

## OPIS ZADANIA - WPROWADZENIE

Zadanie polega na utworzeniu aplikacji webowej „Szkolny Sklepik”, która ma na celu ułatwienie zarządzania sprzedażą oraz umożliwienie uczniom przeglądania i zamawiania produktów dostępnych w sklepie szkolnym.

## FUNKcjONALNOŚCI

1. Panel Użytkownika:
  - przeglądanie dostępnych produktów
  - składanie zamówień
  - przegląd historii zamówień
2. Panel Administratora:
  - dodawanie, edycja i usuwanie produktów
  - zarządzanie zamówieniami
  - generowanie raportów sprzedaży
3. Logowanie i Rejestracja:
  - logowanie dla uczniów oraz administratorów
  - rejestracja nowych użytkowników

## STOS TECHNOLOGICZNY

1. Frontend:
  - React (klasyczne komponenty, bez hooków)
  - Bootstrap do stylizacji i tworzenia responsywnego układu
2. Backend:
  - Node.js z Express.js (opcjonalne)
  - Baza danych: MongoDB/MySQL (opcjonalnie)

## STRUKTURA APLIKACJI

1. Komponenty główne
  - App - główny komponent aplikacji
  - Navbar - pasek nawigacyjny
  - Footer - stopka aplikacji
2. Komponenty użytkownika
  - ProductList - lista produktów
  - ProductCard - karta pojedynczego produktu
  - OrderForm - formularz zamówienia
  - OrderHistory - historia zamówień
3. Komponenty administratora
  - AdminDashboard - główny panel administratora

- ProductManager - zarządzanie produktami
  - OrderManager - zarządzanie zamówieniami
4. Komponenty wspólne
    - Login - formularz logowania
    - Register - formularz rejestracji

### STYLIZACJA

- Bootstrap - wykorzystany do tworzenia responsywnych układów oraz komponentów wizualnych, takich jak przyciski, formularze, siatki i tabele
- Niestandardowe style dodawane w osobnych plikach CSS

### FUNKCJONALNOŚCI APLIKACJI

1. Przegląd produktów:
  - uczniowie mogą przeglądać produkty w formie listy lub kart
  - szczegółowe informacje o produkcie (opis, cena, dostępność)
2. Zamówienia:
  - uczniowie mogą dodawać produkty do koszyka
  - formularz zamówienia umożliwia wybór ilości i potwierdzenie zamówienia
3. Panel Administratora:
  - lista zamówień z możliwością ich zarządzania (akceptacja, odrzucenie)
  - dodawanie, edytowanie i usuwanie produktów z listy produktów

### WYMAGANIA FUNKCJONALNE

1. Logowanie i rejestracja muszą być zabezpieczone (np. za pomocą hashowania haseł)
2. Dane o produktach muszą być przechowywane w strukturze (tablica obiektów lub baza danych)
3. Interfejs musi być responsywny i przyjazny dla użytkownika

### PRZYKŁADOWE WIDOKI

1. Strona główna:
  - lista produktów w formie kart
  - pasek wyszukiwania i filtry (np. według kategorii)
2. Panel administratora:
  - formularz dodawania nowego produktu
  - tabela zamówień z możliwością zmiany statusu
3. Koszyk:
  - lista dodanych produktów z możliwością ich usuwania
  - podsumowanie cenowe

### HARMONOGRAM

- Etap 1: projektowanie interfejsu użytkownika i stworzenie struktury aplikacji

- Etap 2: implementacja głównych funkcjonalności (logowanie, przegląd produktów, zamówienia)
- Etap 3: testowanie aplikacji i poprawki

### TESTOWANIE

- testy funkcjonalne (przeglądanie produktów, zamówienia, logowanie)
- testy responsywności na różnych urządzeniach
- testy wydajnościowe dla dużej liczby produktów