

SENAC
Campus Santo Amaro

TADS - Análise Desenvolvimento de Sistemas

PW - Programação Web



Atividade Discente

Orientada

ADO #4

Simulação de Loja Online

Professor: Veríssimo - carlos.hvpereira@sp.senac.br

21/05/2024

Sobre este documento

Este documento objetiva registrar a especificação da **ADO #4**, da disciplina Programação Web, do curso de Tecnologia em Análise de Sistemas.

Contents

1	Especificação da ADO	1
1.1	Objetivos desta ADO	1
1.2	O que deve ser produzido	1
2	Especificação do Escopo do Produto	3
2.1	Requisitos de Negócio	4
2.1.1	Login	5
2.1.2	Página Principal - Vitrine da loja	6
2.1.3	Compor Carrinho	8
2.2	Requisitos de Técnicos	9
2.2.1	Estrutura de dados: Cliente	10
2.2.2	Estrutura de dados: Login Cliente	10
2.2.3	Estrutura de dados: Produtos	10
2.2.4	Estrutura de dados: Carrinho de Compras	11
3	Sobre a Entrega	13
3.1	Prazo Final da Entrega da ADO	13
3.2	Onde entregar a ADO?	13
3.3	Nota Máxima da ADO	14

Chapter 1

Especificação da ADO

1.1 Objetivos desta ADO

O objetivo principal é proporcionar ao aluno conhecimentos básicos na utilização de elementos JS na construção de páginas Web.

Esta ADO destaca a utilização de arquivo temporário, utilizado pelo *front-end*: **localStorage**.

1.2 O que deve ser produzido

Deverá ser produzido a **o desenvolvimento de um conjunto de página HTML (incluindo JS e CSS)**. Quanto ao objeto de desenvolvimento, deverá ser produzido uma solução de software que simule os elementos básicos de uma **loja on-line de venda de produtos eletrônicos**. A especificação dos requisitos de negócio, bem como requisitos técnicos desta ADO estão descritos no capítulo 2 - Especificação do Escopo do Produto deste documento.

Chapter 2

Especificação do Escopo do Produto

Deverá desenvolvido uma solução Web, que simule uma solução completa de ***venda on-line de produtos eletrônicos***. Deverão ser observados os requisitos de negócio, bem como requisitos técnicos, que exploração emenets estudados nesta disciplina:

- Interação com o **JS** com o **DOM**
- Implementação de estilo **CSS**
- Manipulação de objetos **JS**
- Manipulação de estruturas **JSON**
- Manipulação de **localStorage**
- Elementos básicos da linguagem *javaScript*

2.1 Requisitos de Negócio

Deverá desenvolvido uma solução de software que proporcione as seguintes funcionalidades:

- Fazer autenticação no sistema (Login)
- Página principal com a **vitrine do produto** (lista de produtos)
- Seleção de produtos para comprar
- Página de composição de carrinho de compras
- Página de pagamento

O **comportamento** de cada página é descrito nos subitens que seguem.

2.1.1 Login

Esta é a página de entrada no sistema. Deverão ter os seguintes elementos:

- email do cliente (HTML-input)
- senha (HTML-password)
- Botao "Login" (HTML-Button)

O usuário deverá informar email e senha, se a senha.

O sistema deverá acessar a localStorage "Cliente" (veja a estrutura na subseção 2.2.1 - Estrutura de dados: Cliente). Verificar se o email informado e senha existem no "banco de dados" de clientes

Se existir, deverá ser gravada uma estrutura de dados com os dados do login do cliente:

- email do cliente (origem: localStorage "Cliente")
- nome do cliente (localStorage "Cliente")
- urlAvatarCliente (localStorage "Cliente")
- nomeArquivoAvatarCliente(localStorage "Cliente")

Esta estrutura deverá ser gravada em **localStorage**, com o nome **"LoginCliente"** (Somente se o cliente existir no cadastro de clientes)

Caso o cliente não exista no cadastro de cliente, deverá dar a mensagem (ALERT) "Atenção; você não é nosso cliente, faça seu cadastro", e siga para a tela de **"Vitrine da loja"**

2.1.2 Página Principal - Vitrine da loja

esta página poderá ser visitada por qualquer usuário, porém deverão ser feitas as seguintes providências:

- Acessar a **locaStorage** para verificar se usuário do sistema é um cliente.
- se for um cliente, deverá ser montada a **tela completa da vitrine** da loja
- Se não for cliente, deve ser montado a **tela parcial da vitrine** da loja

Página Principal - Vitrine da loja - Tela Parcial

Esta tela é somente para usuários que não são clientes, portanto esta tela terá somente os seguintes elementos:

- Tabela com a lista de produtos (Veja item "Elementos comuns das páginas")

Página Principal - Vitrine da loja - Tela Completa

Esta tela é somente montada para cliente da loja, e deverá ter as seguintes elementos:

- Avatar do cliente
- Nome do cliente (abaixo do avatar)
- Lista de produtos (Veja item "Elementos comuns das páginas")
- Para cada produto selecionado, deverá ser mostrado o nome do produto e sua imagem.

- Seção para seleção de produtos. Disponibilizar a lista (SELEÇÃO HTML) com todos os produtos da loja, para o cliente escolher - Este deverá ser enviado para o carrinho de compras
- Possibilitar que o cliente informe a quantidade de produtos selecionados
- Disponibilizar o botão "Compor Carrinho de compras"

Se o cliente clicar em "Carrinho de Compras", deverá ser gravada uma estrutura do carrinho de compras em **LocalStorage** ("CarrinhoCompras") e chamar a tela **"Compor Carrinho"**

Página Principal - Vitrine da loja - elementos comuns das páginas

Os elementos abaixo deverão ser montados na tela:

- Banner: com logo e nome da loja
- Cabeçalho 1 - Nossa Loja Virtual

Deverá ser montada uma TABLE-HTML com as seguintes informações:

- Nome do produto
- descrição do produto
- preço unitário
- Quantidade em estoque
- Imagem do produto

2.1.3 Compor Carrinho

Esta é a página que mostra o carrinho de compras do cliente, deverá ter os seguintes elementos:

- Seção para mostrar o produto que será incluído no carrinho
 - Id do produto
 - nome do produto
 - Valor unitário
 - valor total da compra
 - imagem do produto

Deverá ter uma seção com a TABLE-HTML contendo a lista de elementos do carrinho de compras do cliente

- Numero sequencia
- Id do produto
- Nome do produto
- Valor unitário
- Valor total
- Botão Remover item

Esta seção deverá ter botões

- Encerrar compra
- Voltar para Vitrine da loja

Se for acionado a tecla finalizar, deverá ser solicitado o numero do cartão de crédito e senha. Neste caso, deverá simulado com "ALERT"; "Compra efetuada com sucesso", e deletar o carrinho de compras da LocalStorage.

2.2 Requisitos de Técnicos

Deverão ser implementados os seguintes elementos técnicos na solução:

- HTML das paginas
 - Login
 - Página da vitrine de produtos
 - Página de Seleção de produtos par o carrinho de compras
 - Página de carrinho de compras (compor carrinho)
 - Página de pagamento
- Estilo das páginas (*CSS*)
- Deverão ser feitos objetos de array simular as estruturas de banco de dados
 - Banco de dados de cliente
 - Baco de dados de Produtos
- Simular banco de dados, utilizando array de objetos JS
- Utilizar estrutura de dados **JSON** para fazer a gravação dos objetos na *localStorage*
- Os BDs deverão gravados em arquivos temporários do navegador (***localStorage***)
- Deverá ser utilizado o método *forEach()* para fazer a **iteração** com todos os *arrays*, contidos em toda aplicação.

deverão se fazer presentes as estruturas de dados, conforme descritas nos próximos subitens.

2.2.1 Estrutura de dados: Cliente

Deverá ser criado a estrutura de dados para o cliente, contendo os seguintes elementos:

- emailCliente(email do cliente)
- senhaCliente (é a senha do cliente - tipo-String)
- nomeCliente (Nome do cliente)
- urlAvatarCliente (local/caminho no qual está a imagem -avatar- do cliente)
- nomeArquivoAvatarCliente (é o nome do arquivo do avatar- deve conter o nome e extensão do arquivo)

2.2.2 Estrutura de dados: Login Cliente

Deverá ser criado a estrutura de dados para o cliente que logar no sistema, contendo os seguintes elementos:

- emailCliente(email do cliente)
- nomeCliente (Nome do cliente)
- urlAvatarCliente (local/caminho no qual está a imagem -avatar- do cliente)
- nomeArquivoAvatarCliente (é o nome do arquivo do avatar- deve conter o nome e extensão do arquivo)

2.2.3 Estrutura de dados: Produtos

Deverá ser criado a estrutura de dados para a lista de produtos que constarão na vitrine de produtos. Esta estrutura deverá conter os seguintes elementos:

- idProduto (numérico inteiro)
- nomeProduto(Nome curto do produto)
- descricaoProduto (Descrição do produto)
- valorUnitarioProduto(é o valor unitário do produto - Numérico com 2 casas decimais)
- qtdEstoqueProduto (é a quantidade de produtos que constam no estoque para o produto - Numérico inteiro)
- urlImgProduto (local/caminho no qual está a imagem do produto)
- nomeArquivoImgProduto (é o nome do arquivo do produto- deve conter o nome e extensão do arquivo)

2.2.4 Estrutura de dados: Carrinho de Compras

Deverá ser criado a estrutura de dados para a lista de produtos que constarão no carrinho de compras do cliente. Esta estrutura deverá conter os seguintes elementos:

- ID do cliente
- idProduto (numérico inteiro)
- nomeProduto(Nome curto do produto)
- valor unitário do produto

Chapter 3

Sobre a Entrega

3.1 Prazo Final da Entrega da ADO

O prazo final da entrega é **05/06/2024 (11h:00)** - Segunda Feira.

3.2 Onde entregar a ADO?

Deverá ser entregue somente pelo **na atividade Blackboard**.

Deverá subir para a atividade um arquivo **.zip** cotendo os seguintes artefatos:

- Arquivos HTML (todas as páginas do projeto)
- Arquivo .CSS
- Arquivo .js

3.3 Nota Máxima da ADO

Esta ADO terá valor máximo, conforme a pontualidade na entrega, demonstrada à tabela 3.1

Table 3.1: Escala de nota máxima ADO

Entrega	Pts
Até 05/06/2024	10.0
Com atraso	5.0