



CSI477 – Sistemas para a WEB I

Atividades Práticas 2 e 3

Entrega: 30/11/2018 – Valor: 11 pontos

Prof. Fernando Bernardes de Oliveira

fboliveira@ufop.edu.br – <https://github.com/fboliveira>

2018/02

Instruções/Regras

- a) **Entrega: até 30/11/2018, 23:55 horas** (no horário oficial do Moodle/UFOP ☺).
 - **Moodle:** poste o link (apenas) do **GitHub** com a atividade. Utilize o repositório criado pelo *GitHub Classroom*.
 - **GitHub:** código-fonte e afins.
- b) A atividade é **INDIVIDUAL**.
- c) *Para cada uma das regras desrespeitadas serão descontados 20% do total da atividade.*
- d) Em caso de caracterização de cópia entre alunos(as) e/ou da internet (sem a devida referência), **TODOS** os envolvidos terão **nota zero** (0).
- e) Os dados devem ser **validados**, tanto do lado do **cliente** quanto do lado do **servidor**.
- f) Utilize algum *framework* para a interface, como o **Bootstrap**, e algum para agilizar o processo de validação do lado do cliente, como o *jQuery*.

1 Desenvolvimento: Sistema de PetShop

Os objetivos desta atividade são a construção de interfaces com os usuários (*front-end*) e o estudo da linguagem PHP (*back-end*) por meio da construção de uma loja virtual simplificada para um Petshop. Na Figura 1 é apresentado o diagrama do banco de dados proposto. Ele foi criado conforme as convenções definidas pelo **CakePHP/Laravel**. A tabela *users* segue o mesmo modelo definido pelo *Laravel*, com a adição da coluna **type**. As tabelas *migrations* e *password_resets* não foram incluídas na representação.

Os **produtos** são disponibilizados para visualização e para consulta. O cliente pode adicionar os produtos no carrinho de compras, e caso tenha interesse em finalizar o processo, ele deve ser cadastrado e/ou efetuar **login** para isso. Os dados do cliente e o **login** devem ser armazenados na tabela **users** com **tipo** igual a 1 (**type** = 1). A relação dos clientes com os produtos constitui a **compra**. O cadastro dos produtos é gerenciado por **usuários** do sistema armazenados também na tabela **users**. Existem dois tipos para esses usuários que devem ser observados. O **tipo 2** é o **administrador**, com permissão para realizar todas as operações de cadastro e exclusão de produtos, desde que não existam compras realizadas. O **tipo 3** é **operador**, o qual tem permissão apenas para alterar o preço e a imagem do produto. A imagem pode ser associada ao produto fazendo um **upload** do arquivo e registrando o caminho no banco ou alterando o tipo do campo e gravando-a diretamente no banco de dados.

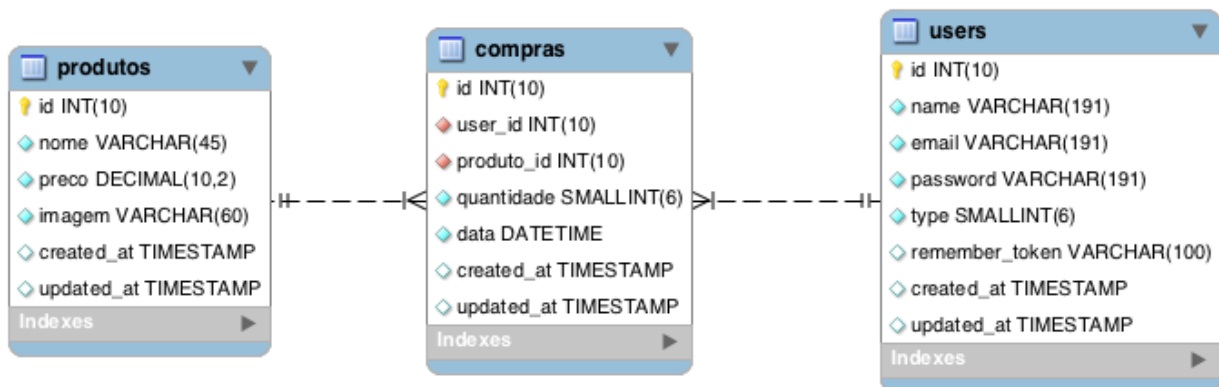


Figura 1 – Diagrama do Banco de Dados *petshop*

1.1 Banco de Dados:

1. Crie um banco de dados no MySQL chamado **petshop**.

2. Defina os seguintes dados para conexão:

- *servidor*: **localhost**
- *usuário*: **sistemaweb**
- *banco*: **petshop**
- *senha*: **123456**

3. Crie as tabelas e as relações a partir de uma aplicação (*phpMyAdmin*, *MySQL Workbench* e outros) ou por meio dos *migrations* do Laravel.

1.2 Atividades

Crie o sistema conforme as áreas específicas:

1.2.1 Área Geral

Nesta área os **produtos** podem ser consultados e visualizados. Eles podem ser inseridos no carrinho de compras para posterior finalização. Os produtos devem ser exibidos com seu nome, sua foto e seu preço.

1.2.2 Área do Cliente

Na área do **cliente** (tabela **users** com **type** = 1), além de realizar a compra, será possível a consulta dos produtos que já foram adquiridos. Eles podem também alterar os dados pessoais (*name* e *email*) e a senha de acesso (*password*).

1.2.3 Área Administrativa

A administração do sistema é realizada nesta área. O **administrador** (**type** = 2) pode realizar todo o processo de cadastro do produto (CRUD). A exclusão só será permitida caso não existam compras realizadas. O **operador** (**type** = 3) tem permissão apenas para alterar o preço e a imagem do produto.

Referências

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. *AJAX, Rich Internet Applications e Desenvolvimento*. [S.l.]: Editora Pearson, 2008.

FLANAGAN, D. *Javascript: o Guia Definitivo*. 4. ed. [S.l.]: Bookman, 2004.

FREEMAN, E.; FREEMAN, E. *Use A Cabeça! HTML com CSS e XHTML*. 2. ed. [S.l.]: Editora Alta Books, 2008.

NIXON, R. *Learning PHP, MySQL, and JavaScript - A Step-by-Step Guide to Creating Dynamic Websites*. [S.l.]: O'Reilly, 2009. I-XVII, 1-505 p. ISBN 978-0-596-15713-5.