МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЖИТОМИРСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

Кафедра інженерії програмного забезпечення

КУРСОВИЙ ПРОЕКТ

(ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА)

з дисципліни Backend-розробка на тему:

"Інтернет-магазин фігурок та статуеток"

	спеціальності забезпечення» <u>Сахно Андрій</u>	осу групи IПЗ-21-1 121 «Інженерія програмного Олександровича ім'я та по-батькові) доц. А. В. Морозов
	-	
Члени комісії	(підпис)	О.Г. Чижмотря (прізвище та ініціали)
	(підпис)	<u>I. А. Дмитренко</u> (прізвище та ініціали) Д. В. Фуріхата
	(підпис)	(прізвище та ініціали)

ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЖИТОМИРСЬКА ПОЛІТЕХНІКА»

Факультет інформаційно-комп'ютерних технологій Кафедра інженерії програмного забезпечення Освітній рівень: бакалавр

Спеціальність 121 «Інженерія програмного забезпечення»

«3 <i>A</i>	АТВЕРД	ĮЖУЮ»
Зав	. кафедр	ОИ
		А. В. Морозов
"	"	2023 p

ЗАВДАННЯ НА КУРСОВИЙ ПРОЕКТ СТУДЕНТУ Сахно Андрію Олександровичу

1.	Тема роботи: інтернет-магазиі	<u>н фіг</u>	урок та статуеток,
	керівник курсового проекту: к	.т.н.,	доцент А. В. Морозов
2	Строк полання ступентом. "	"	2023 n

- 2. Строк подання студентом: "_______2023 p.
- 3. Вихідні дані до роботи: Розробити сайт для продажу фігурок та статуеток.
- 4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки(перелік питань. Які підлягають розробці)
 - 1. Постановка завдання
 - 2. Аналіз аналогічних розробок
 - 3. Алгоритми роботи програми
 - 4. Опис роботи програми
 - 5. Програмне дослідження
- 5. Перелік графічного матеріалу(з точним зазначенням обов'язкових креслень)
 - 1. Презентація
 - 2. Посилання на репозиторій: https://github.com/andreylion06/ComicsWorldStore
- 6. Консультанти розділів проекту (роботи)

Розділ	Прізвище, ініціали та посади	Підпис, дата		
	_	завдання	завдання	
	консультанта	видав	прийняв	

7. Дата видачі завдання "<u>15</u>" вересня 2022 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів курсового проекту (роботи)	Строк виконання етапів проекту	Примітки
1	Постановка задачі	25.11.2022	Виконано
2	Пошук, огляд та аналіз аналогічних розробок	28.11.2022	Виконано
3	Формулювання технічного завдання	29.11.2022	Виконано
4	Опрацювання літературних джерел	29.11.2022	Виконано
5	Проектування структури	02.12.2022	Виконано
6	Написання програмного коду	03.12.2022	Виконано
7	Відлагодження	12.01.2023	Виконано
8	Написання пояснювальної записки	14.01.2023	Виконано
9	Захист	16.01.2022	Виконано

Студент _		Сахно А. О.
•	(підпис)	(прізвище та ініціали)
Керівник проекту _		Морозов А. В.
ι ι ι –	(підпис)	(прізвище та ініціали)

РЕФЕРАТ

Курсова робота присвячена розробці інтернет-магазину по продажу фігурок та статуеток.

Пояснювальна записка до курсового проекту на тему інтернет-магазин фігурок та статуеток складається з: вступу, основної частини (трьох розділів), висновків, списку використаної літератури та додатків.

Текстова частина викладена на 37 сторінках друкованого тексту.

Пояснювальна записка має 16 сторінок додатків. Список використаних джерел містить 11 найменувань і займає 1 сторінку. В роботі наведено 35 рисунків. Загальний обсяг роботи – 53 сторінок.

Ключові слова: PHP, MVC, HTML, CSS, JavaScript, SQL, Open Server, CRUD, IDE, БД, Bootstrap, веб-додаток, веб-магазин, веб-сайт, інтернет-магазин, сайт для продажу.

					ДУ «Житомирська політехніка».23.121.3.000 - ПЗ				
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата					
Розр	0 б.	Сахно А. О.			Літ. Арк. Аркушіс		Аркушів		
Пере	евір.	Дмитренко I. A.			Інтернет-магазин фігурок		4	<i>7</i> 5	
Керів	вник			TO OTTOTAL					
Н. контр. Та статуеток					Ta Claryelok	ΦΙΚ	ФІКТ Гр. ІПЗ-21-1[2		
			-						

3MICT

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОБЛЕМАТИКИ, МЕТОДІВ ТА ЗАСОБІВ	
ВИРІШЕННЯ ЗАДАЧ	8
1.1 Аналіз задачі, засобів та методів її вирішення	8
1.2 Аналіз існуючого програмного забезпечення за тематикою курсового проекту	9
1.3 Аналіз існуючого програмного забезпечення за тематикою курсового проекту	11
РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО	
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ	14
2.1. Проектування загального алгоритму роботи програми	14
2.2. Розробка функціональних алгоритмів роботи програми	16
2.3. Розробка програмного забезпечення	17
РОЗДІЛ З ОПИС РОБОТИ З ПРОГРАМНИМ ДОДАТКОМ ТА ЙОГО)
ТЕСТУВАННЯ	21
3.1. Опис роботи з програмним додатком	21
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	36
ЛОЛАТКИ	37

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ВСТУП

З кожним днем популярність фільмів, серіалів та відеоігр по сюжетам коміксів та книг зростає, як і бажання людей придбати атрибути, що пов'язані з улюбленими вигаданими всесвітами та героями. Фігурки та статуетки є одними з найпоширеніших з них. Український бізнес розуміє це, та відкриває велику кількість локальних магазинів по усій країні. На сьогодні більшість локальних магазинів потребуються веб-сторінки, на яких також розміщають свій товар. Це несе величезну користь, як для бізнесу, так і для клієнтів. Веб-магазини підвищують зручність, швидкість та доступність.

Актуальність теми даного курсового проекту полягає у тому, що використання цієї системи значно спрощує багато процесів, пов'язаних з продажем фігурок та статуеток.

Метою даного курсового проекту ϵ дослідження, проектування та розробка інтернет-магазину для продажу фігурок та статуеток.

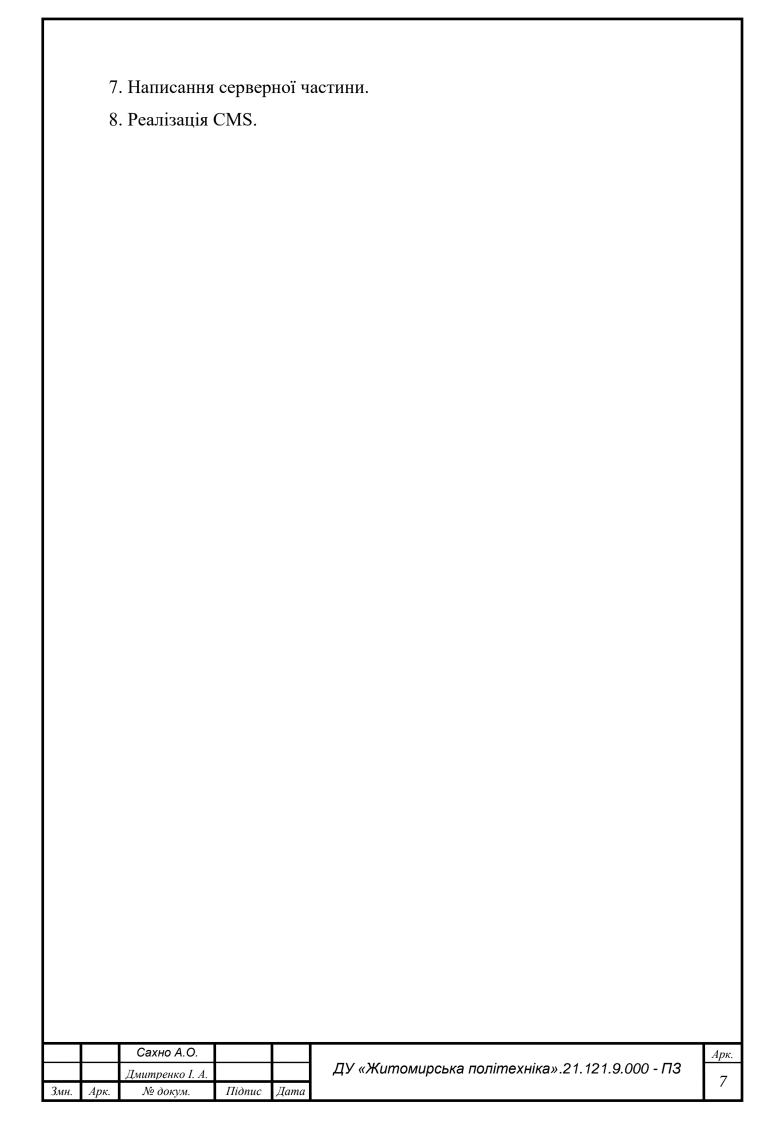
Об'єктом дослідження є CMS-система, яка дає можливість зручно керувати вмістом веб-застосунку як звичайним користувачам, так і адміністраторам.

Предметом дослідження ϵ вивчення можливостей програмування мовою PHP, JavaScript та інших технологій, та використання цього для створення інтернет-магазину (CMS-системи) для продажу фігурок та статуеток.

Завданням курсової роботи є:

- 1. Аналіз теоретичних засад проектування та реалізації CMS.
- 2. Аналіз існуючих веб-сайтів на обрану вами тематику, визначення унікальності.
- 3. Визначення інформаційних потреб предметної області дослідження.
- 4. Розробка адаптивного інтерфейсу веб-сайту за допомогою HTML5, CSS3, JavaScript.
- 5. Розробка математичної та алгоритмічної моделі функціонування системи на основі БД.
- 6. Проектування бази даних за визначеною предметною областю.

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
3_{MH}	Anĸ	№ докум	Підпис	Пата	



РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРОБЛЕМАТИКИ, МЕТОДІВ ТА ЗАСОБІВ ВИРІШЕННЯ ЗАДАЧ

1.1 Аналіз задачі, засобів та методів її вирішення.

Задачею курсового проекту ε реалізація програмного продукту — CMS-системи "Інтернет-магазин фігурок та статуеток". Він повинен мати повноцінний функціонал, що задовольнить користувача і буде давати доступ до усіх потрібних розділів та дій. Також ма ε бути зпроектований інтуітивний та зручний інтерфейс, що ма ε ідеально передавати всю функціональну частину.

Підсумувавши, бачимо, що даний додаток має надавати можливість перегляду оголошень, з можливістю пошуку або вибірки по певній категорії. Також має бути можливість додавання товарів у кошик, способу видалення їх звідти, замовлення, перегляду замовлень для користувача, авторизація, реєстрація. Ми розробляємо СМS-систему, отже не можна забувати про потребу можливості редагування, додавання та видалення товарів або категорій зі сторінки самого сайту для адмінів. Також дуже важливо передбачити усі можливі сценарії при розробці, бо в фіналі сайт не повинен допускати помилки в ході його використання. І обов'язково він має бути захищенний від взлому.

Для реалізації даного програмного продукту буде використовуватись інтегроване середовище розробки програмного забезпечення (IDE) PhpStorm. PHP - мова програмування для серверної частини сайту та JavaScript — для клієнтської, та систему управління базами даних MySql.

При реалізації будемо використовувати патерн MVC та об'єктноорієнтований підхід, що при розробці дає максимально структуровану систему коду, а у подальшому – простоту у підтриманні сайту.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

1.2 Аналіз існуючого програмного забезпечення за тематикою курсового проекту

Провівши пошук, можна виділити три найбільш схожих українських інтернет-магазини фігурок та статуеток: worldofcomics.ua, funko.com.ua, bi.ua (частково для продажу фігурок та статуеток).

Інтернет-магазин worldofcomics.ua

Посилання на веб-сайт: https://worldofcomics.ua/.

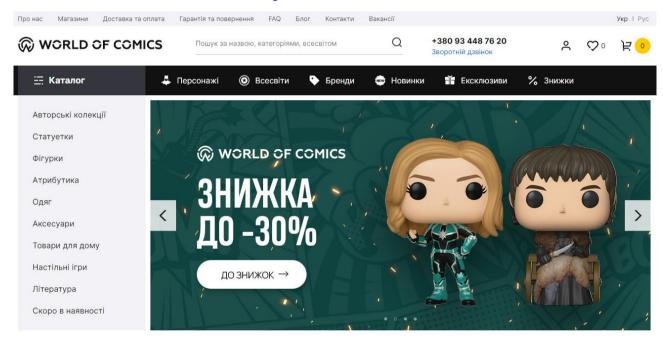


Рис. 1.1. Вигляд головної сторінки веб-сайту worldofcomics.ua

Інтернет-магазин включає товари декількох локальних магазинів та навіть кав'ярні. Основним товаром ϵ якраз колекційні фігурки та статуетки. Цей бізнес з'явився не так давно, але наразі він ϵ найпопулярнішим представником своєї сфери.

Веб-магазин представляє собою класичний сайт для відображення товарів крамниць. Звичайно, він має реєстрацію та авторизацію, зручний перегляд товарів, можливість пошуку по назві або по категорії, можливість додавання до кошика та створення замовлення.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Інтернет-магазин funko.com.ua

Посилання на веб-сайт: https://funko.com.ua/ua/.

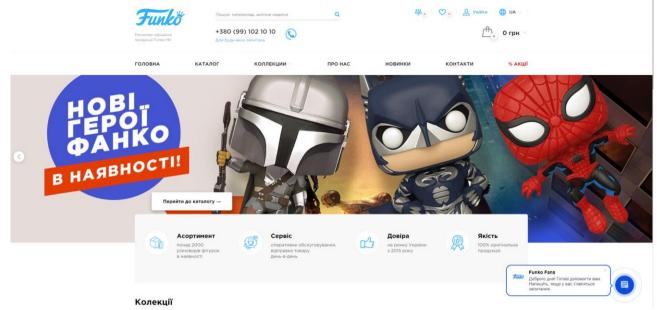


Рис. 1.2. Вигляд головної сторінки веб-сайту funko.com.ua

Сайт funko.com.ua функціонально дуже схожий на перший варіант, що не дивує. Правда, хочу відмітити, що сайт має зручнішу пагінацію з нумерацією сторінок товарів, що точно варто реалізувати в своєму проекті.

Інтернет-магазин bi.ua

Посилання на веб-сайт: https://bi.ua/.

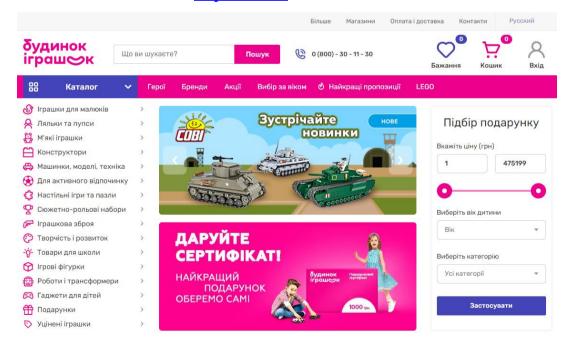


Рис. 1.3. Вигляд головної сторінки веб-сайту bi.ua

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

Арк.

10

Даний інтернет-магазин не є вузькоспеціалізованим під колекційні фігурки та статуетки, але представляє усі потрібні функції для цього. Має комфортну реєстрацію, пошук товарів по категоріям.

Найкращим інтернет-магазином по продажу колекційних фігурок та статуеток все-таки є сайт worldofcomics.ua. Він найкраще реалізовує відображення та взаємодію зі своїми доволі вузьконаправленими товарами. Також, має приємний мінімалістичний інтерфейс, що прекрасно відображає функціонал. Отже, при розробці найбільшу увагу буду звертати саме на цей сайт.

1.3 Аналіз існуючого програмного забезпечення за тематикою курсового проекту

1. Загальне положення

1.1. Найменування програмного засобу

Повне найменування програмної системи: "Розробка інтернет-магазину для продажу колекційних фігурок та статуеток" (надалі "веб-застосунок"). Коротка назва програмної системи – "Інтернет-магазин фігурок та статуеток".

1.2. Призначення розробки та область застосування

Інтернет-магазин для продажу колекційних фігурок та статуеток призначений для оптимального та зручного продажу фігурок та статуеток клієнтам. Має можливість перегляду усіх товарів, розширеного перегляду товара, пошуку по імені та категорії, зручні розділи товарів. Для адміністраторів сайт надає можливість виконувати CRUD операції з таблицями БД. Цей продукт надасть користувачам можливість зручного перегляду та взаємодії з товарами.

1.4. Найменування розробника та замовника.

Розробник даного продукту – студент групи IПЗ-21-1 Сахно Андрій Олександрович (надалі "розробник").

Замовник програмного продукту — кафедра інженерії програмного забезпечення Державного університету «Житомирська політехніка» в межах виконання курсової з дисципліни «Васкепд-розробка» Дмитренко Ірина Анатоліївна, Морозов Андрій Васильович.

2. Підстава для розробки

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн	Апк	No dorva	Підпис	Лата	

 $Ap\kappa$.

2.1. Документ на підставі якого ведеться розробка

Робота ведеться на підставі навчального плану за напрямом 121 «Інженерія програмного забезпечення».

3. Вимоги до програми

3.1. Вимоги до функціональних характеристик

3.1.1. Загальні вимоги

Веб-застосунок має забезпечувати:

- можливість дистанційної роботи з робочих станцій локальної та глобальної мережі підприємства;
 - постійний доступ користувачів до веб-застосунку;
 - перегляду оголошень;
 - авторизація та реєстрація;
 - організацію управління сайтом;
 - можливість доступу до бази даних;
 - можливість додавання до кошика та створення замовлення;

3.1.1. Склад виконуваних функцій

Розробити інтернет-магазин для продажу колекційних фігурок та статуеток, що підтримує виконання наступних операцій:

- 1. Перегляд усіх товарів;
- 2. Розширений перегляд товару;
- 3. Реєстрація;
- 4. Авторизація;
- 5. Пошук по імені або категорії;
- 6. Додавання товару у кошик;
- 7. Видалення товару з кошика;
- 8. Створення замовлення;
- 9. Перегляд усіх замовлень;
- 10. Додавання, редагування видалення товару;
- 11. Можливість підтвердження замовлення;

3.1.2. Організація вхідних і вихідних даних

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
2	100	No domin	Підпис	Пата	

Арк. 12 Вхідними даними ϵ інформація про колекційну фігурку або статуєтку.

Організація вхідних і вихідних даних повинна відповідати інформаційній структурі виконуваних з операцій, вхідним та вихідним паперовим документами.

Введення оперативних даних повинно виконуватися з використанням діалогових екранних форм, побудованих на основі візуальних компонентів.

3.1.3. Часові характеристики і розмір пам'яті, необхідної для роботи програми.

Час реакції програми на дії користувача (маніпуляції з пристроями введення даних) не повинен перевищувати 0,25 с.

Час виконання команд меню не більше 1 с.

Відображення масивів даних за запитами не більше 3 хвилин.

Доступність БД – 90% цілодобово.

Операції з'єднання з БД не більше 1 хвилини.

Обсяг оперативної пам'яті, необхідний для роботи програми не менше 1Гб.

Дисковій простір, необхідний для збереження програми і файлів даних не більше 300 Мбат для робочої станції та 20 ГБайт.

Інсталяційний пакет програми, що містить у складі БД не повинні перевищувати 100 Мбайт.

3.2. Вимоги до методів рішення і мов програмування

Вибір методів рішення здійснюється розробником без узгодження з замовником.

3.2.1. Вимоги до системи програмних засобів

OpenServer, PHP 5, MySQL, HTML 5, CSS 3, JavaScript:

Вимоги до програмного забезпечення робочої станції

PhpStorm

Висновки до першого розділу:

В першому розділі було поставлено задачу проекут. Розглянув потрібний функціонал та інтерфейс, обрав технології та підхід розробки. Дослідив існуючі аналоги програмних продуктів, та виділив ключові моменти, що варто втілити у свій проект. Сформував технічне завдання на курсовий проект.

Арк.

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

РОЗДІЛ 2 ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

2.1. Проектування загального алгоритму роботи програми

На етапі проєктування програмного забезпечення потрібно скласти загальний алгоритм роботи програми, провести дослідження яким чином краще сформувати її структуру.

При відкритті сайту ми опиняємося на домашній сторінці, де можемо спостерігати фотографію одного з локальних магазинів та трішки інформації.

Далі можлива реєстрація, або ж якщо акаунт вже існує — авторизація. Перегляд товарів, та деяких сторінок на сайті можливий і без авторизації. Є можливість переглянути усі товари, виконати пошук по імені. Зайти на сторінку якогось з товарів та переглянути розширену інформацію та фотографію поближче. Якщо акаунт адміністраторський, є змога додавати, редагувати, видаляти товар та категорії.

Товар можливо додати до кошика як зі сторінки з усіми товарами, так і на розширеній сторінці. На сторінці кошика його можна прибрати. Далі маємо кнопку замовлення, яка нас переадресує на сторінку форми з даними для відправки. Заповнивши поля та натиснувши на кнопку потрапляємо на сторінку підтвердження замовлення. Є можливість переглянути історію замовлень для користувачів, та підтвердження отриманих замовлень для адміністраторів.

Отже, загальна схема (алгоритм) роботи веб-застосунку, з урахуванням всіх функцій, які він має виконувати зображена на рис. 2.1.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

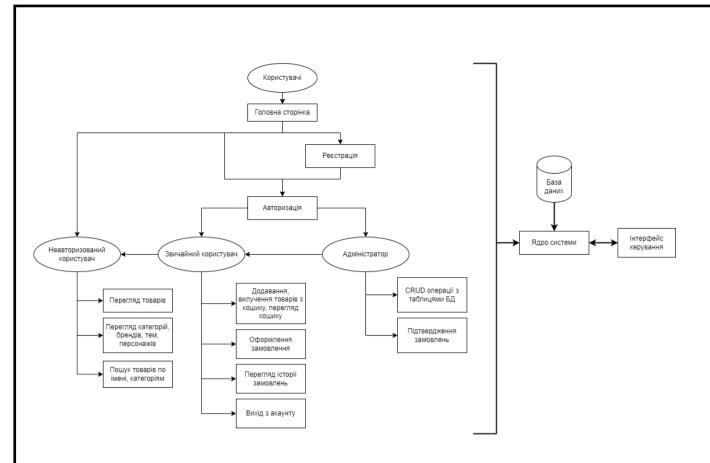


Рис. 2.1. Загальний алгоритм роботи програми

Також з поставлених можливостей майбутнього сайту стає можливим спроектувати та створити діаграму бази даних (рис. 2.2), де будуть зберігатись всі дані.

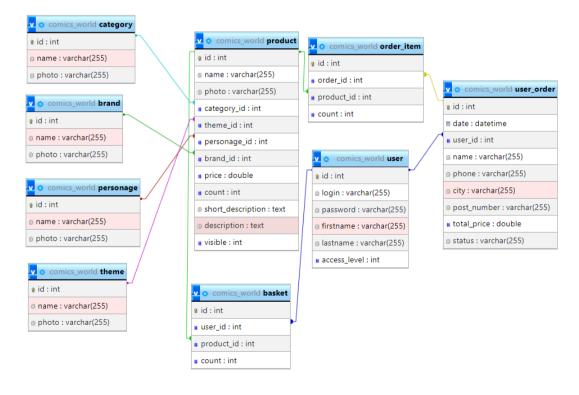


Рис. 2.2. Діаграма бази даних

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

2.2. Розробка функціональних алгоритмів роботи програми

Після етапу проектування переходимо до етапу розробки ПЗ. Заздалегідь створений загальний алгоритм роботи програми полегшує написання програмного коду.

Для початку, потрібно створити базу даних, з 8 таблицями (рис. 2.3.), в яких зберігатимуться всі дані. В подальшому, за допомогою PDO та власних класів-моделей ми будемо взаємодіяти з даними в ній.



Рис. 2.3. Створені таблиці

Зараз переходимо до реалізації нашого додатку.

Варто нагадати, що ми будемо використовувати патерн MVC, створюю відповідні папки у проекті: "models", "views", "controllers". Там в подальшому ми будемо зберігати PHP класи та файли. В корені проекту створюємо файл "index.php", це буде першорядний файл при запуску проекта. Також створюємо папку "core", де будуть зберігатися основні класи опису ядра системи.

В цій папці створюємо однойменний клас "Core". Данний клас буде реалізовувати патерн проектування singleton, тобто завжди буде існувати тільки в одному екземплярі. Клас у собі буде описувати декілька стадій роботи проекту: ініціалізацію, запуск, створення об'єкта класу відповідного контроллера та виклик його методів із поверненням HTML сторінки та завершення роботи. Під час ініціалізації в нас буде встановлюватися

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

підключення до БД та починатись сесія. А ось в час запуску ми будемо виконувати роумінг рядка, який буде мати такий вигляд:

http://(домен)/(клас контролера)/(метод контролера)/(додаткові параметри)

Для взаємодії з нашою базою даних створюю клас "DB". В конструкторі описуємо підключення, після чого описуємо методи для CRUD операцій над таблицями. Їх основна логіка - це формування SQL запитів до бази з отриманних компонентів.

Створимо ще один клас – "Template", що буде динамічно формувати шаблони. Отримавши парметри даний клас буде перетворювати їх у локальні змінни, що будуть використовуватись після у шаблоні.

Далі створемо батьківський клас для усіх подальших контролерів — "Controller". Він буде мати шлях до потрібно для нас представлення, в які будуть підставлятися подтрібні параметри з допомогою класа, що створили раніше — "Template". В результаті ми отримуємо готовий HTML блок, який вставляємо в "layout".

Основні функціональні класи описані, тепер на основі цього можна створювати свої моделі, представлення та контролери.

2.3. Розробка програмного забезпечення

Важливим моментом ϵ створення файлу ".htaccess". В ньому пропишемо налаштування роумінгу, що дасть нам зробити файл "index.php" ϵ диною точкою входу при запуску.

```
RewriteEngine on
RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-f
RewriteCond %{REQUEST_FILENAME} !-d
RewriteRule (.*) index.php?route=$1 [QSA]
```

Далі описуємо сам файл "index.php", викликавши усі стадії запуску проекта, які пізніше опишемо у класі ядра. Також пропишемо автоматичне підключення класів до представлень.

php</th <th></th> <th></th> <th></th>			
<pre>use core\DB;</pre>			

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Арк.

Зараз можна створити підключення бази данних до проекту. Записуємо наступний код в конструкторі класу "DB":

```
public function __construct($hostname, $login, $password, $database){
    $this->pdo = new \PDO("mysql: host={$hostname};dbname={$database}", $login,
$password);
}
```

Самі параметри для підключення в нас будать зберігатися в окремому файлі з константами в папці "config".

Після цього описуємо CRUD-операції. Реалізовуємо "select", "update", "insert", "delete" методи. Логіка методів є аналогічною, тому розглянемо одну з функцій:

Як параметри ми приймаємо назву таблиці, список колонок, що хочемо отримати та список умов, по яким виконуємо вибірку. Генеруємо підстроку з

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

параметрами підставляємо в строку запиту та отримуємо асоціативний масив результатів.

Далі створюємо клас-ядро системи, який буде містити функціонал для опису усіх стадій роботи нашої програми, які зазначалися в попередньому пункті. Також він буде містити загальнодоступні параметри, які отримує з строки маршрутизатора.

Також створюємо шаблонізатор. Це клас, що відповідає за підстановку параметрів у представлення. Сама збірка представлення у нас реалізовується у даній функції:

```
public function getHTML()
{
    ob_start();
    extract($this->params);
    include($this->path);
    $html = ob_get_contents();
    ob_end_clean();
    return $html;
}
```

Створюємо базовий клас контролера. Він буде рендерити представлення, на основі параметрів, переданих до нього. В конструкторі він буде генерувати шлях до потрібного представлення:

```
public function __construct() {
    $this->moduleName = \core\Core::getInstance()->app['moduleName'];
    $this->actionName = \core\Core::getInstance()->app['actionName'];
    $this->viewPath = "views/{$this->moduleName}/{$this->actionName}.php";
}
```

В собі він буде використовувати методи класу шаблонізатора, після чого повертати представлення.

Варто зазначити, що контролери будуть створюватися по мірі розширення функціоналу. Кожен контролер буде мати методи, що викликатимуться з рядка адреси браузера. Також можливі випадки, коли ми будемо передавти додаткові параметри.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Висновки до другого розділу:

В другому розділі спроектували функціонал інтернет-магазину, зробивши програмний код максимально оптимізованим на універсальним. Після чого реалізували усі задумані класи та функції в них, розглянувши найбільш цікаві моменти в деталях.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

РОЗДІЛ З ОПИС РОБОТИ З ПРОГРАМНИМ ДОДАТКОМ ТА ЙОГО ТЕСТУВАННЯ

3.1. Опис роботи з програмним додатком

3.1.1 Опис роботи для звичайного користувача.

При вході на сайт потрапляємо на основну сторінку (рис. 3.1.), де маємо меню, світлину одного з локальних магазинів та привітання.

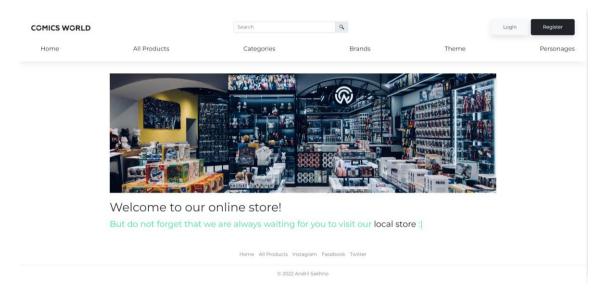


Рис. 3.1. Головна сторінка сайту

При натисканні на світлину маємо змогу роздивитися фотографію ближче (рис 3.2.). А також при натисканні на "local store" переглянути локацію магазина (рис 3.3.)

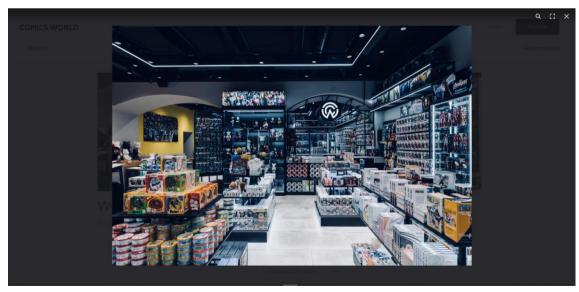


Рис. 3.2. Фотографія на головній сторінці

21

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн	Апк	№ докум	Підпис	Лата	



Рис. 3.3. Локація магазина

Натискаємо на елемент меню "Products" та переходимо до перегляду усіх товарів (рис 3.4.)

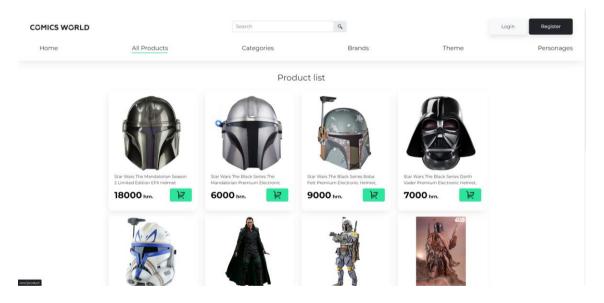


Рис. 3.4. Локація магазина

В даному розділі маємо змогу гортати сторінки за допомогою пагінації. Посилання на сторінки знаходяться під товарами (рис 3.5.)

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

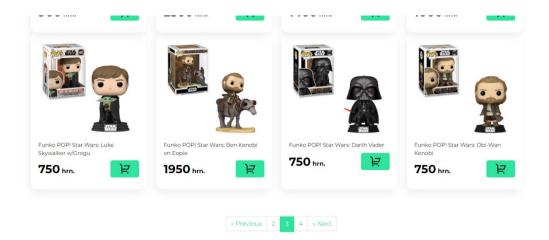


Рис. 3.5. Пагінація

При натисканні на один з товарів відкриється сторінка товару з розширеною інформацією (рис 3.6.)

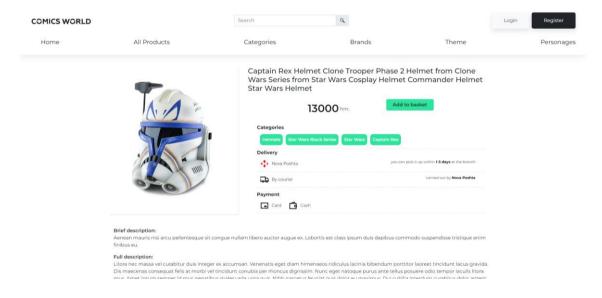


Рис. 3.6. Пагінація

При натисканні на один з елементів у розділі "Categories" ми зможемо перейти до перегляду усіх товарів там (рис 3.7.)

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

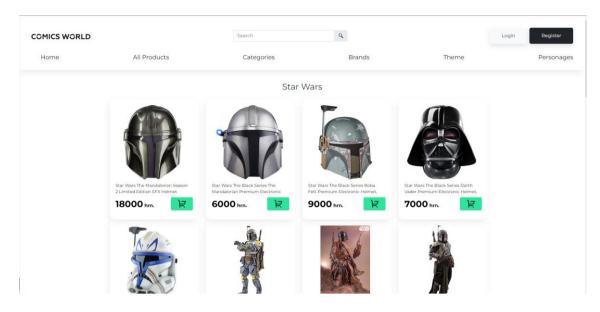


Рис. 3.7. Пагінація

Також маємо змогу переглянути весь список категорій (рис 3.8.), брендів (рис 3.9.), тем (рис 3.10.) та персонажів (рис 3.11.). Та по аналогії перейти до одного з них та переглянути загальну кількість товарів.

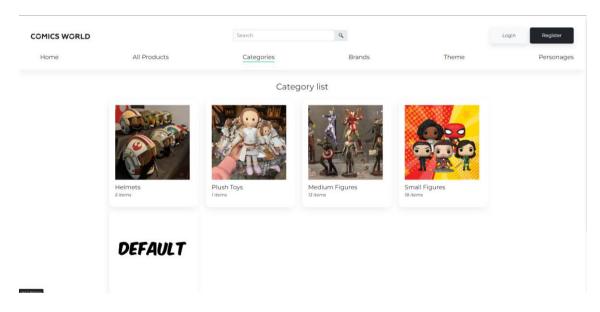


Рис. 3.8. Категорії

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

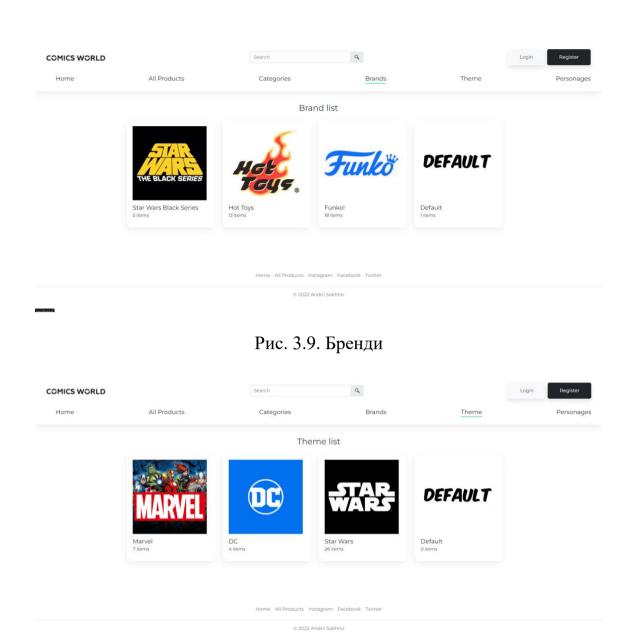


Рис. 3.10. Теми

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

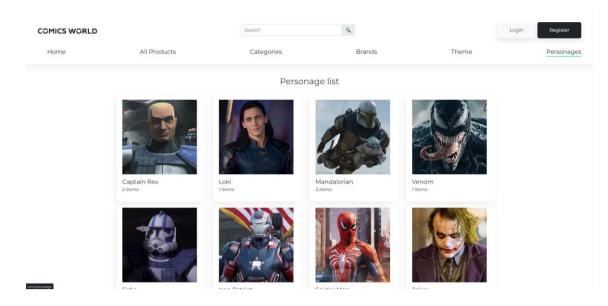


Рис. 3.11. Персонажі

Угорі, над елементами меню, маємо пошук. Можемо ввести якийсь запит та натиснувши "Enter" отримаємо результати (рис 3.12.)

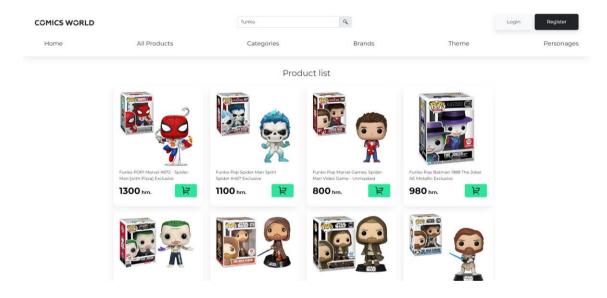


Рис. 3.12. Результати пошуку

Тепер спробуємо додати якийсь з товарів до кошику, натиснувши на зелену кнопку. Але через те, що ми не авторизовані нас перенаправляють на сторінку авторизації (рис 3.13.)

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

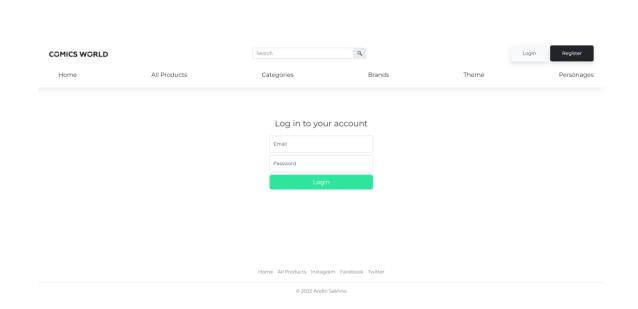


Рис. 3.13. Сторінка авторизації

На данний момент ми не маємо аккаунту, тому створимо перейшовши на сторінку реєстрації (рис 3.14.)

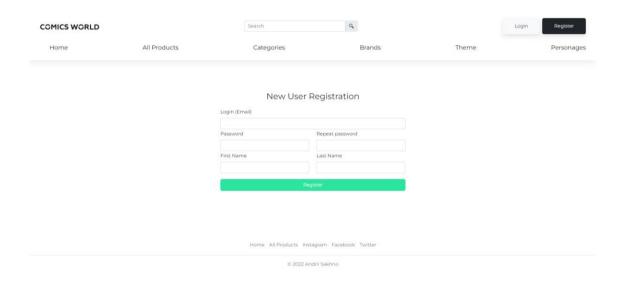


Рис. 3.13. Сторінка реєстрації

Вводимо дані (рис 3.14.), але так, як паролі не співпадають ми повинні повторити спробу (рис 3.15.).

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

New User Registration

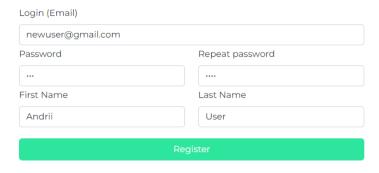


Рис. 3.14. Сторінка реєстрації

New User Registration

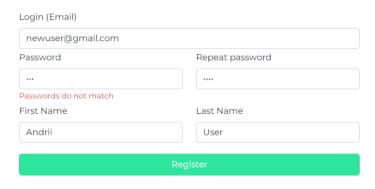


Рис. 3.15. Сторінка реєстрації

Отримуємо результат успішної реєстрації (рис 3.16.)

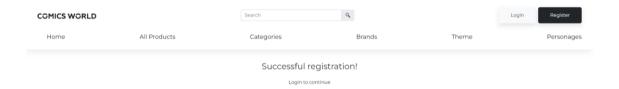


Рис. 3.16. Сторінка реєстрації

Тепер авторизуємось, і нас переадресовують на головну сторінку (рис 3.17.)

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

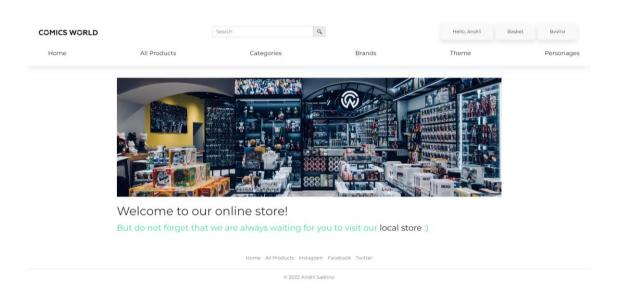


Рис. 3.17. Головна сторінка після авторизації

Угорі справа маємо привітання, розділ "Basket", а також кнопка для виходу з акаунту.

Додаємо деякі товари до кошика і переходимо до нього

COMICS WORLD				S	earch			٩				Hello, And	rii	Basket (2)	Logout
Home		All Pi	roducts			Categories			Brands			Theme	•		Personages
	Bask	et													
		Nº	Image	Name						Unit price	Count	Price	Stock		
	× 1 Star				Vars The Mandalorian Season 2 Limited Edition EFX Helmet Replica 18000 hrn.						1	18000 hrn.	In stock		
	×	2	1			ies The Mandal Ages 14 and U		um Electronic I	Helmet Roleplay	6000 hrn.	1	6000 hrn.	. In stock		
	Total price											24000 hrn.	Order		
					1	Home All Proc	ducts Insta	gram Faceboo	ok Twitter						
							© 2022 And	Irii Sakhno							

Рис. 3.18. Сторінка кошику

Маємо змогу видалення товару при натисканні на крестик. При натисканні на сам рядок з товаром можемо перейти на сторінку з інформацією про нього.

Натискаємо на кнопку "Order" та переадресуємось на сторінку з формою про доставку. Вводимо інформацію (рис 3.19.) та натискаємо на кнопку "Order". Отримуємо інформацію про успіх (рис 3.20.)

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

29

Making order

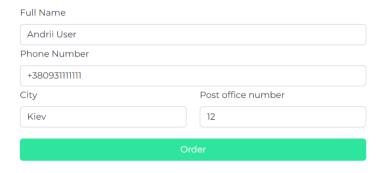


Рис. 3.19. Сторінка кошику

Order placed successfully!

Рис. 3.20. Повідомлення про успіх

Тепер можемо перейти до кабінету користувача та побачити оновлення в історії замовлень (рис 3.21.)

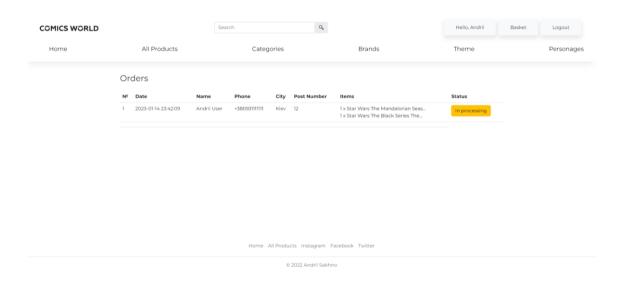


Рис. 3.21. Історія замовлень

3.1.2 Опис роботи для адміністратора.

Тепер авторизуємось під акаунтом адміністратора. Нас знову переадресувало на головну сторінку, але цього разу біля привітання угорі в нас ϵ напис "adm.", що сигналізує, що ми зайшли з акаунту адміністратора (рис 3.22.)

Арк. 30

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

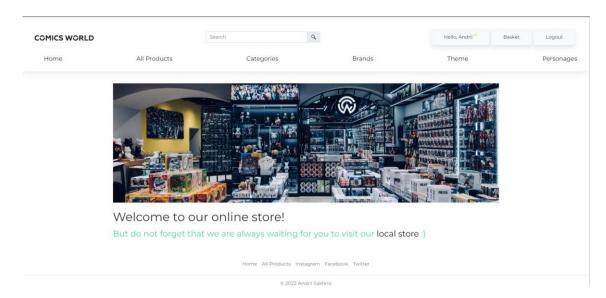


Рис. 3.22. Головна сторінка після авторизації адміністратора

Тепер розділи виглядають дещо інакше, з більшим інструментарієм усіляких кнопок.

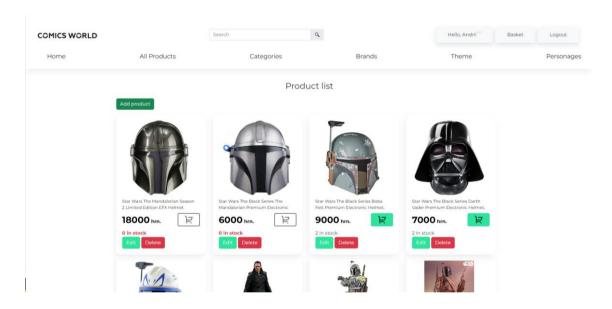


Рис. 3.23. Розділ "Products"

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

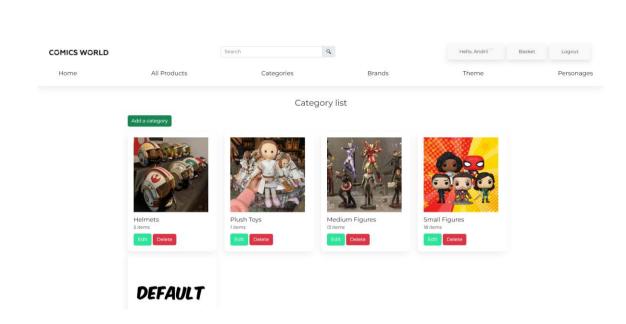


Рис. 3.23. Розділ "Categories"

При натисканні на червону кнопку "Delete" елемент видаляється. Якщо це буде якась з категорій, то усі елементи, що належали цій категорії переходять у категорію "Default".

При натисканні на "Edit" ми переходимо на форму редагування елементу. Маємо велику кількість полів, куди можна вносити нову інформацію (рис 3.24.)

Editing a product
Product name
Star Wars The Black Series The Mandalorian Premium Electronic Helmet Roleplay Collectible, Toys for Kids Ages 14 and Up
Select a product category
Helmets
Select a product theme
Star Wars
Select a product personage
Mandalorian
Select a product brand
Star Wars Black Series
The price of the product
6000
Number of units of the product
0
Brief description
Paragraph v B I ② := := = = □ 46 ■ v □ v ↔ ↔
Adipiscing erat purus nostra bibendum volutpat velit fusce mauris. Placerat inceptos potenti proin litora accumsan.
Extended description
Paragraph v B I Ø ≔ ≔ ≡ ≡ □ ≦ ⊞ v ⊡ v ⇔ ↔
Est parturient magnis vestibulum consequat maximus torquent vulputate. Hac vel dictumst semper aptent non himenaeos netus turpis nulla. Leo eget

Рис. 3.24. Редагування елемента

Змінюємо інформацію та натискаємо на кнопку "Edit". Маємо змінений елемент.

			Сахно А.О.			
			Дмитренко I. A.			ДУ «Житомирська політехніка».21.121.9.000 - ПЗ
3	Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	

Тепер переходимо до кабінету адміністратора. Маємо табличку зі списком непідтверджених замовлень (рис 3.25.)

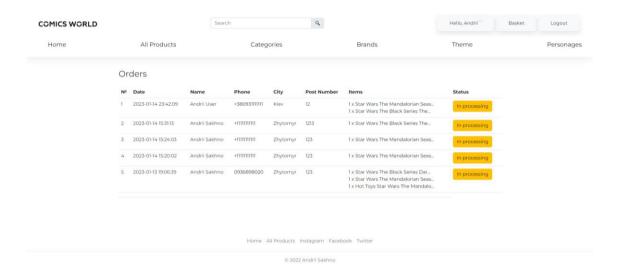


Рис. 3.25. Редагування елемента

Підтверджуємо усі замовлення (рис 3.26) та заходимо знову в акаунт звичайного користувача та переходимо до розділу замовлень (рис 3.27)



No unconfirmed orders:)

Рис. 3.26. Усі замовлення підтверджені

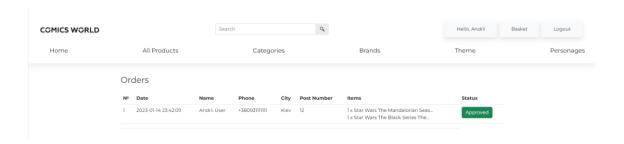


Рис. 3.27. Підтверджене замовлення користувача

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Висновки до третього розділу

У третьому розділі детально було описано роботу інтернет-магазину. Описані дії та разультат з прикладанням скріншотів. Веб-додаток був детально протестований, і наразі ϵ безпечним як для магазина, так і для клі ϵ нта.

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ВИСНОВКИ

В результаті виконання курсового проекту було отримано та вдосконалено навички роботи з мовами програмування PHP та JavaScript, мовою взаємодії з базами даних SQL та патерном програмування MVC. Був створений інтернетмагазин для продажу колекційних фігурок та статуеток.

У першому розділі були розглянуті приклади з аналогічною тематикою. Були представлені функціонал, структура майбутнього інтерфейсу та база даних проекту. Сформоване технічне завдання на курсовий проект.

У другому розділі було спроектовано загальний алгоритм веб-продукту. Описано основні положення та цікаві фрагменти рішень. В деталях описаний сам процес розробки з блоками коду.

У третьому розділі було детально розписано роботу як для клієнтської частини, так і для адміністративної. Детально розібрані усі розділи з усілякими можливи діями. Прикладено скріншоти роботи.

Отже, в результаті виконання курсового проекту було створено оптимальне рішення для поставленої задачі. Інтернет-магазин має мінімалістичний оригінальний інтерфейс та вичерпний функціонал. Є зручним інструментом для роботи адміністраторам та привабливим для використування клієнтам.

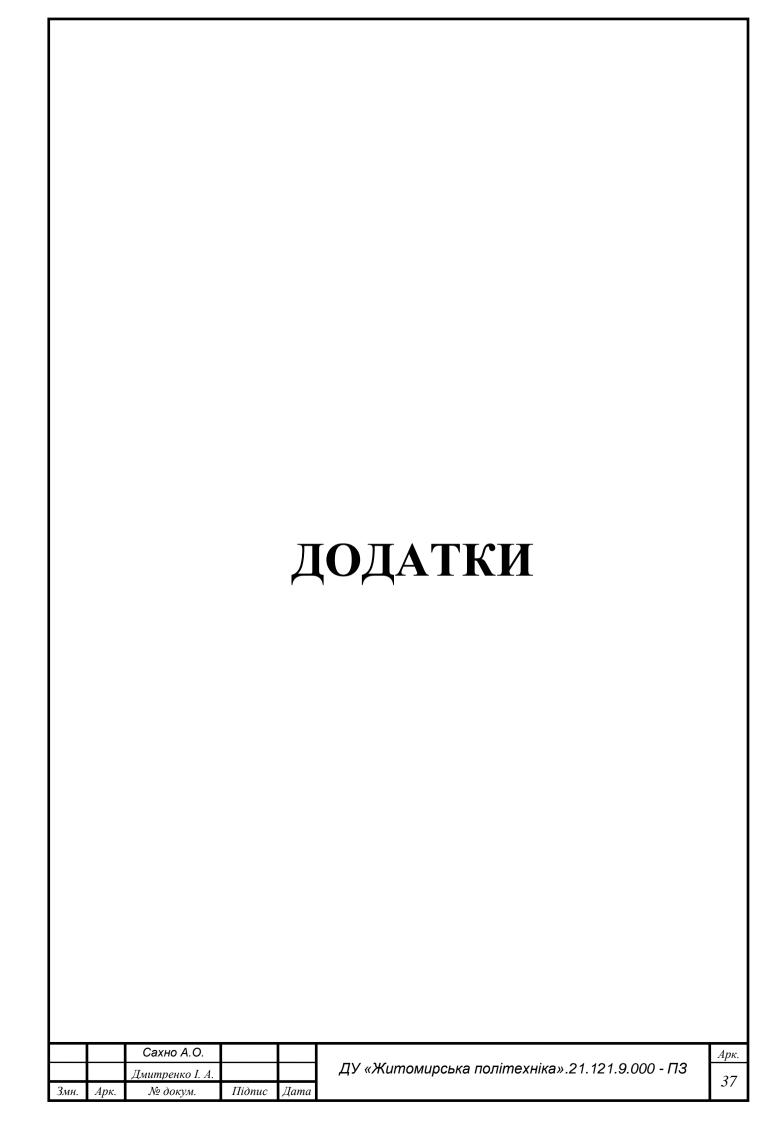
		Сахно А.О.		
	·	Дмитренко I. A.	·	
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- PHP Documentation [Електронний ресурс] Режим доступу: 1. https://www.php.net/docs.php.
- 2. METANIT.COM, Введение в РНР [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://metanit.com/php/tutorial/1.1.php.
- 3. Розробка CMS системи на PHP (курс 2022 року) [Електронний pecypc] Режим доступу: https://www.youtube.com/playlist?list=PLqKuDFs5Nd3K3OpZ2lAsMwJSDi-Oh8mvI.
- 4. HTML Documentation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTML
- 5. JavaScript Documentation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript.
- 6. CSS Documetation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS.
- 7. Bootstrap documentation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://getbootstrap.com/docs/5.3/getting-started/introduction/.
- 8. Fancybox documentation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://fancyapps.com/docs/ui/quick-start.
- 9. Font Awesome documentation [Електронний ресурс] – Режим доступу: https://fontawesome.com/docs.
- 10. Плюси і мінуси обєктно-орієнтованого програмування [електронний 2015. http://damp.biz/plyusi-i-minusipecypc] Режим доступу: obyektnooriyentovanogo-programuvannya/.
- 11. How to create CMS in PHP [Електронний ресурс] – Режим доступу до pecypcy:

https://www.youtube.com/watch?v=KzDxm6KTFPQ&ab_channel=OnlineITtutsTuto rials.

		Сахно А.О.			
		Дмитренко I. A.			Д
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	



Основний код додатку (наведено основні файли та класи проекту)

Core.php

```
use controllers\MainController;
            if (method exists($controller, $controllerActionName)) {
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

DB.php

```
if(is array($conditionArray)) {
$res = $this->pdo->prepare(
return $res->fetchAll(\PDO::FETCH ASSOC);
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
setParts [] = "{skey} = :set{skey}";
    $res = $this->pdo->prepare("UPDATE {$tableName} SET {$setPartString}
    return $res->execute($paramsArray);
    $res = $this->pdo->prepare("INSERT INTO {$tableName} ($fieldsListString)
    $res->execute($newRowArray);
public function delete($tableName, $conditionArray) {
    $res = $this->pdo->prepare("DELETE FROM {$tableName}
   $res->execute($conditionArray);
```

Controller.php

```
class Controller
{
    protected $viewPath;
    protected $moduleName;
    protected $actionName;
    public function __construct() {
        $this->moduleName = \core\Core::getInstance()->app['moduleName'];
        $this->actionName = \core\Core::getInstance()->app['actionName'];
        $this->viewPath = "views/{$this->moduleName}/{$this->actionName}.php";
    }
    public function render($viewPath = null, $params = null) {
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Template.php

Error.php

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
class Error
{
    public $code;
    public $message;
    public function __construct($code, $message)
    {
        $this->code = $code;
        $this->message = $message;
    }
}
```

Filter.php

Pagination.php

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

Photo.php

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

index.php

MainController.php

```
namespace controllers;
use core\Controller;
class MainController extends Controller
{
   public function indexAction() {
      return $this->render();
   }

   public function errorAction($code) {
      switch($code) {
          case 404:
            return $this->render('views/main/error-404.php');
            break;
      case 403:
          return $this->render('views/main/error-403.php');
            break;
      case 403:
      return $this->render('views/main/error-403.php');
            break;
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
}
}
```

BasketController.php

```
class BasketController extends Controller
       if(!User::isUserAuthenticated())
           $this->redirect('/user/login');
       $basket = Basket::getProducts();
       $product = Product::getById($id);
       Basket::removeItem($id);
       $this->redirect('/basket');
       Basket::reduceOverflowItems();
       $this->redirect('/basket');
```

DataController.php

```
<?php
namespace controllers;</pre>
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
use \core\Controller;
use core\Core;
use models\User;
class DataController extends Controller
        $rows = DataTable::getItems($moduleName);
           return $controller->render('views/main/exception-no-content.php');
count(self::getProductsIn($moduleName, $row['id'])));
        if (!User::isAdmin())
           return $controller->error(403);
        if (Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
                return $controller->redirect("/{$moduleName}/index");
        if(!User::isAdmin())
            $row = DataTable::getById($moduleName, $id);
                    unlink($filePath);
                $products = Product::getProductsIn($moduleName, $id);
```

```
Product::setDefaultForNull($moduleName, $product['id']);
            Photo::deletePhoto($moduleName, $id);
    if(!User::isAdmin())
        $row = DataTable::getById($moduleName, $id);
        if (Core::getInstance() -> requestMethod === 'POST') {
                DataTable::updateItem($moduleName, $id, $ POST['name']);
                    Photo::changePhoto($moduleName, $id,
                return $controller->redirect("/{$moduleName}/index");
        return $controller->error(403);
    $row = DataTable::getById($moduleName, $id);
    $products = self::getProductsIn($moduleName, $id);
public static function getProductsIn($moduleName, $id) {
     Сахно А.О.
```

```
$moduleName, $id);
    return $products;
}
```

OrderController.php

```
use models\User;
class OrderController extends Controller
        if(!User::isUserAuthenticated())
        if(count($basket['products']) == 0 || !Basket::isEnoughStock())
        $user = User::getCurrentAuthenticatedUser();
        if (Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
User::getCurrentAuthenticatedUser()['id']];
                $row += ['products' => Basket::getProducts()['products']];
                $row += ['total price' => Basket::getProducts()['total price']];
                Basket::clear();
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ProductController.php

```
use core\Core;
use models\DataTable;
use models\Product;
use models\User;
use utils\Photo;
class ProductController extends Controller
       $rows = Product::search($searchString, User::isAdmin());
       $products = Product::getOnePage($rows, $page, $countPerPage);
       return $this->render();
   public function getInputErrors() {
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
$categoriesList = DataTable::getSortedItems('category');
$themesList = DataTable::getSortedItems('theme');
$personagesList = DataTable::getSortedItems('personage');
$brandsList = DataTable::getSortedItems('brand');
if (Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
    $errors = $this->getInputErrors();
        Product::add($ POST, $fileName);
        $this->redirect('/product');
if(!User::isAdmin())
    $row = Product::getById($id);
    $themesList = DataTable::getSortedItems('theme');
    $personagesList = DataTable::getSortedItems('personage');
    if(Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
        $errors = $this->getInputErrors();
                Photo::changePhoto('product', $id,
```

```
if(!User::isAdmin())
   return $this->error(403);
$product = Product::getById($id);
```

UserController.php

```
<?php

namespace controllers;

use core\Controller;
use core\Core;
use models\Order;
use models\User;

class UserController extends Controller
{
    public function registerAction() {
}
</pre>
```

		Сахно А.О.		
		Дмитренко I. A.		
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

```
if(User::isUserAuthenticated())
    $this->redirect('/');
if (Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
    if(User::isLoginExists($ POST['login']))
        return $this->renderView('register-success');
if (User::isUserAuthenticated())
if (Core::getInstance()->requestMethod === 'POST') {
   $user = User::getUserByLoginAndPassword($ POST['login'],
        User::authenticateUser($user);
        $this->redirect('/');
User::logoutUser();
$this->redirect('/');
if(User::isAdmin())
    $orders = Order::getOrdersByStatus('in processing');
```

			Сахно А.О.		
			Дмитренко I. A.		
Змн	l.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата