

Universidade De São Paulo - USP
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação - ICMC

Trabalho 1

Introdução ao Desenvolvimento Web

Mockup de uma petshop

Bruno Bacelar Abe	9292858
Paulo R. C. Barbosa	9779475
Marcelo Tabacnik	7573232

Professor:
Prof. Dr. Dilvan Moreira

São Carlos, Abril de 2018

O projeto

O mockup da aplicação web procurou seguir as especificações dadas pelo professor, contendo dois tipos de usuários (um comum e outro Administrador), produtos para serem comprados e serviços que podem ser contratados.

O usuário comum pode cadastrar seus animais, assim como listá-los, há também a exibição de todos os dados e as opções de salvar alguma alteração (no mockup só é possível editar o número do cartão de crédito e bandeira, porém, na aplicação final todo o cadastro será editável). O administrador possui uma tela parecida, porém as opções são acrescentadas na lista de ações, é possível adicionar usuários ou outros administradores, além de gerência do estoque.

Os Serviços e produtos estão localizados na barra de navegação, onde podem ser encontrados, caso haja interesse do cliente, basta clicar na imagem do produto/serviço para maiores informações. Caso o cliente queira comprar algum produto, há a opção de quantidade e compra, caso o interesse seja em algum serviço, é possível agendar o horário (um calendário surgirá após o clique, e será marcado o horário), como os horários estão “linkados” a um animal em específico, após marcar um horário, você será redirecionado para a conta do cliente, que pode verificar o serviço marcado na tela do animal.

É possível acessar a home do site clicando no logo do header.

Fluxo recomendado

Há um fluxo recomendado para o mockup , que consiste em:

1. Acessar a página inicial não logada (PaginaInicialNLogada.html);
2. Logar-se/Cadastrar-se (por meio do menu);
3. A partir daí, todas as ações serão feitas da visão do usuário comum;
4. Realizar as tarefas necessárias;
5. Voltar na aba “Conta” e sair.



(Imagem 1. Fluxo)

Caso haja interesse em ver a tela do administrador, ela foi feita e só pode ser acessada a partir do arquivo (ContaAdm.html), caso alguma tarefa não específica do administrador seja executada, automaticamente a conta será trocada pelo usuário comum (isso ocorre pois é apenas um mockup, não havia necessidade de duplicar todas as telas).

Um pouco sobre a implementação

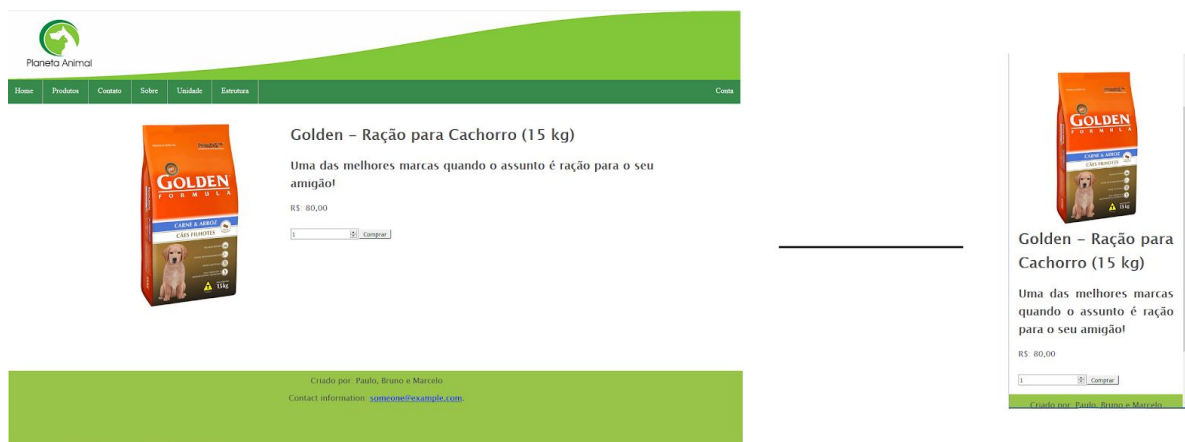
O projeto foi inteiramente implementado em HTML e CSS, como foi especificado.

Cada página possui uma barra de navegação padrão, que muda de cor caso o mouse esteja em contato, além de um footer fixo no final da página.

Todas as páginas possuem, em sua tag “main”, uma classe chamada “content”, que abriga todo o conteúdo da tela. O conteúdo de cada tela, e a maneira que foi codificada, varia de acordo a tela.

Em todas as páginas procurou-se usar tags com valor específico, para a melhor interpretação dos buscadores e de outras pessoas que, talvez, precisassem dar manutenção no produto, ou seja, todas as páginas possuem um “head”, “body”, “header”, “nav”, “main” e “footer”, evitando-se o uso de “divs” sem marcação alguma (essas divs estão contidas dentro das tags específicas, apenas para estruturação da página).

A maneira que o CSS e HTML foram usados permite que os elementos se rearranjem caso a página seja redimensionada.



(Imagem 2. Redimensionada)

Foram usadas imagens estáticas para a criação da tela inicial, para uma maior liberdade criativa.

Descrição dos arquivos

Na pasta raiz:

1. Cadastro: Tela de cadastro, o usuário preenche os dados para criar um novo usuário (usuário normal);
2. cadastroAdm: Tela de cadastro de administradores, o administrador logado preenche os dados para criar um novo administrador;
3. cadastroAnimal: Tela de cadastro dos animais do usuário, o usuário preenche os dados para adicionar um novo animal;
4. cadastroNormalporAdm: Igual ao cadastro item 1, porém retorna para o administrador;
5. carrinhoGolden: Tela do carrinho, é acessado quando clica-se em “comprar” o produto “Ração Golden”;
6. carrinhoPedigree: Tela do carrinho, é acessado quando clica-se em “comprar” o produto “Ração Pedigree”;
7. Conta: Perfil do usuário comum;
8. ContaAdm: Perfil do usuário com privilégios de administrador;
9. Contato: Tela de contato, que pode ser acessada pelo menu de navegação;
10. Estoque: Tela de estoque, só pode ser acessada pelo administrador;
11. Estrutura: Tela que explica como é a estrutura da empresa;
12. listAnimal: Tela com a lista dos animais de um usuário;
13. Login: Tela de Login;
14. PaginaInicial: Tela principal do site, serve como introdução da PetShop;
15. PaginaInicialNLogado: Tela idêntica ao número 14, porém o usuário não está logado;
16. Produtos: Tela com lista de produtos a venda no site, usuários podem comprar seus produtos aqui;
17. Sobre: Tela sobre as informações da empresa;
18. Unidade: Tela sobre unidades próximas.

Pasta Imagens:

Contém todos os arquivos de imagens usados na construção do projeto.

Pasta Produtos:

Aqui estão localizados os Htmls das páginas dos produtos a venda no site.

Pasta CSSs:

Nesta pasta estão os CSSs criados para organizar o desing do site criado pelo projeto.