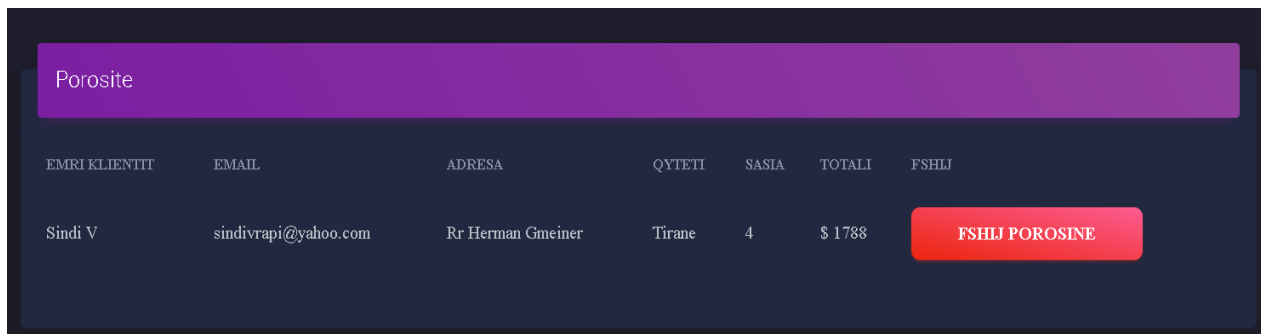
Afishohet lista e të gjithë produkteve duke i vendosur ato në një tabelë me të dhënat: imazhi, emri, cmimi dhe butonat **delete** për të fshirë produktin. Në krye të tabelës ndodhet butoni **shto produkt** që të con në faqen **addproduct.php**.

IMAZHI	EMRI	CMIMI	SHTO PRODUKT
	Unaze Cartier	1070	DELETE
	Ore Lekure	3100	DELETE
	Byrzylyk Cartier	780	DELETE
	Vathe Versace	390	DELETE
	Unaze Versace	299	DELETE
	Byrzylyk Chanel	249	DELETE
	Vathe Chanel	99	DELETE

Figura 54: Faqja productlist.php

5.2.4 Faqja orders.php

Kjo faqe përmban një tabelë me porositë e listuara. Në këtë tabelë shënohet emri, mbiemri, adresa, qyteti, sasia e produkteve të blera, totali në lek që paguan klienti dhe butoni FSHIJ POROSINE që fshin porosinë nga tabela.

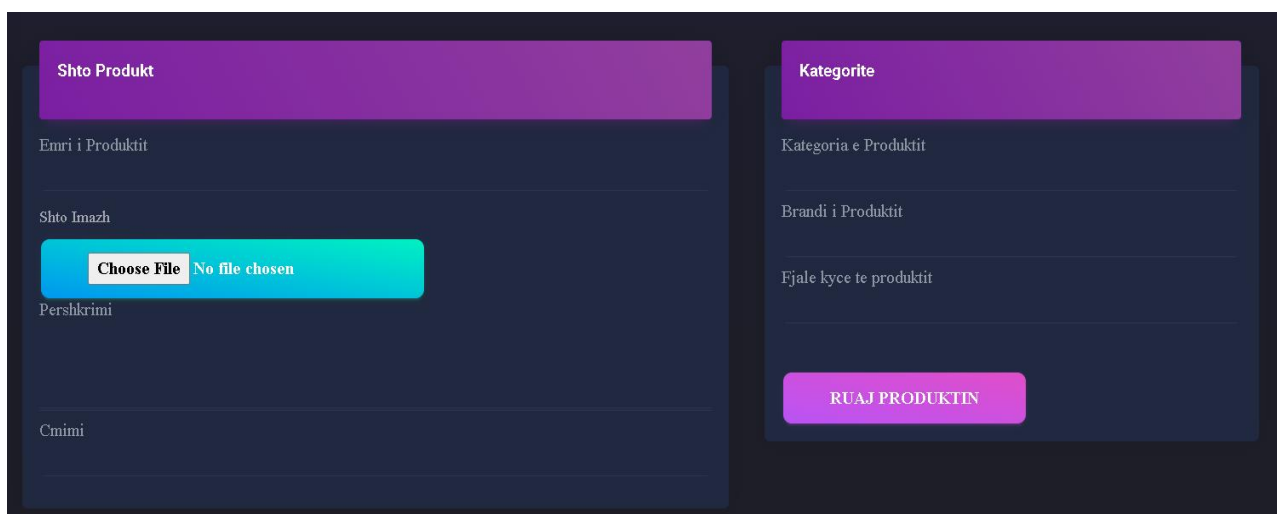


Porosite						
EMRI KLIENTIT	EMAIL	ADRESA	QYTETI	SASIA	TOTALI	FSHIJ
Sindi V	sindivrap@yahoo.com	Rr Herman Gmeiner	Tirane	4	\$ 1788	FSHIJ POROSINE

Figura 55: Faqja orders.php

5.2.5 Faqja addproduct.php

Për të shtuar një produkt mjafton që admini të plotësojë të dhënat e faqes: emri produktit, imazhi, përshkrimi, cmimi, kategoria, brandi dhe fjalët kyçe. Në fund klikojmë butonin RUAJ PRODUKTIN.



Shto Produkt

Emri i Produktit

Shto Imazh

Choose File No file chosen

Pershkrimi

Cmimi

Kategorite

Kategoria e Produktit

Brandi i Produktit

Fjale kyce te produktit

RUAJ PRODUKTIN

Figura 56: Faqja addproduct.php

5.2.6 Faqja manageuser.php

Kjo faqe ofron disa shërbime si : lista e klienteve, shto klient, edituser dhe deleteuser. Lista e klientëve ka si kategori si email, password dhe butonat për ndryshime. Delete fshin user nga tabela, shto klient të çon në faqen adduser.php dhe edit të çon në faqen edituser.php.













Menaxho Klientet			
EMAIL	PASSWORD	SHTO KLIENT	
sv@gmail.com	12345		
venkey@gmail.com	1234534		
abhishekbs@gmail.com	asdesdcc		
prajvalmcta@gmail.com	1234545662		
sindivrap@yahoo.com	SV07081998		
sv@yahoo.com	S123456789		

Figura 57: Faqja manageuser.php

Ndrysho te dhenat e klientit

Emri

Sindi

Mbiemri

Vrapi

Email

sv@gmail.com

Password

123456

RUAJ

Figura 58: Faqja edituser.php

KREU VI

TESTIME TË SISTEMIT

6.1 Teori

Testimi ka për qëllim të tregojë që një program bën atë që synohet të bëjë dhe të zbulojë difektet e programit përpara se të vihet në përdorim. Kur testoni softuer, ekzekutoni një program duke përdorur të dhëna artificiale. Ju kontrolloni rezultatet e provës për gabime, anomali ose informacion në lidhje me atributet jo funksionale të programit. Mund të zbulojë praninë e gabimeve por jo mungesën e tyre. Testimi është pjesë e një procesi më të përgjithshëm të verifikimit dhe vlefshmërisë, i cili gjithashtu përfshin teknikat e vlerësimit statik.

Qëllimet e testimit të programit:

- Për ti demonstruar programuesit dhe klientit që softi i përmbush qëllimet e tij.
- Për të zbuluar situata në të cilat sjellja e softit nuk është e saktë.

Testimet e validimit dhe difekteve:

- Ju prisni që sistemi të performojë saktë duke përdorur një rast testi të caktuar që pasqyrojnë përdorimin e pritshëm të sistemit.
- Rastet e provës janë krijuar për të ekspozuar difektet. Rastet e provës në testimin e difektit mund të përdoren qëllimisht dhe nuk kanë nevojë të pasqyrojnë mënyrën se si përdoret sistemi normalisht.

Testimet e zhvillimit:

- Testimi i njësive, ku testohen njësi individuale të programit ose objekte. Testimi i njësive duhet të përqendrohet në testimin e funksionalitetit të objekteve ose metodave.
- Testimi i komponentëve, ku disa njësi individuale janë të integruara për të krijuar përbërës të përbërë. Testimi i përbërësit duhet të përqendrohet në testimin e ndërfaqeve të përbërësve.
- Testimi i sistemit, ku disa ose të gjithë përbërësit në një sistem janë të integruar dhe sistemi testohet si një e tërë. Testimi i sistemit duhet të përqendrohet në testimin e ndërveprimeve të komponentëve.

6.2 Testimet e kryera

TESTIMI I KODIT

Konrollojmë kodin në rast problemesh duke parë:

- Logimin nëse bëhet saktë si admin dhe si user.
- Rregjistrimin e një klienti të ri dhe ruajtjen e tij në databazë.
- Konrollojmë gjithashtu shërbimet dhe shportën me objekte nëse nxjerr rezultat të saktë.

TESTIMI I DATABAZES

- Testoj në qoftë se arrin të bëhet lidhja me databazën.
- Testoj që databaza ekziston.
- Testoj që të gjitha tabelat janë në databazë .
- Testoj që struktura e secilës tabelë është ashtu si është parashikuar.
- Anketimet që u kryen gjatë testimit të databazës ishin Insert, Update, Delete dhe Select.

Shembuj:

1. Testo ndërfaqjen e login/ autentikimit të adminit/userit:

Input: Username , Password

Output: Faqja e duhur destinacion

If (Admin), shfaqen veprimet fshi/ shto user etj.

If (User == Valid User), shfaqen produktet.

If (User != Valid User), shfaqet mesazhi rregjistrohu.

2. Testim i databazës:

```
<?php
    $servername = "localhost";
    $username = "root";
    $password = "";
    $db = "ecommerce";
    $con = mysqli_connect($servername, $username, $password,$db);
    // Kushti që bën testimin.
    if (!$con) {
        die("Connection failed: " . mysqli_connect_error());
    }
?>
```

3. Teston nëse useri mund të shikojë produktet që fut në shportë.

Input: Klienti shton produkte në shportë nga lista e produkteve.

Output: Pasi klikojmë shportën shtohet numri produkteve +1 dhe shfaqet lista e produkteve.

If (Selection == Item and document == exists), useri mund ta shtojë në shportë nëse produkti ekziston, shtohet numi produkteve në shportë dhe mund të kryejë veprime si fshij, paguaj, vazhdo blerjet etj.

If (Selection = Item and Selection = View Cart), shfaqet lista produkteve që ka zgjedhur klienti.

Përfundime

Sistemi është zhvilluar me shumë kujdes dhe pa gabime dhe në të njëjtën kohë është efikase dhe përdorimi i tij i kursen shumë kohë klientit dhe adminit. Qëllimi i këtij projekti ishte të zhvillonte një faqe web për blerjen e produkteve nga një dyqan. Ky projekt na ndihmoi në marrjen e informacionit të vlefshëm dhe njohurive praktike për disa tema, si dizajnimi i faqeve në internet duke përdorur html & css, përdorimi i templateve të gatshme dhe menaxhimi i bazës së të dhënave duke përdorur mysql. I gjithë sistemi është i siguruar.

Gjithashtu projekti na ndihmoi të kuptojmë rreth fazave të zhvillimit të projektit dhe zhvillimit të softuerit. Mësuam si të testonim karakteristika të ndryshme të një projekti. Ky projekt ka përmbushur të gjitha kërkesat që kanë klientët dhe pronaret e dyqaneve. Ai mund të zbatohet në çdo dyqan ose markë dyqanesh që shesin lloje të ndryshme të produkteve duke kryer modifikime të thjeshta.

Në përfundim të këtij projekti u arrit qëllimi, pra krijimi i një faqeje web me funksionim të plotë dhe me kërkesat e dëshiruara. Nëpërmjet këtij projekti klientët mund të kursejnë kohë dhe dyqani është më i thjeshtë për tu menaxhuar. Dyqane dhe biznese të vogla do mund të ruajnë klientelën e tyre. Të gjitha testimet e bëra në faqe rezultuan me sukses dhe programi është 100% funksional. Gjithashtu u arrit të realizohej një ndërfaqe e këndshme dhe tërheqëse për syrin e përdoruesit dhe një navigim i thjeshtë mes funksionalitetesh të ndryshme.

Projekti ka një anë të përdoruesit ku ai / ajo mund të shohë produktin kategorinë dhe shtoni produkte në shportë dhe paguajë ndërsa nga ana e administratës ai / ajo mund të shikoni shitjet, numrin e produktit, përdoruesit, raportin ditor të shitjeve, shtoni produkt dhe klient.

Ky projekt gjithashtu mund të ndryshohet dhe të përmirësohet në çdo kohë. Kjo faqe lejon një zgjerim shumë më të gjerë dhe përmirsim të funksionaliteteve ekzistuese dhe shtim të funksionaliteteve të tjera. Në të ardhmen mund të shtohen të dhëna të tjera për përdoruesin të cilat mund të jenë të rëndësishme si prsh ndarja e tyre në kategori.

Shkurtime

GUI – Graphical User Interface

UX – User Experience

HTML – Hypertext Markup Language

CSS – Cascading Style Sheets

XAMPP – Cross-Platform (X), Apache (A), MariaDB (ose MySQL) (M), PHP (P).

PHP – PHP: Hypertext Preprocessor

SQL – Structured Query Language

RDBMS – Relational Database Management System

ER – entity relationship

DFD – Data flow diagram

CVV – Card Verification Value

Bibliografia

[1] JavaScript Enlightenment, Cody Lindley-First Edition, based on JavaScript 1.5, ECMA-262, Edition

[2] Complete CSS Guide ,Maxine Sherrin and John Allsopp-O'Reilly Media; September 2012

[3] HTML For Beginners The Easy Way: Start Learning HTML & CSS Today

<https://html.com>

Adresa që ndihmuan në realizimin e faqes:

Për të shkruar css e faqes:

Bootstrap <https://getbootstrap.com/>

<http://www.w3schools.com/html/default.asp>, <http://www.w3schools.com/css/default.asp> ,

<http://www.w3schools.com/js/default.asp>

<https://fontawesome.com/icons?d=gallery>

Për të ndërtuar të gjitha skemat e projektit:

<https://creately.com/>

Për të ndërtuar shportën e produkteve:

<https://www.youtube.com/watch?v=YeFzkC2awTM>

Shtojca

Struktura e projektit

Për të realizuar këtë projekt kam përdorur Brackets dhe modulet e tij për një organizim më të thjeshtë dhe një interface të kuptueshëm. Në këtë projekt pjesët përbërëse të faqes janë grupuar në foldera të ndryshëm për të pasur çdo gjë të organizuar:

/css ku ndodhen të gjitha filet .css të cilat janë stilet e përdorura për të modifikuar dokumentin e shkruar në html.

/js ku ndodhen të gjitha filet .js të cilat e bëjnë faqen interaktive.

/fonts ku ndodhen të gjitha filet me kodet për ikonat.

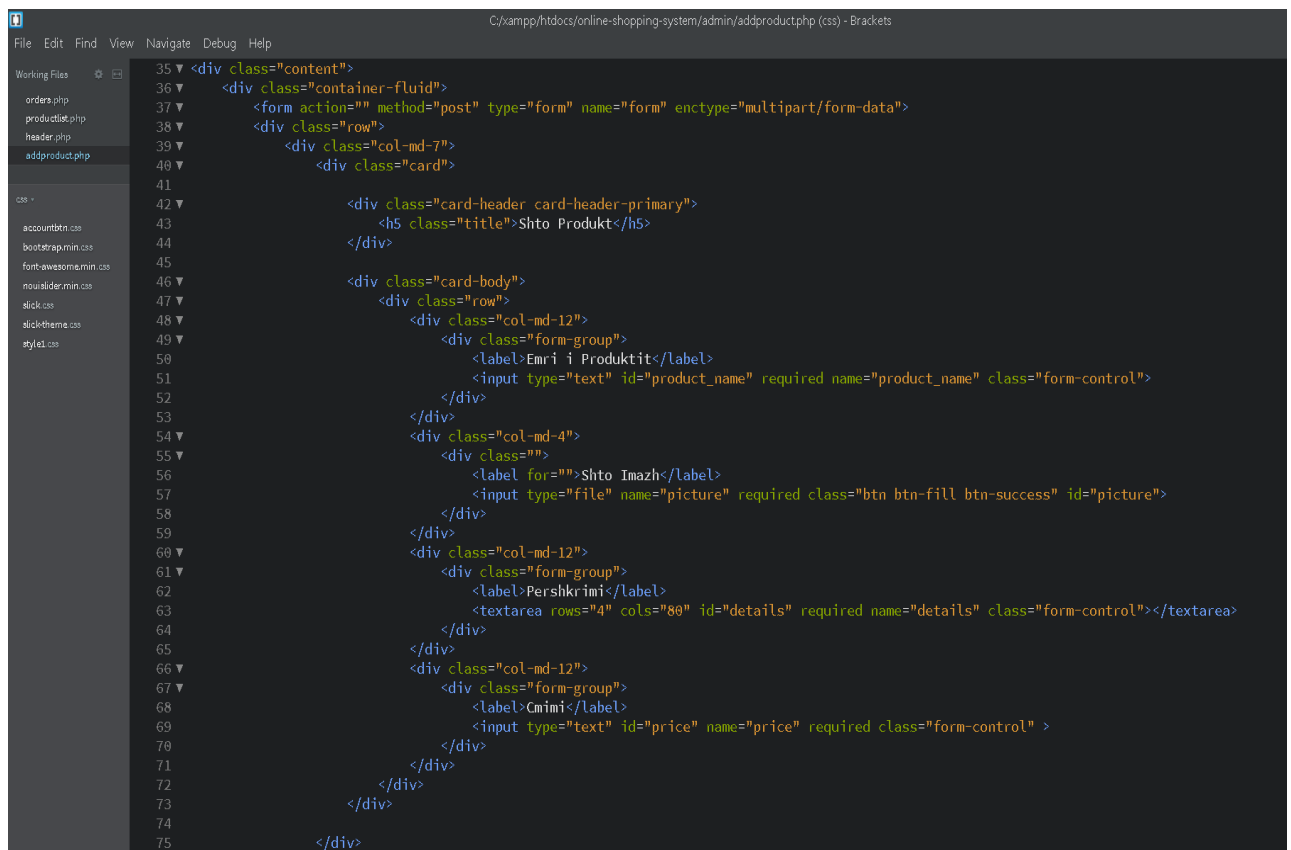
/php ku ndodhen të gjitha filet php ku ndodhen të inkorporuara kodet html.

/img ku ndodhen të gjitha imazhet e përdorura për të realizuar faqen kryesore.

/product_images ku ndodhen të gjitha imazhet e produkteve.

/admin ku ndodhen filet e faqes admin

Me poshtë është paraqitur një imazh i faqes që po ndërtojmë dhe strukturimi konkret i saj:



```
35 <div class="content">
36   <div class="container-fluid">
37     <form action="" method="post" type="form" name="form" enctype="multipart/form-data">
38       <div class="row">
39         <div class="col-md-7">
40           <div class="card">
41             <div class="card-header card-header-primary">
42               <h5 class="title">Shto Produkt</h5>
43             </div>
44             <div class="card-body">
45               <div class="row">
46                 <div class="col-md-12">
47                   <div class="form-group">
48                     <label>Emri i Produktit</label>
49                     <input type="text" id="product_name" required name="product_name" class="form-control">
50                   </div>
51                 </div>
52                 <div class="col-md-4">
53                   <div class="">
54                     <label for="">Shto Imazh</label>
55                     <input type="file" name="picture" required class="btn btn-fill btn-success" id="picture">
56                   </div>
57                 </div>
58                 <div class="col-md-12">
59                   <div class="form-group">
60                     <label>Pershkrimi</label>
61                     <textarea rows="4" cols="80" id="details" required name="details" class="form-control"></textarea>
62                   </div>
63                 </div>
64                 <div class="col-md-12">
65                   <div class="form-group">
66                     <label>Cmimi</label>
67                     <input type="text" id="price" name="price" required class="form-control" >
68                   </div>
69                 </div>
70               </div>
71             </div>
72           </div>
73         </div>
74       </div>
75     </form>
76   </div>
77 </div>
```

Figura 59: Struktura e faqes (shembull)

Kodet Kryesore

db.php

Lidhja me MySQL dhe aksesimi i databazës:

```
<?php
    $servername = "localhost";
    $username = "root";
    $password = "";
    $db = "ecommerce";
    $con = mysqli_connect($servername, $username, $password,$db);
    // Kushti që bën testimin.
    if (!$con) {
        die("Connection failed: " . mysqli_connect_error());
    }
?>
```

index.php

```
<?php
    include "header.php";
    include "body.php";
    include "newslettter.php";
    include "footer.php";
?>
```

header.php

Faqja në të cilën ndodhen menutë kryesore, ajo e kategorive, butoni kërkë, ikona e shportes dhe profili.

```
<header>
<div id="header"><div class="container"><div class="row"><div class="col-md-3">
<div class="header-logo"><a href="#" class="logo"><font style="font-style:normal; font-size:55px;color: aliceblue;font-family: serif"> SV</font></a></div></div>
<div class="col-md-6"><div class="header-search">
<form><input class="input" id="search" type="text" placeholder="Kërko"> <button type="submit" id="search_btn" class="search-btn">Kërko</button>
</form></div></div>
<div class="col-md-3 clearfix"><div class="header-ctn"><div class="dropdown">
<a class="dropdown-toggle" data-toggle="dropdown" aria-expanded="true">
<i class="fa fa-shopping-cart"></i><span>Shporta</span><div class="badge qty">0</div>
</a><div class="cart-dropdown"><div class="cart-list" id="cart_product"></div>
<div class="cart-btns"><a href="cart.php" style="width:100%;"><i class="fa fa-edit"></i>
Ndrysho</a></div></div></div><div class="menu-toggle"><a href="#"><i class="fa fa-bars"></i><span>Menu</span></a></div></div></div></div>
</div>
</header>
```

body.php

Faqja ku afishohen reklamat dhe disa prej produkteve.

newsletter.php

Faqja ku klienti mund të bëjë subscribe.

footer.php

Fundi i faqes kryesore ku afishohen mënyrat e kontaktit.

```
<ul class="footer-links">
<li><a href="#"><i class="fa fa-map-marker"></i>Rruga "Herman Gmeiner, Sauk i vjeter,
Tirane"</a></li>
<li><a href="#"><i class="fa fa-phone"></i>0673222586</a></li>
<li><a href="mailto:vrapisindi@gmail.com"><i class="fa fa-envelope-
o"></i>vrapisindi@gmail.com</a></li>
</ul>
```

store.php

Printimi i produktit sipas kategorisë, brandit ose kur klikojmë butonin kërko.

```
if(isset($_POST["get_seleted_Category"]) || isset($_POST["selectBrand"]) ||
isset($_POST["search"])){
    if(isset($_POST["get_seleted_Category"])){
        $id = $_POST["cat_id"];
        $sql = "SELECT * FROM products,categories WHERE product_cat = '$id'
AND product_cat=cat_id";
    }else if(isset($_POST["selectBrand"])){
        $id = $_POST["brand_id"];
        $sql = "SELECT * FROM products,categories WHERE product_brand = '$id'
AND product_cat=cat_id";
    }else if(isset($_POST["search"])){
        $keyword = $_POST["keyword"];
        $sql = "SELECT * FROM products,categories WHERE product_cat=cat_id
AND product_keywords LIKE '%$keyword%'";
    }
    $run_query = mysqli_query($con,$sql);
    while($row=mysqli_fetch_array($run_query)){
        $pro_id   = $row['product_id'];
        $pro_cat   = $row['product_cat'];
        $pro_brand = $row['product_brand'];
        $pro_title = $row['product_title'];
        $pro_price = $row['product_price'];
        $pro_image = $row['product_image'];
        $cat_name = $row["cat_title"];
        echo "
<div class='col-md-4 col-xs-6'>
    <a href='product.php?p=$pro_id'>
    <div class='product'>
```

```

<div class='product-img'>
<img src='product_images/$pro_image' style='max-height: 170px;' alt=''>
    <div class='product-label'>
        <span class='sale'>-30%</span>
        <span class='new'>NEW</span>
    </div>
</div>
</a>
<div class='product-body'>
<p class='product-category'>$cat_name</p>
<h3 class='product-name header-cart-item-name'><a
href='product.php?p=$pro_id'>$pro_title</a></h3>
<h4 class='product-price header-cart-item-info'>$ $pro_price</h4>
</div>
<div class='add-to-cart'>
<button pid='$pro_id' id='product' href='#' tabindex='0' class='add-to-cart-
btn'><i class='fa fa-shopping-cart'></i> Shto ne shporte</button>
</div>
</div> </div> "; } }

```

login_form.php

Formulari i logimit.

```

<div class="billing-details jumbotron">
    <div class="section-title">
        <h2 class="login100-form-title p-b-49" >Log In</h2>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label for="email">Email</label>
        <input class="input input-borders" type="email" name="email"
placeholder="Email" id="password" required>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label for="email">Password</label>
        <input class="input input-borders" type="password" name="password"
placeholder="password" id="password" required>
    </div>
    <input class="primary-btn btn-block" type="submit" Value="Login">
    <div class="panel-footer"><div class="alert alert-danger"><h4
id="e_msg"></h4></div></div>
</div>

```

login.php

Kontrolli nëse është admin, e njëjta procedurë dhe për klientin por kontrolli bëhet në tabelën user_info.

```

$sql1 = "SELECT * FROM admin_info WHERE admin_email = '$email' AND
admin_password = '$password'";
$run_query1 = mysqli_query($con,$sql1);
$count1 = mysqli_num_rows($run_query1);

```

```

if($count1 == 1){
    $row = mysqli_fetch_array($run_query);
    $_SESSION["uid"] = $row["admin_id"];
    $_SESSION["name"] = $row["admin_name"];
    $ip_add = getenv("REMOTE_ADDR");
    echo "login_success";
    echo "<script> location.href='admin/addproduct.php'; </script>";
    exit;
}else{
    echo "<span style='color:red;'>Ju lutem rregjistrohuni perpara logimit.</span>";
    exit();
}

```

logout.php

```

<?php
session_start();
unset($_SESSION["uid"]);
unset($_SESSION["name"]);

if(isset($BackToMyPage)) {
    header('Location: '.$BackToMyPage);
} else {
    header('Location: index.php'); //Faqja Kryesore
}
?>

```

Shembull CSS menuja kryesore.

```

#navigation {
    background: linear-gradient(to right, #FF4E50, #9795ef);
}

#top-header {
    background: black;
}

```