

DAW - ASP.NET

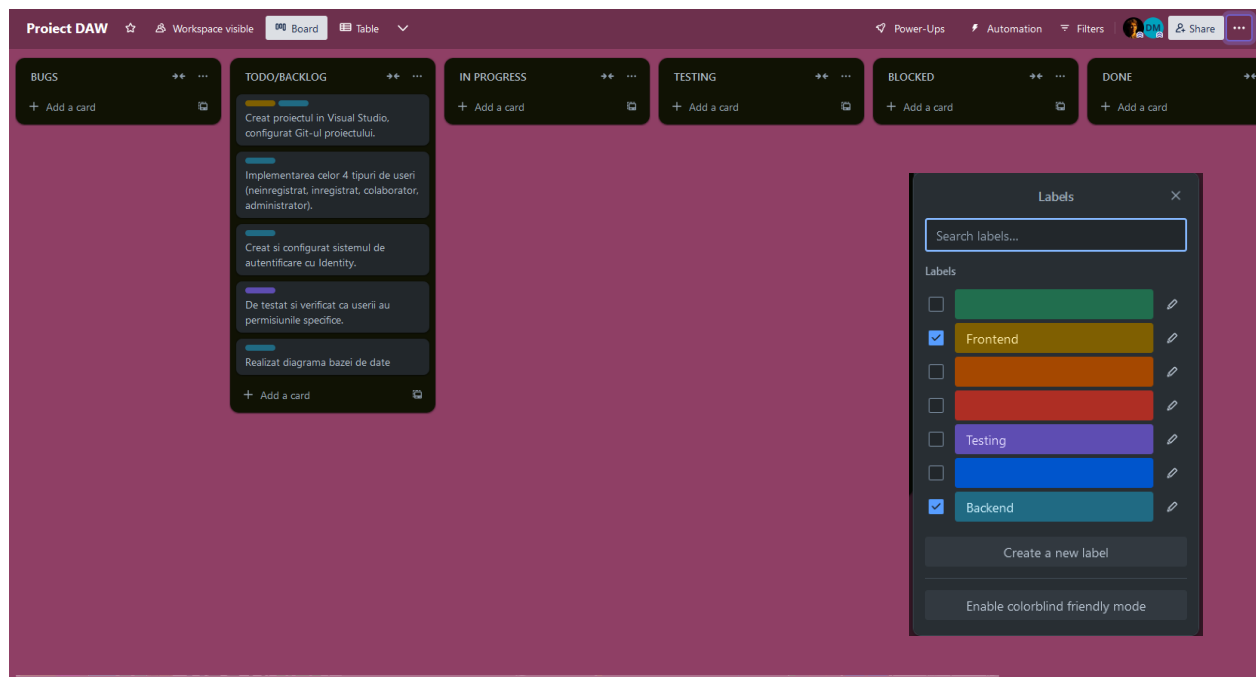
Raport de activitate: Proiect Online Shop

Membrii echipei: Mihăilă Denisa, Nițe Dan-Alexandru

În data de 9 noiembrie 2024, într-o zi însoțită de vineri, Denisa Mihăilă și-a făcut cont pe platforma Trello în scopul de a crea board-ul pentru proiect. Board-ul se numește Proiect DAW, și au fost implementate următoarele liste: BUGS, TODO/BACKLOG, IN PROGRESS, TESTING, BLOCKED, DONE. Aceste liste, după cum reies și din titlu, au în vedere starea task-urilor pentru diferitele sprint-uri și task-urile discutate ca făcând parte din sprint-urile respective. Alexandru Nițe a fost invitat să colaboreze pe acel workspace, invitație pe care a acceptat-o silit.

Pe data de 10 noiembrie 2024, Alexandru Nițe a început să se uite peste cerințele proiectului ales, numit OnlineShop, și a început să se gândească la cum să repartizeze/creeze task-urile proiectului, în colaborare cu Denisa, și a repartizat în prima instanță cerințele propuse din SPRINT-ul 1.

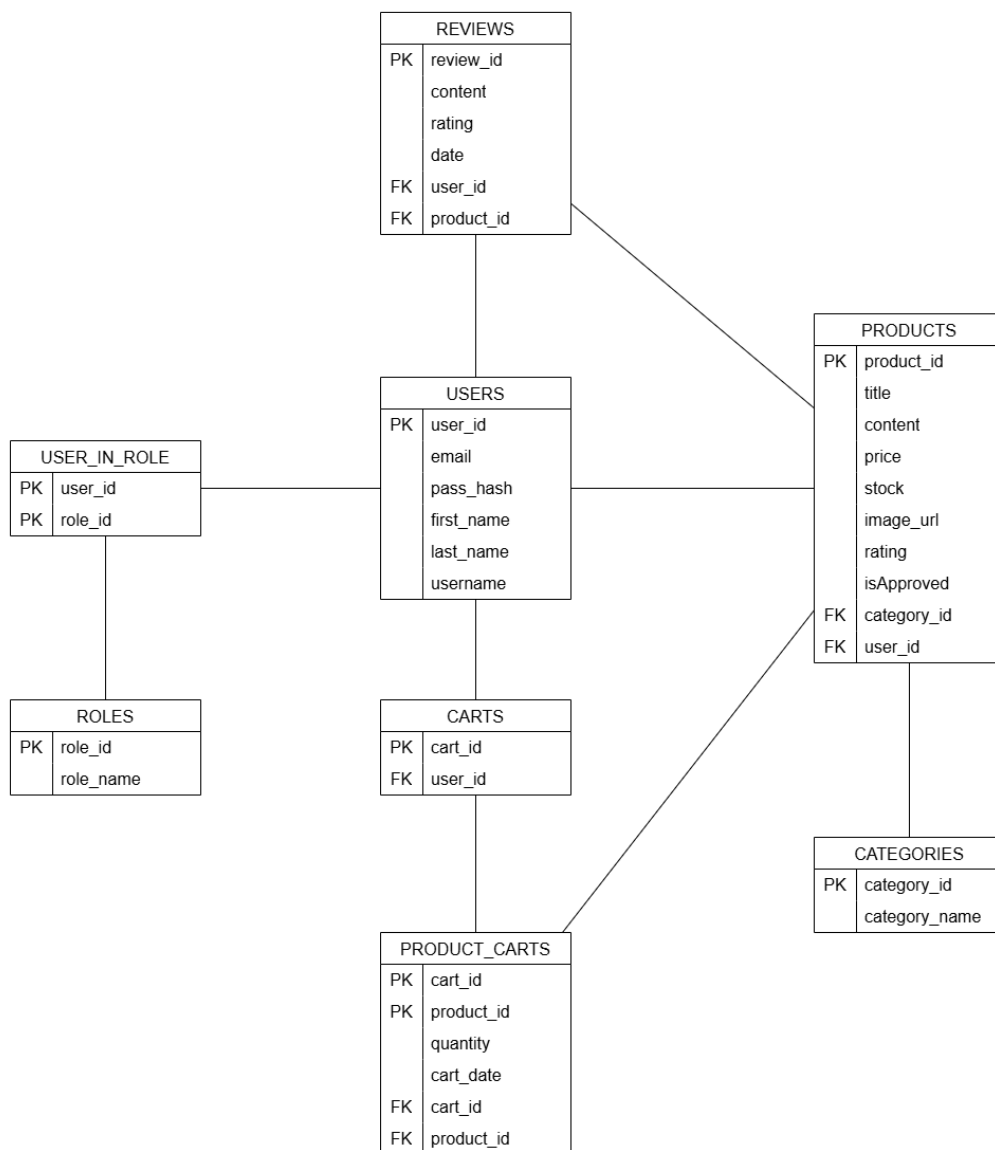
Trello-ul în starea sa inițială:



După ce a configurat în continuare board-ul Trello, Alex a creat proiectul în Visual Studio, proiect cu numele Denex (adică Denisa + Alex), cu sistem de autentificare Individual Accounts. Apoi s-a mai uitat peste task-urile proiectului și a considerat că mai bine continuă ziua următoare cu munca.

Timpu l a trecut, ziua de duminică (11.10.2024) a sosit, iar Alex s-a apucat să configureze proiectul în Visual Studio, urmând pașii pe care i-a făcut și în cadrul laboratorului 6 al opționalului. După ce a creat fișierele în folder-ul repository-ului local de pe GitHub, a făcut un push ca Denisa să aibă acces pe laptop-ul ei la fișierele proiectului.

Denisa, având un program super încărcat în ziua de duminică, l-a însărcinat pe Alex cu crearea diagramei bazei de date (ca după tot ea să ajungă să facă diagrama). După câteva ore de muncă și de concentrare a întregii sale activități neuronale asupra acestui task, Alex, fericit, i-a prezentat Denisei diagrama bazei de date gândită de el, la care Denisa a răspuns: "Unde sunt entitățile User și Product?", la care Alex, îndurerat, a ridicat din umeri și s-a întors la laptop-ul lui, cu un nor deasupra capului său, ca să remedieze aceste mici dificultăți tehnice de nuanță. Denisa l-a mutat pe Alex de la birou și i-a șters diagrama pentru a face ea una nouă:



După ce am terminat cu configurarea ideii aplicației, și pentru că trebuia să intrăm în sprint-ul 2, Alex s-a hotărât să conecteze baza de date a programului cu Docker, lucru care a durat aproximativ două zile, întrucât existau niște probleme de routing între porturile bazei de date și cele ale aplicației. În final, a trebuit să modifice portul 3306:3306 în 3306:3307 pentru a evita un conflict cu alt serviciu (cel puțin aceasta este presupunerea lui). În timpul sprint-ului 2 s-a convenit și implementarea sistemului de utilizatori și de roluri în aplicație folosind *Identity Framework*. La final, existau patru tipuri de utilizatori, așa cum se regăsește și în cerințele proiectului: un utilizator neînregistrat, un utilizator înregistrat, un utilizator de tip colaborator, precum și un utilizator de tip administrator, care are toate permisiunile de editare și de creare asupra platformei. Inspirându-se din codul implementat la laboratorul materiei pentru care se realizează proiectul, Alex a convenit să implementeze timpuriu clasele *Product* și *Cart*, pentru a pune bazele aplicației. Astfel, s-a implementat cerința 5, însă fără câmpul de categorii, pentru că acestea nu existau în aplicație în acel moment. Denisa a venit ulterior și a rezolvat problema legată de categorii, implementând sistemul de categorii ale produselor, rezolvând astfel cerința 3.

Categoriile pot fi create doar de către administrator, acesta alegând numele după propria preferință. Administratorul are puterea de a șterge sau de a edita numele categoriei ulterior, păstrând produsele introduse în acea categorie înainte de modificări. Sistemul coșului funcționează astfel: fiecare coș este asociat unui utilizator unic, iar un utilizator poate să adauge mai multe produse în acest coș, care se golește în urma plasării unei comenzi fictive.

Ulterior, Alex a implementat și sistemul de cereri (*requests*) pentru rolul de colaborator. Astfel, fiecare colaborator poate să facă o cerere pentru un produs pe care să-l adauge pe site, iar aceasta poate fi aprobată sau respinsă de către administrator. Totodată, a fost implementat și view-ul pentru lista cu cereri, de către Denisa, un view vizibil doar pentru administrator, în care se regăsește o listă cu toate cererile care necesită o decizie pentru a ajunge sau nu pe site. În această listă sunt afișate imaginea produsului, ID-ul produsului, numele produsului, prețul și stocul.

Odată cu asta, a fost implementat și sistemul de editare al unui produs, inspirat tot din codul lucrat la laboratorul materiei. Astfel, un colaborator sau un administrator poate să modifice poza, prețul, stocul și titlul produsului. Dacă modificarea este realizată de un colaborator, aceasta apare ca cerere în view-ul de gestionare a cererilor din pagina administratorului. Această implementare a fost realizată atât de Denisa, cât și de Alex.

Crăciun fericit! În această zi de Crăciun, Alex și Denisa au primit un refuz de la Adobe. Cu toate acestea, astăzi au fost implementate funcționalitățile utilizatorului neînregistrat. De fiecare dată când un utilizator neînregistrat încearcă să adauge un produs în coș sau să lase un review la un produs, acesta este redirecționat către pagina de login.

Fix cu o zi înainte de Revelion, Denisa s-a hotărât că este momentul să implementeze și motorul de căutare a produselor, alături de filtre de căutare după rating și preț. Ce distractiv. La mulți ani!

Acum că a venit noul an, l-am început și noi cu forțe proaspete. Astfel, în fiecare zi ne-am alocat câteva ore pentru a mai implementa diverse funcționalități și aspect de frontend. Ne

motivăm reciproc să lucrăm chiar și atunci când unul dintre noi nu avea starea necesară. Totodată, ne asigurăm că lucrăm în aproximativ aceleași proporții, având de a face atât cu părțile de backend, cât și cu cele de frontend.

P.S.: Nu ne-am gândit să facem screenshot-uri board-ului de Trello pe parcursul realizării proiectului, însă așa arată el acum:

