



**Instituto Universitário de Lisboa**

## **Relatório do Projeto**

Curso: LIGE

UC: Desenvolvimento para A Internet e Aplicações Móveis

Trabalho feito por:

Alexandre Carvoeiro Nº 110906

Francisco Rainho Nº106312

Francisco Lopes Nº 111358

### **Introdução**

O projeto visa desenvolver uma plataforma de comércio eletrónico especializada em produtos eletrónicos e informática. O objetivo principal é proporcionar uma experiência de compra intuitiva e conveniente, priorizando a facilidade de navegação e eficiência no processo de compra.

### **Principais Funcionalidades**

O site de comércio eletrónico desenvolvido oferece uma experiência simplificada e acessível para todos os usuários, sem distinção entre usuários comuns e administradores. Apenas os administradores têm acesso à área administrativa do site, pré-definida pelo Django, onde podem adicionar novos produtos à página principal. Por outro lado, tanto os administradores quanto os usuários regulares têm a capacidade de navegar pelos produtos disponíveis e realizar compras de forma conveniente.

Página inicial: Apresenta uma visão geral dos produtos em destaque e promoções.

Páginas de produtos: Cada produto possui uma página dedicada com informações detalhadas, preço, opções de comprar e opção de avaliar o produto apenas uma vez.

Páginas por categorias: Os produtos são organizados em categorias para facilitar a navegação do usuário.

Página de carrinho de compras: Permite ao usuário visualizar os itens selecionados, limpar o carrinho e finalizar a compra.

Páginas de login, logout, registo e perfil: Permitem o usuário criar, editar e visualizar os seus dados, para que possa realizar login com as suas credenciais.

## **Modelos de Dados e Relações**

O projeto utiliza os seguintes modelos de dados para representar os elementos principais da plataforma de comércio eletrônico, contando com o user:

### **1. Categoria:**

A classe Categoria representa as categorias às quais os produtos pertencem.

#### Atributos:

nome: Campo de caractere para armazenar o nome da categoria.

### **2. Produto:**

A classe Produto representa os produtos disponíveis na plataforma.

#### Atributos:

- nome: Campo de caractere para armazenar o nome do produto.
- preco: Campo de decimal para armazenar o preço do produto.
- categoria: Relacionamento de chave estrangeira com a classe Categoria, indicando a categoria à qual o produto pertence.
- imagem: Campo de imagem para armazenar a imagem do produto.
- em\_saldo: Campo booleano para indicar se o produto está em saldo.
- preco\_saldo: Campo de decimal para armazenar o preço de saldo do produto, se aplicável.

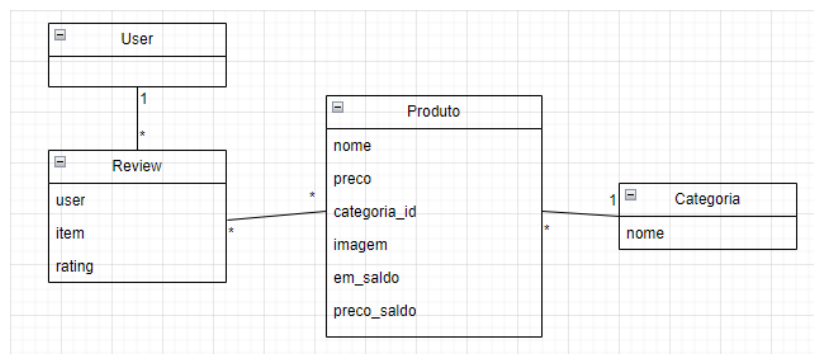
### **3. Review:**

A classe Review representa as avaliações dos usuários sobre os produtos.

#### Atributos:

- user: Relacionamento de chave estrangeira com a classe User, representando o usuário que fez a avaliação.
- item: Relacionamento de chave estrangeira com a classe Produto, indicando o produto avaliado.
- rating: Campo inteiro para armazenar a classificação atribuída pelo usuário ao produto.

#### Resumo:



**Pontos fortes e inovadores do projeto:**

Um ponto forte do projeto é o facto dos produtos possuírem a opção de desconto e a opção de poderem ser avaliados. Em primeiro lugar, o facto dos produtos possuírem desconto é algo que desperta a atenção dos usuários e o facto de poderem avaliar os produtos também é algo inovador, sendo que cada usuário apenas pode avaliar cada produto uma vez.

**Referência:**

O Bootstrap foi utilizado como base para o desenvolvimento do projeto de plataforma de comércio eletrônico, com modificações e personalizações adequadas para atender aos requisitos específicos do projeto. O modelo inicial utilizado foi o "Shop Homepage" disponibilizado gratuitamente pela Start Bootstrap, disponível em <https://startbootstrap.com/template/shop-homepage>. Esse modelo serviu como ponto de partida para a criação da interface do usuário da plataforma, sendo adaptado e expandido conforme necessário durante o desenvolvimento do projeto.

**Notas:**

Para correr o projeto é necessário instalar as dependências presentes nos requirements.txt.