

Eder Rosati Ribeiro — 8122585,
Leonardo de Almeida Lima Zanguetin — 8531866,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Projeto 1

***Mockup* PetShop**

Brasil

2018

Eder Rosati Ribeiro — 8122585,
Leonardo de Almeida Lima Zanguetin — 8531866,
Victor Luiz da Silva Mariano Pereira — 8602444

Projeto 1

***Mockup* PetShop**

Universidade de São Paulo – USP
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação – ICMC
Introdução ao Desenvolvimento Web – SCC0219

Brasil
2018

1 Introdução

Nesta fase inicial da aplicação PetShop, nos foi solicitado que com as linguagens HTML5 e CSS3 fosse desenvolvido o *mockup* funcional deste, ou seja, o “esqueleto” do que será ao final nosso *site*, seu visual; a estrutura do que cada pagina conterá; as “funcionalidades” possíveis através do *site* as informações que ele conterá em suas páginas internas.

Esta fase da criação desse protótipo é muito importante para o desenvolvimento, este nada mais é do que um exemplo do que se tornará o projeto ao seu fim, porém com seu uso podemos observar este modelo prévio e avaliá-lo, obtermos *feedback* de clientes e futuros usuários e encontrar erros ou incongruências que se fazem de mais fácil correção neste momento do que no futuro onde o projeto estará em uma fase mais complexa e que qualquer falha, mesmo que pequena, pode atrasar ou torná-lo muito trabalhoso para ser concertado.

Então por fim podemos ver que com esta parte do projeto bem executada, as próximas se tornam muito mais simples do que seriam se a criação do *mockup*, outpr elemento que também desenvolvemos, foi o esboço prévio da página principal desenhado em papel, este é um modo de fazer com que a criação da pévia seja ainda mais simples, pois já se tem a parte gráfica criada pra se basear, depois disso sé se faz necessária a tradução daquilo para a linguagem de marcação.

2 Páginas

Nesse capítulo descreveremos todas as páginas feitas no trabalho, lembrando que elas não têm funcionalidade, só fazem parte do *mockup*. Nelas contém *links*, mas são meramente demonstrativos e todo o conteúdo colocado em formulários ou tela de *login* tem o seu conteúdo enviado, mas não armazenado.

Como foi utilizado o estilo *Single-Page Application* todas as páginas têm algumas informações em comum, dentre elas, temos:

Cabeçalho

O cabeçalho é composto por um logo do petshop, este linkado com a página inicial, podendo de qualquer lugar do *site* ir para a página inicial. Também temos, no cabeçalho, uma barra de busca, em que é redirecionado para uma página com os resultados encontrados, no cabeçalho também tem uma área do usuário, onde ele pode acessar a conta dele, ver os agendamentos e o carrinho dele. Além disso, o cabeçalho também tem um menu, que será descrito no próximo tópico.

Menu

O menu é uma forma mais intuitiva de se navegar pelo *site*, ele é segmentado em três partes essenciais, o Início, Serviços e Animais. O Início é somente um *link* para a página inicial do *site*, ou seja, de onde o usuário estiver ele pode ir para a página inicial clicando em Início. Serviços, é um acesso direto aos serviços que o usuário pode agendar. Por último, a sessão de Animais é composta por vários tipos de animais, como cachorro, gato, cavalo, etc. Se o usuário clicar em um desses animais, ele será redirecionado para a área de produtos para esse tipo de animal.

Rodapé

No rodapé, há o nome completo de todos os integrantes do grupo, podendo ter futuramente um redirecionamento ao clicar no nome de cada um para a página do GitHub do mesmo.

2.1 Administrador

Essa página representa como seria a página de um administrador, onde ele tem as informações pessoais dele, como se fosse um usuário normal, e seus animais.

Além das informações pessoais do administrador, há sessões de produtos, serviços e usuários, nos quais ele pode fazer busca por algum produto (por nome, código ou categoria), serviço (por nome, id, categoria) ou usuários (por nome ou CPF).

Para cada produto, serviço ou usuário, já criado, é possível editar as informações ou excluir. Também é possível que o administrador adicione um novo de qualquer uma dessas categorias.

Por fim, na página de administrador, também há um registro de compras realizadas por ele, contendo uma tabela com produto, data, valor de cada produto, e o valor total da compra. E um registro de serviços agendados por ele, que contém o tipo de serviço, o animal para que foi registrado o serviço, a data do serviço, valor de cada serviço e o valor total de serviços.

Os arquivos que compõem a página de administrador são: `admin.html`, `admin.css` e `admin.js`.

2.2 Agendar

Na página de agendamento de serviço, tem o tipo de serviço que o usuário escolheu, podendo ser banho, tosa, consulta veterinária e hospedagem. Seguido de uma breve descrição do serviço que poderá ser agendado.

Na sessão logo a baixo da descrição há uma lista de animais cadastrados na sua conta que será para ser feita a seleção para qual animal será o serviço. E ao lado um campo para a escolha do dia e horário do agendamento, valor do serviço e um botão para confirmar o agendamento.

Os arquivos que compõem a página para agendamento são: `agendar.html`, `agendar.js` e `agendar.css`.

2.3 Animal

A página de animal, contém as informações de um animal registrado por um usuário, tais como foto, nome, idade, espécie, raça, porte, sexo, pelagem, RGA (Registro Geral Animal) e peso.

Numa sessão logo abaixo tem o histórico de agendamento de serviços feitos para esse animal, com o tipo de serviço, data do serviço, o valor de cada serviço e o valor total gasto com esse animal.

Os arquivos que compõem a página animal são: `animal.css` e `animal.html`

2.4 Busca

Nessa página, a página de busca, é mostrado o resultado da pesquisa feita em qualquer página do *site* pela barra de pesquisa.

O resultado, ainda ilustrativo, mostra, em forma de grade, todos os produtos ou serviços encontrados pela busca. No caso do que foi implementado, mostra os produtos

Os arquivos que compõem a página de busca são: `busca.css` e `busca.html`

2.5 Cadastros

As páginas de cadastros são separadas em quatro tipos, os quais são: cadastro animal, cadastro pessoal, cadastro de produto e cadastro de serviço.

Essas páginas são compostas por formulários, onde o usuário ou o administrador pode preencher para poder cadastrar o que quer e um botão para enviar o conteúdo do formulário. Obviamente que cadastro de produtos e cadastro de serviços são páginas exclusivas de administrador.

2.5.1 Cadastro Animal

A página de cadastro animal, como fora dito anteriormente, consiste de um formulário, onde o usuário pode cadastrar o seu animal de estimação, preenchendo as informações e clicando no botão para o cadastro.

Nesse formulário há a possibilidade do usuário preencher com nome, foto do animal, sexo, tipo do animal, raça, pelagem ou cor, RGA, porte, data de nascimento e peso.

Os arquivos que compõem a página cadastro animal são: `cadastro-animal.css` e `cadastro-animal.html`.

2.5.2 Cadastro Pessoal

Para o cadastro pessoal, temos uma página com um formulário, como a de todos os tipos de cadastro no *site*, mas tendo apenas informações pessoais.

Para melhor estruturação semântica, o formulário é dividido em duas partes, uma para informações própria do usuário, como: nome, e-mail, senha de acesso, CPF, data de nascimento, sexo, foto e telefone. E outra parte com informações do endereço do mesmo, como: endereço, número, CEP, complemento, bairro, cidade, estado e um campo para a descrição de um ponto de referência, para ficar melhor para quem for prestar o serviço de entrega ou “levar-e-trás”.

Os arquivos que compõem a página cadastro pessoal são: `cadastro-pessoal.css` e `cadastro-pessoal.html`.

2.5.3 Cadastro de Produto

No cadastro do produto, como foi explicado anteriormente, é uma página que só o administrador tem acesso. Nela o administrador pode preencher um formulário para adicionar um produto no banco de dados.

O formulário é composto pelas seguintes informações: nome, id, preço, foto, categoria, marca, peso líquido, tipo de embalagem, dimensões da embalagem, quantidade e uma área para descrição do produto.

Os arquivos que compõem a página cadastro de produto são: `cadastro-produto.css` e `cadastro-produto.html`.

2.5.4 Cadastro de Serviço

Para o cadastro de serviço, o administrador terá um formulário para preencher com as seguintes informações: nome, id, preço, categoria, animais possíveis (essa área é para ter controle de um usuário tentar agendar um serviço de tosa em uma iguana) e um local para uma breve descrição do serviço.

Lembrando que essa página terá acesso reestricto, somente o administrador que poderá acessá-la.

Os arquivos que compõem a página cadastro de serviço são: `cadastro-servico.css` e `cadastro-servico.html`.

2.6 Carrinho

A página carrinho é composta por todos os produtos que o usuário clicou em comprar. Nela temos uma visão enxuta do produto, com a foto do produto, o valor dele e quantidade desejada.

A quantidade pode ser alterada pelo usuário, assim como o próprio produto, podendo excluí-lo se desejar. Ao finalizar a compra, o usuário tem que clicar em fechar carrinho para concluir a compra.

Obs.: Ainda não foi implementada a parte final para a confirmação da compra com o pagamento.

Os arquivos que compõem a página carrinho são: `carrinho.css` e `carrinho.html`.

2.7 Espécie

A página de espécie é composta por todos os produtos para aquele tipo de animal. Cada produto é composto por uma foto do produto, o nome do produto e o preço dele.

Se clicarmos em algum produto, ele será redirecionado à página do produto que clicamos. Vale lembrar que no *site* que fizemos temos imagens, produtos, valores tudo meramente ilustrativo, pois o objetivo é mostrar como o *site* funcionaria e o *layout* dele.

Os arquivos que compõem a página espécie são: `especie.css` e `especie.html`.

2.8 Index

O index, nada mais é do que a página inicial do nosso *site*. Nela temos os itens normais de todas as páginas, como dissemos no começo desse capítulo, como cabeçalho, campo de busca, menu, área do usuário.

Além dessa área comum, também temos logo a baixo, uma sessão de slides que mostra os destaques como serviços ou produtos em promoção, ou alguma ação que o petshop fez e queira divulgar na página inicial. Ainda não está funcionando automaticamente a parte de slides, mas basta clicar nos quadradinhos que a imagem muda.

Em seguida, temos os produtos em destaque de cada tipo de animal em forma de grade, contendo a foto, o nome do produto e o valor dele. Para uma próxima etapa, podemos fazer essa parte de produtos em destaque de acordo com os animais que o usuário tem e os produtos que ele mais consome.

Os arquivos que compõem a página index são: `index.css`, `index.html` e `index.js`.

2.9 Produto

A página de produto representa o produto que o usuário está querendo saber mais sobre. Nela temos uma foto ampliada do produto e mais algumas miniaturas se caso o produto tiver mais de uma foto.

Ao lado da foto, temos o nome do produto, o preço, se caso o produto estiver em promoção, terá o preço normal riscado e o preço atual, caso contrário, terá só o preço do produto. Abaixo do preço, também tem um botão de compra, um campo para informar o CEP para o usuário calcular o frete, informando o prazo de entrega e o valor do frete.

Na página do produto ainda tem algumas informações como a descrição do produto, marca, peso, tipo de embalagem e dimensões da mesma.

Obs.: A parte de mudar de imagem ao clicar nas miniaturas não funciona por causa da limitação da linguagem, poderíamos fazer de uma outra forma, mas optamos por não fazer. No cálculo do frete, também não está funcionando, mas isso será consertado na versões posteriores.

Os arquivos que compõem a página produto são: `produto.css`, `produto.html` e

`produto.js`.

2.10 Serviço

A página de serviços é composta por todos os serviços oferecidos pelo *site*, como: banho, tosa, consulta veterinária e hospedagem.

Em cada serviço tem o nome do serviço, uma foto ilustrando o serviço, uma breve descrição e um botão de agendar, onde o usuário é redirecionado para a página de agendamento de serviço.

Os arquivos que compõem a página serviço são: `servico.css`, `servico.html` e `servico.js`.

2.11 Usuário

Essa página representa como seria a página de um usuário, onde ele tem as informações pessoais dele e de seu endereço.

Além das informações pessoais do usuários, também é mostrado todos os animais registrados por ele. Nessa parte, o usuário também pode adicionar mais animais se ele quiser.

Por fim, na página de usuário, também há um registro de compras realizadas por ele, contendo uma tabela com produto, data, valor de cada produto, e o valor total da compra. E um registro de serviços agendados por ele, que contém o tipo de serviço, o animal para que foi registrado o serviço, a data do serviço, valor de cada serviço e o valor total de serviços.

Os arquivos que compõem a página usuário são: `usuario.css`, `usuario.html` e `usuario.js`.

3 Considerações finais

Algumas considerações devem ser feitas a respeito do funcionamento do *mockup* para que nenhum equívoco de visão possa sua afetar a avaliação.

1. Arquivos `.js` são utilizados apenas para tornar o *mockup* o mais funcional possível, realizando a troca de página através dos elementos do `.html`. Nenhum *framework* foi utilizado para a confecção dos arquivos javascript e nenhuma funcionalidade que não seja troca de página foi implementada.
2. Para tornar o *mockup* ainda mais visual, criamos todos os tipos de elementos (produtos, serviços, *pets...*) e a forma que eles serão dispostos no *site* são apresentados através de repetição de itens. Apesar de fictícios, os itens são semi-funcionais e direcionam para as páginas seguintes, simulando compras, busca e outras funcionalidades.
3. O administrador nesse sistema é capaz de adicionar, remover e editar qualquer produto, serviço e usuário. Um ponto que deve ser destacado é que um usuário comum podem ser elevados a administrador, e administradores podem ser rebaixados a usuários. Dessa funcionalidade dois fatos importantes devem ser destacados: sempre existirá um administrador no sistema, pois precisa de um administrador para remover outro; e um administrador nada mais é que um cliente com privilégios, ou seja, um administrador possui todas as funcionalidades de um cliente, portanto ele necessita armazenar seus históricos de compra.
4. Foram utilizados os ícones “*edit*”, “*trash*”, “*user*”, “*plus*” e “*calendar*” disponíveis para uso no *site* [Font Awesome](#), por esse motivo incluímos um *link* para essa página em nossos cabeçalhos, nenhuma outra funcionalidade extra foi utilizada.
5. Abrindo a página `index.html` é possível navegar por todas as funcionalidades do Usuário do sistema, a única que diferencia Administrador de Usuário é o perfil. Para acessar o perfil de Cliente é só clicar no *link* “Usuário” disposto no canto superior direito de todas as páginas. No caso do perfil do Administrador seria necessário estar logado como um para acessar, como isso se torna impossível devido ao *login* não estar implementado, esta página pode ser acessada no projeto e possui o nome `admin.html`.
6. O canto superior direito de todas as páginas mostra um cliente já logado, caso ele não estivesse logado, os campos para inserção de *login* e senha e um *link* para se cadastrar seriam apresentados no mesmo local. Isso não foi demonstrado no *mockup* pois temos a visão sempre do Usuário logado que é a mais importante. Em caso

de tentativa de compra sem *login*, um foco seria dado na região com o aviso de necessidade de *login* para prosseguir. Nesse caso, nosso *site* não possui uma página de *login*, pois tudo é redirecionado para a área de *login* que está presente em todas as páginas.

7. Todo o *site* foi testado em notebooks com resolução 1366×768 , no Windows através dos navegadores Google Chrome e Mozilla Firefox, e no Linux utilizando o Mozilla Firefox.