

PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1° Semestre de 2014

Trabalho Prático

Este trabalho prático tem por objetivo aplicar os conhecimentos da disciplina Tecnologias Web na construção de um aplicativo e-commerce. Embora seja baseado em um cenário fictício, ele demonstra como o software que você está prestes a desenvolver pode ser aplicado às necessidades comerciais do mundo real.

O cenário

Um pequeno supermercado, o Carofour, colabora com várias fazendas locais para abastecer uma comunidade com produtos e alimentos orgânicos. Devido a uma base de clientes de longa data e ao aumento do poder aquisitivo, a loja decidiu investigar a possibilidade de fornecer um serviço de compras online para os clientes. Uma pesquisa recente indicou que 90% da sua clientela regular tem acesso permanente à Internet e 65% estariam interessados em utilizar este serviço.

A equipe do supermercado pediu para você, um Java Web Developer, criar um site que permita seus clientes fazerem compras online.

A loja se localiza no Brasil, porém ela gostaria de expandir sua área de atuação para outros países, iniciando pela Argentina. Por isso a equipe solicitou que o site apoiasse ambos os idiomas

O supermercado já comprou um domínio e um plano de hospedagem que oferece um servidor compatível com o Java EE e o banco de dados MySQL já instalado.

O supermercado indicará um funcionário para implantar o aplicativo no servidor de produção, uma vez que este estiver pronto.

Levantamento de requisitos de clientes

A fase inicial de qualquer projeto envolve a coleta de informações antes de fazer qualquer desenho ou decisões de implementação. Na sua forma mais comum, trata-se de uma comunicação direta e frequente com um cliente.

Com base no cenário previsto, a equipe do Carofour comunicou que o aplicativo deve atender os seguintes requisitos:

- Apresentar os produtos do supermercado. Há quatro categorias (laticínios, carnes, padaria e hortifrutigranjeiros) e quatro produtos de cada categoria, que os compradores online podem navegar. Os detalhes de cada produto (nome, imagem, descrição e preço) devem ser exibidos.
- O carrinho de compras deve permitir:
 - Adicionar itens
 - o Remover itens do carrinho de compras.
 - o Atualizar as quantidades de itens do carrinho de compras.



PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

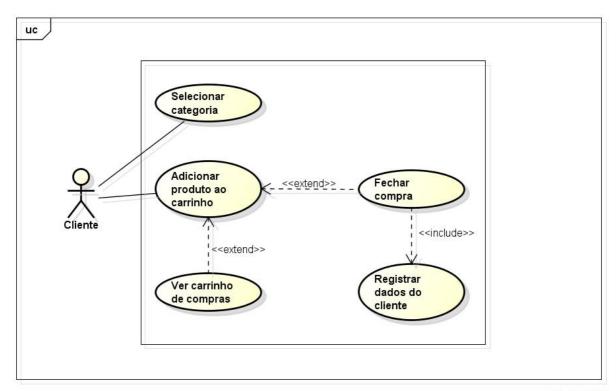
1° Semestre de 2014

- O Visualizar um resumo de todos os itens e quantidades do carrinho de compras.
- Concluir a compra e selecionar forma de pagamento (boleto bancário ou cartão de crédito), os dados de cadastro do usuário devem ser solicitados.
- Fornecer suporte para internacionalização (português e espanhol).

A equipe Carefour irá fornecer as informações de todas as categorias e produtos, bem como quaisquer elementos gráficos do site que serão utilizados. A equipe também irá fornecer todos os textos para o site (português e espanhol).

Depois de reunir os requisitos do cliente, você tem uma visão mais clara de como o aplicativo deve parecer e se comportar. Agora pode ser criado um caso de uso que descreva como o aplicativo será usado.

Diagrama de caso de uso



powered by Astah



PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

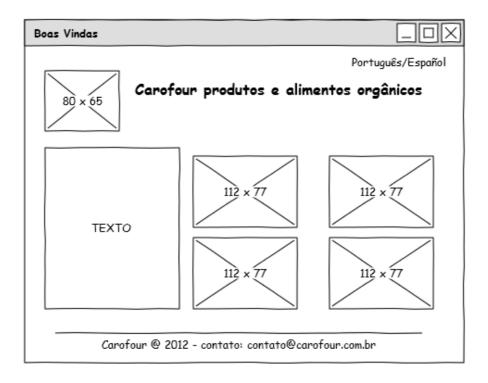
Professor: Bruno Leite Alves

1° Semestre de 2014

Esboço das telas

Página de boas vindas

A página de boas-vindas é a página inicial do site, e o ponto de entrada para a aplicação. Ela permite o usuário navegar para qualquer uma das quatro categorias de produtos.





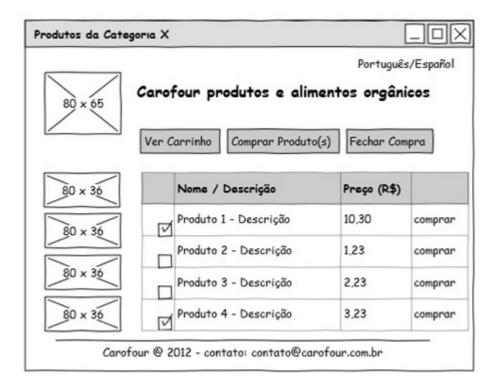
PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1° Semestre de 2014

Página de categoria

A página de categoria fornece uma listagem de todos os produtos dentro da categoria selecionada. A partir desta página, um usuário é capaz de ver todas as informações sobre o produto e adicionar qualquer um dos produtos listados ao carrinho de compras. Um usuário também pode navegar para qualquer categoria prevista.





PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1º Semestre de 2014

Página do carrinho

A página do carrinho de compras lista todos os itens do carrinho de compras do usuário. Ela exibe os detalhes do produto para cada item e registra o subtotal da compra. A partir desta página, um usuário pode:

Limpar todos os itens do carrinho

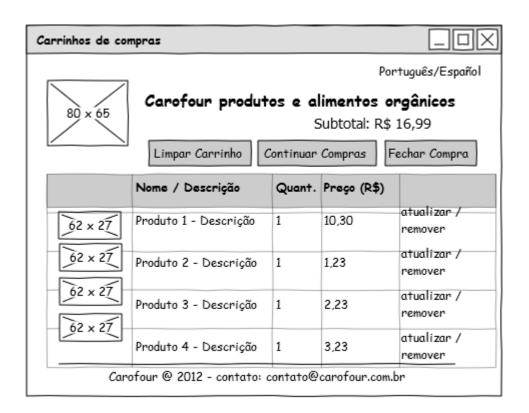
(Um clique em "Limpar Carrinho" faz com que a opção "Fechar Compra" e a tabela de produtos desapareça).

Atualizar a quantidade de qualquer item listado.

(A quantidade é atualizada e o subtotal é recalculado. O usuário também pode remover o item do carrinho selecionando a opção "remover").

O usuário pode voltar a categoria anterior clicando em "Continuar Compras".

O usuário pode concluir a compra através da opção "Fechar Compra".





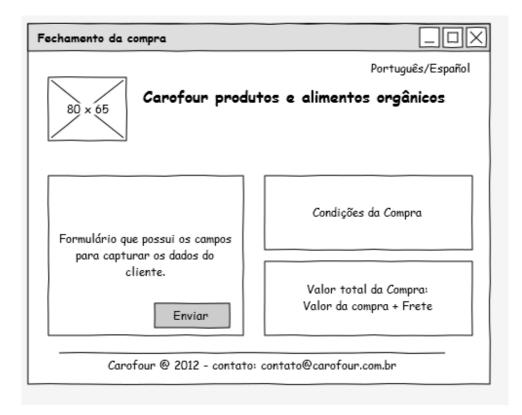
PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1° Semestre de 2014

Fechamento da compra

A página de fechamento da compra coleta informações do cliente através de um formulário. Esta página também apresenta condições de compra e resume o pedido, fornecendo cálculos para o custo total.





PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1º Semestre de 2014

Página de confirmação

A página de confirmação retorna uma mensagem para o cliente, confirmando o pedido foi processado com sucesso.

O número do pedido é exibido para o cliente, bem como seus dados e um resumo detalhes dos itens comprados.

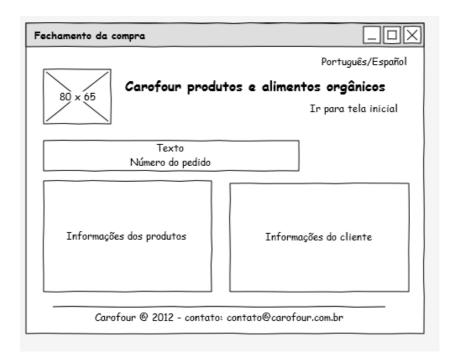
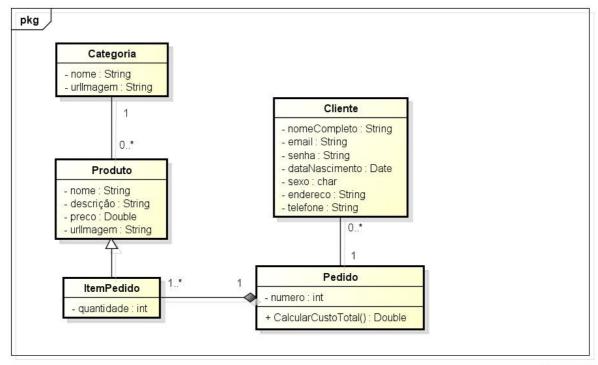


Diagrama de classes





PUC Minas Barreiro / Sistemas de Informação

Professor: Bruno Leite Alves

1° Semestre de 2014

Entregas

O presente trabalho terá duas entregas, sendo 15 pontos cada:

- Primeira entrega (Módulo 1): deverão ser entregues as páginas do sistemas em JSP, com seus respectivos Servlets. As páginas Web devem fazer uso dos conceitos ensinados em sala de aula, como CSS (Tableless, utilização de um único arquivo css para todo o sistema) e JavaScript (utilização de um arquivo separado, manipulação do DOM quando necessário, validação de formulários etc). Os Servlets devem armazenar os dados em memória primária (utilize atributos de classes e coleções como Arrays, Lists, Sets, Maps etc). Na primeira entrega o grupo não necessita se preocupar com a concorrência das requisições Web. Data da primeira entrega: 30/03.
- Segunda entrega (Módulo 2): os grupos deverão implementar todos os conceitos apresentados na disciplina, tais como o uso de sessões, modelo MVC, JDBC etc. Esta entrega deve conter todas as validações necessárias para que o sistema funcione, juntamente com os controles de concorrência. Além do software funcionando (código fonte e scripts necessários), cada grupo deve entregar uma documentação de no máximo 5 páginas (*template* disponível no SGA) contendo os seguintes tópicos: introdução, objetivos, estratégias de desenvolvimento, decisões de projeto, evidências de testes e conclusão. Data da segunda entrega: 26/05.

Os trabalhos serão apresentados em laboratório em datas ainda a definir.

Observações

Trabalhos atrasados não serão aceitos (nota zero).

Trabalhos copiados não serão considerados (nota zero para todas as cópias).

O trabalho deverá ser feito obrigatoriamente em grupos de 3 ou 4 pessoas.