

Електронска продавница:СПОРТСКА ОПРЕМА

Домашно број :4

Опис на системот:

Целта на системот: Системот има за цел да обезбеди ефикасна и лесна интеракција за купување на производи преку онлајн платформа. Корисниците ќе можат да пребаруваат, избираат и купуваат производи реквизити кои им се потребни за извршување на спортски активности.

Функционалности:

- Пребарување на производи: Корисниците можат да пребаруваат производи со помош на категории, барање и филтрирање.
- Детали за производот: Корисниците можат да ги видат деталите за секој производ, вклучувајќи цена, опис, слики и достапност.
- Додавање во кошничка: Корисниците можат да додадат производи во својата кошничка за купување.
- Купување: Корисниците можат да извршат плаќање и да ги завршат нарачките.
- Преглед на нарачки: Корисниците можат да прегледаат и следат состојбата на нивните нарачки.
- Управување на профил: Корисниците можат да ги уредуваат своите информации, адреси за испорака и други поставки на профилот.

Намена: Системот е наменет за сите луѓе кои сакаат да купуваат производи онлајн со лесно и удобно искуство на корисници.

Технологија: Системот е имплементиран на веб базирана архитектура, користејќи HTML, CSS и JavaScript за фронтенд делот, а за бекенд делот се користи соодветна технологија како на пример Node.js, Django.. Се користи и база на податоци MySQL, PostgreSQL, за зачувување на информациите за корисниците, производите и нарачките.

-Тек на задача за купување на продукт во системот

-STORYBOARDS

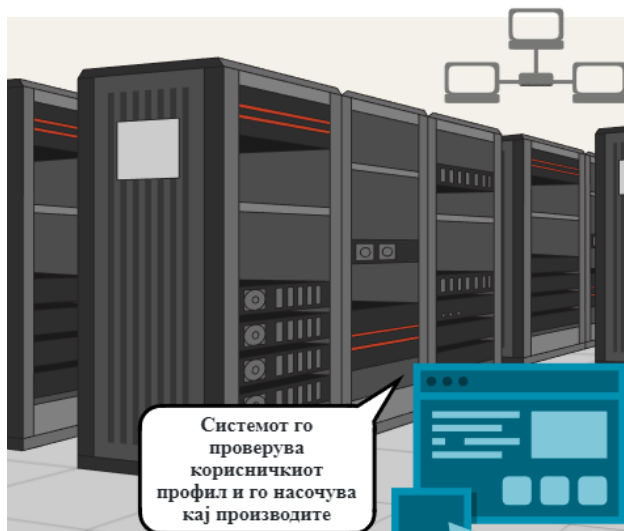
1. Почетен екран, пребарување на продавница



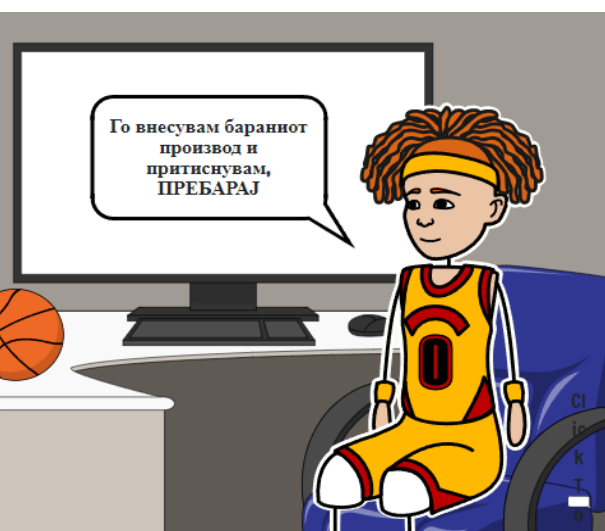
2. Најава на системот на продавницата



3. Системот го проверува внесениот кориснички профил



4. На екранот за пребарување корисникот го внесува барањот производ, пребарува

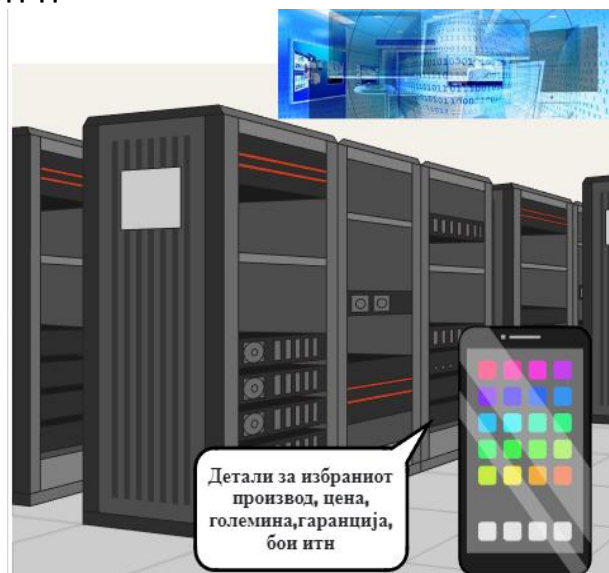


5. Добива препорака според сортирањето кое претходно го направи

6. Го селектира производот кој ми се допаѓа



7. Системот прикажува детали за избраниот производ, вклучувајќи цена, слика и опции за додавање во кошничка или во список на желби



8. Корисникот одбира да го додади производот во кошничката



9. Ако корисникот одбере да заврши со нарачката, системот го пренасочува на екранот за завршување на нарачката, се прикажуваат детали за нарачката, вклучувајќи генериран баркод за плаќање и информации за испорака.



10. Кога нарачката е успешно завршена, системот го прикажува потврдно и прикажува информации за испорака.



//Приказот на сценариото по табели е направен во алатката :

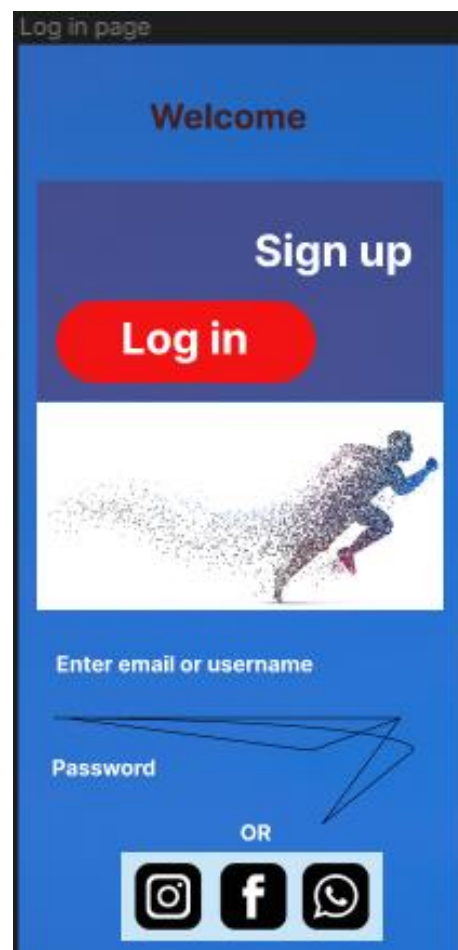
<https://www.storyboardthat.com/>

-ПРОТОТИП

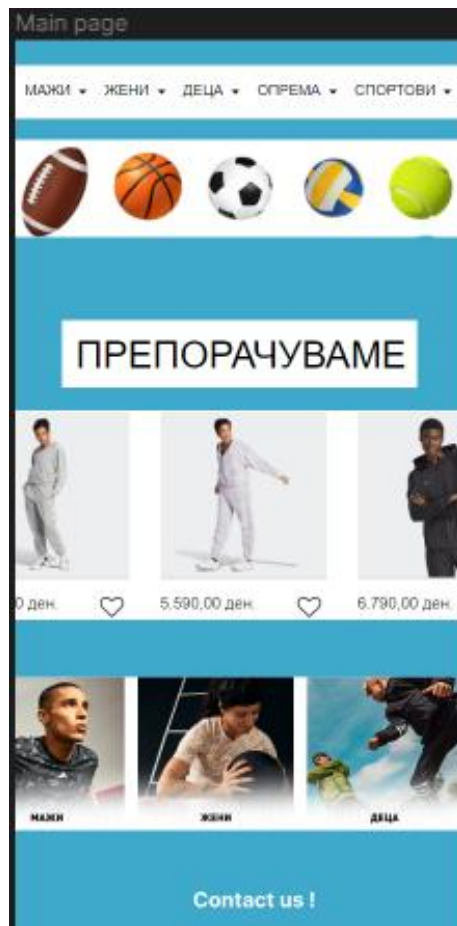
1.Splash screen



2.Log in page



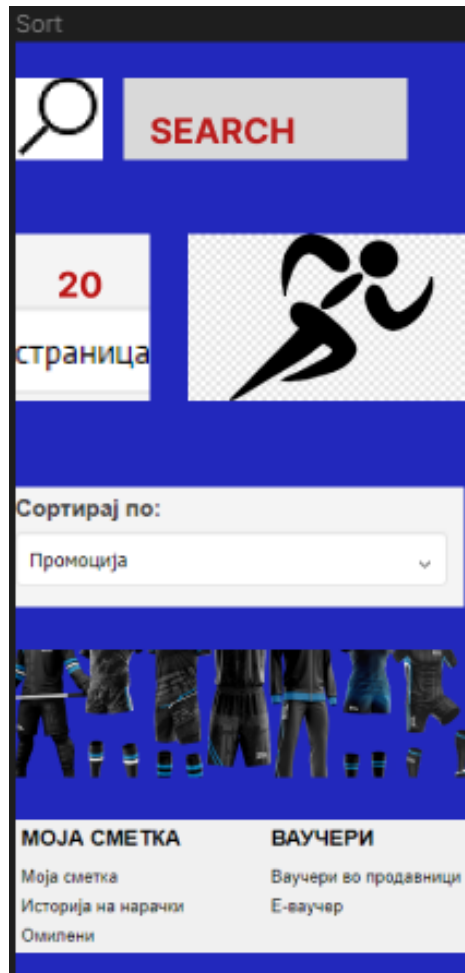
3.Main page



4.Selection



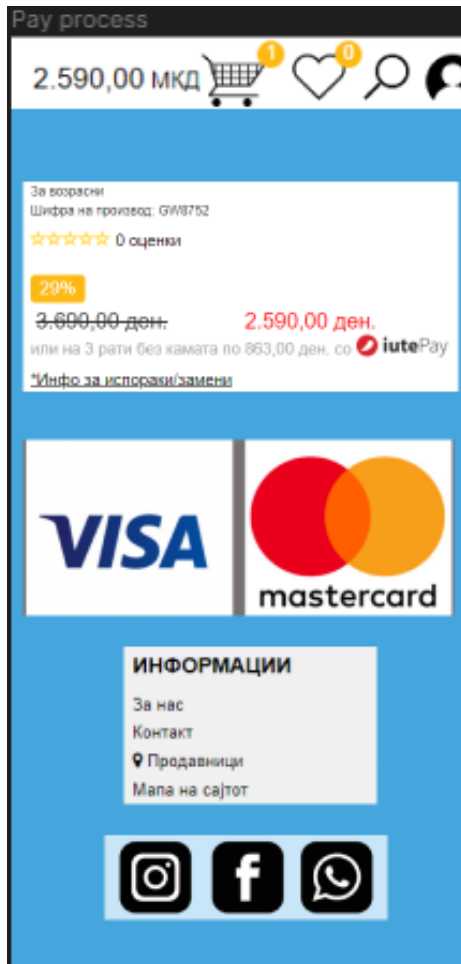
5.Sort



6.Pick up pair



7. Pay process



<https://www.figma.com/file/bgkqCZsTD9Czvwaq5cJiUI/Sports-equipment-store%2C-prototype?type=design&node-id=0%3A1&t=gIFEEb1eKXAOayvB-1>

Тек на интеракцијата за двете основни активности - купување и полнење на продавницата:

- Купување на производ:

1. Екран за пребарување на производи.
 2. Корисникот го внесува бараниот производ во полето за пребарување и кликува на копчето за пребарување.
 3. Системот ја прикажува листата со производи што ги задоволуваат барањата на корисникот.
 4. Корисникот го избира посакуваниот производ од листата со производи.
 5. Системот прикажува детали за избраниот производ, вклучувајќи цена, слика и опции за додавање во кошничка или во список на желби.
 6. Корисникот одбира да го додаде производот во кошничката.
 7. Системот го додава производот во корисничката кошничка и го прикажува обновениот статус на кошничката.
 8. Корисникот има опција да продолжи со купување на други производи или да заврши со нарачката.
 9. Ако корисникот одбере да продолжи со купување, системот го враќа на екранот за пребарување на производи.
 10. Ако корисникот одбере да заврши со нарачката, системот го пренасочува на екранот за завршување на нарачката.
 11. На екранот за завршување на нарачката, се прикажуваат детали за нарачката, вклучувајќи генериран баркод за плаќање и информации за испорака.
- Полнење на продавницата:
 1. Екран на кој се внесуваат податоци за полнење на продавницата.
 2. Корисникот ги внесува потребните информации за полнење на продавницата, како на пример име на продавницата, адреса, контакт информации и производи што се понудени.
 3. Корисникот ги притиска копчињата за зачувување и потврда за полнење на продавницата.
 4. Системот ги проверува внесените информации и ги креира или ажурира податоците за продавницата во системот.
 5. Корисникот добива потврда дека полнењето на продавницата е успешно извршено.