

Desenvolvimento Web Trabalho 2 - Mockup Funcional

Guilherme Zanardo Borduchi, 8937458 Gustavo Ferreira Ceccon, 8936822 Lucas Silveira de Moura, 8937267 12 de Junho, 2017

Índice

Índice	1
Descrição dos arquivos Descrição do projeto	2
SPA (Single Page Application)	4
Todas as páginas são carregadas através de Javascript.	4
Pesquisa	4
Login	5
Carrinho	6
Produto	7
Serviço	8
Produto e Serviço para Administradores	9
Cliente	10
Novo Pet	11
Novo Cliente	12
Novo Admin	13
Novo Produto / Editar Produto	14
Novo Serviço / Editar Serviço	15
Tela do Administrador	16
Conclusão	17

Descrição dos arquivos

Descrição dos arquivos, separados por pasta:

- old_htmls/
 - Arquivos estáticos do trabalho 1, não utilizados (apenas para referência)
- public/
 - o css/
 - style.css: Stylesheet CSS
 - o ico/
 - Ícones usados no browser
 - o img/
 - pet/
 - Pasta usada para upload de imagens de pets do usuários
 - product/
 - Pasta usada para o upload de imagens dos produtos
 - service/
 - Pasta usada para o upload de imagens dos serviços
 - user/
 - Pasta usada para o upload de fotos dos usuários e admins
 - Outros arquivos estáticos, como: logo, carrinho e background
 - o js/
- client.js: Arquivo com as funções Javascript chamadas pelo DOM. Entre as funções, existem as que apenas carregam páginas, fazendo requisições GET, como o índice e produto. Também existem funções que fazem requisições POST para cadastrar produtos e serviços. O login é feito através de um POST e o logout através de um DELETE.
- templates.js: Arquivo que faz requisições GET para adiquirir as partes (templates) do SPA (Single Page Application). Essas requisições são feitas apenas quando necessárias, e armazenadas localmente.
- templates/
 - Arquivos com os templates a serem usados dentro da SPA. Dentre eles estão o índice, a barra de navegação, página de produto etc. Esses arquivos foram baseados nos arquivos da entrega anterior (encontrados no old_htmls).
- changes.txt: Arquivo de mudanças dos templates gerados pelo mustache e os templates atualmente usados.

- database.js: Arquivo com os objetos em memória, futuramente será o módulo responsável pela comunicação com o servidor.
- server,js: Arquivo com os end-points do Express, onde são requisitados pelo cliente.
 Algumas das features são: requisição de produtos, serviços, carrinho etc., upload de imagens (produtos, pets etc.) e login usando cookies.
- TESTS.md: Arquivo em Markdown com um roteiro de teste das funcionalidades do programa com os resultados dos testes que a equipe efetuou.

Descrição do projeto

O projeto está baseado basicamente em jQuery e NodeJS juntamente com Express. Além disso foram usadas tecnologias para o upload, nesse caso o Multer, cookies e POST body, nesse caso cookie-parser e body-parser. Todas tecnologias ensinadas em aula.

Funcionalidades

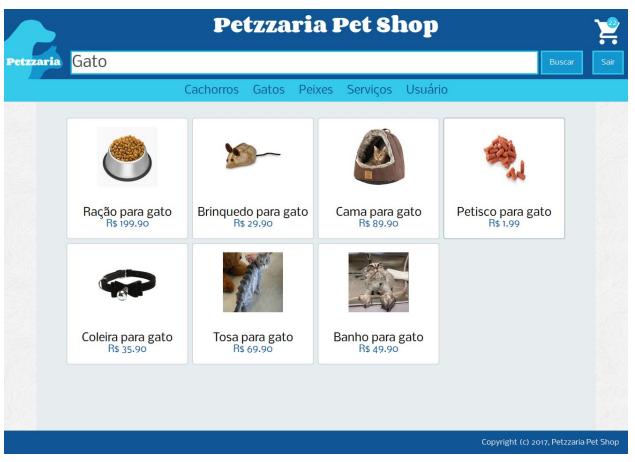
As funcionalidades e limitações do projeto estão descritas com mais detalhes no arquivo da bateria de testes ("TESTS.md"). Abaixo seguem algumas capturas de tela do nosso website em funcionamento.

SPA (Single Page Application)

Todas as páginas são carregadas através de Javascript.

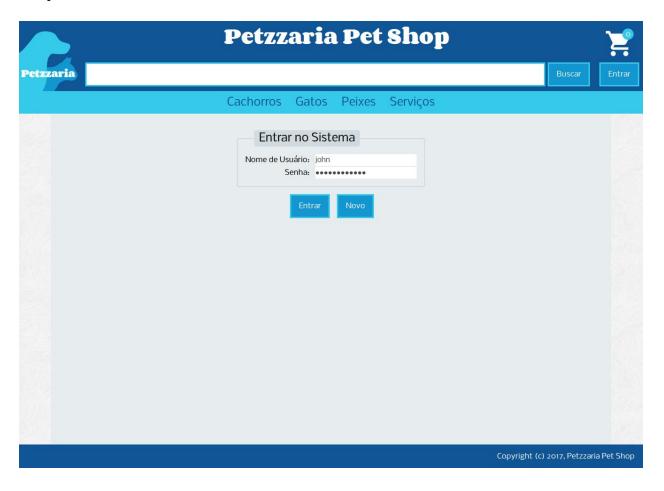
Pesquisa

A figura abaixo mostra que, quando pesquisa-se "Gato" na barra de pesquisas, apenas os itens relevantes são exibidos.



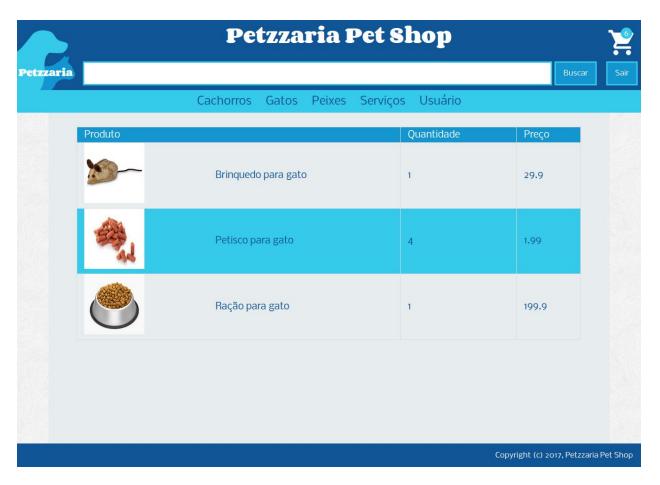
Login

Tela de login, incluindo os campos de usuário e senha, assim como um botão Novo caso deseje se cadastrar no sistema.



Carrinho

Tela do carrinho. Os itens que o usuário adicionou no seu carrinho são exibidos, e ele pode finalizar a compra, se assim desejar.



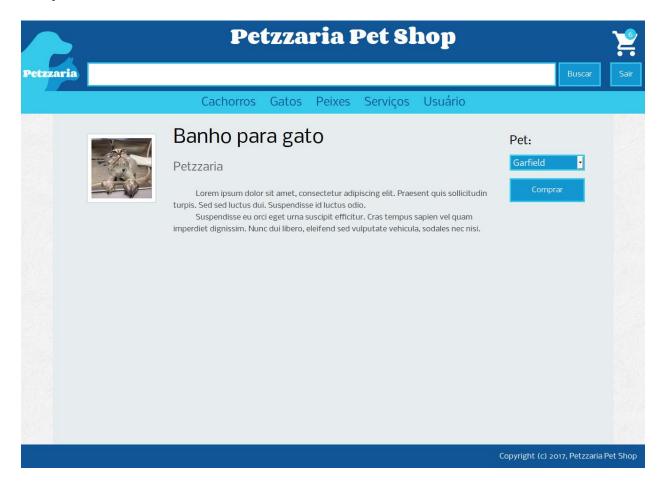
Produto

Tela que mostra as características do produto selecionado. O usuário pode ler a descrição simples, descrição detalhada, e também escolher uma quantidade daquele produto que deseja adicionar em seu carrinho de compras.



Serviço

Tela que exibe maiores informações do serviço selecionado. O usuário pode ler a descrição do serviço e escolher para qual animal cadastrado em sua conta ele deseja contratar o serviço.



Produto e Serviço para Administradores

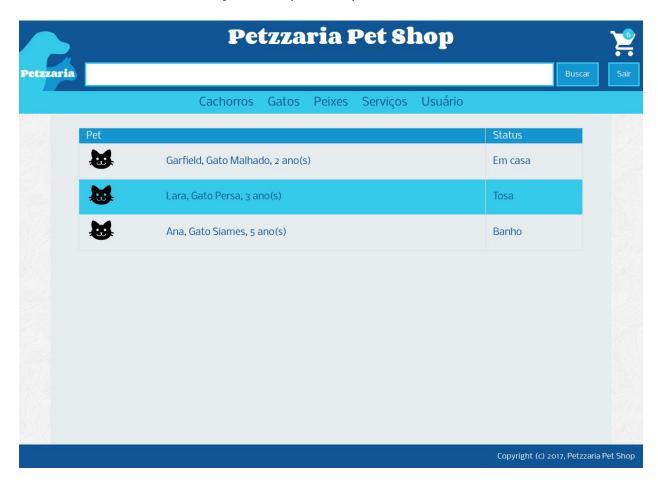
Caso um administrador esteja logado, a tela de produto terá um botão "Editar" ao invés de "Comprar". Esse botão levará para a tela de edição.





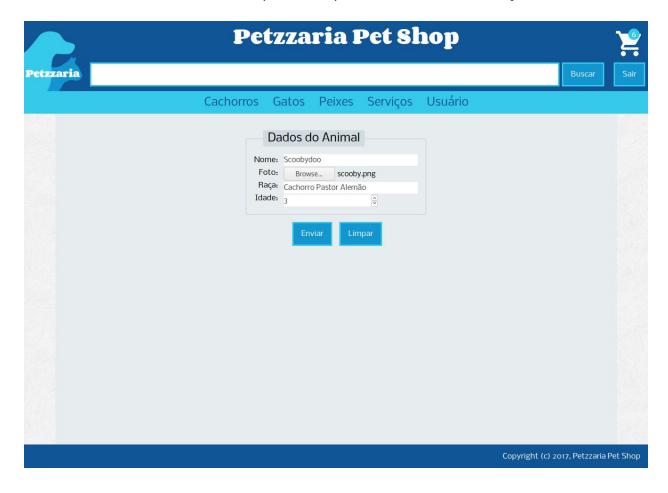
Cliente

Tela de situação do cliente. Aqui ele pode verificar todos os animais cadastrados em sua conta, assim como ver sua situação, como por exemplo "Em casa" ou "Tosa".



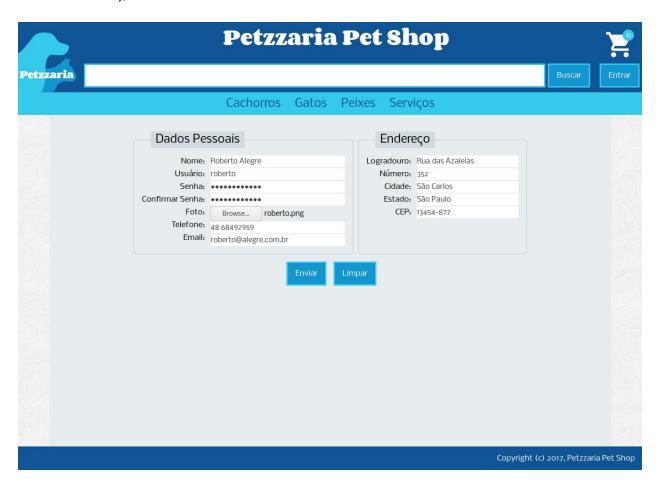
Novo Pet

Tela de cadastro de animal. É possível especificar seu nome, foto, raça e também idade.



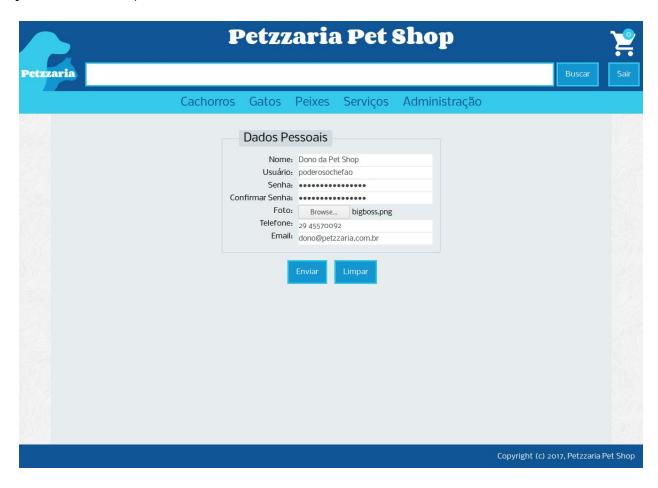
Novo Cliente

Tela de cadastro de nova conta de cliente. Após preencher todos os campos, o usuário clica no botão Enviar e caso os dados estejam de acordo (username e email não podem já estarem em uso), a conta é criada.



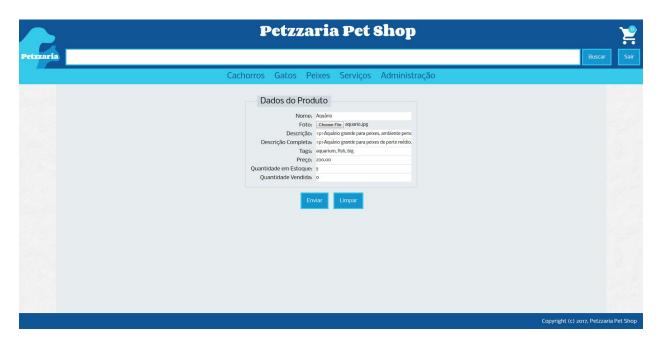
Novo Admin

Tela de cadastro de nova conta de administrador. Após preencher todos os campos, o usuário clica no botão Enviar e caso os dados estejam de acordo (username e email não podem já estarem em uso), a conta é criada.



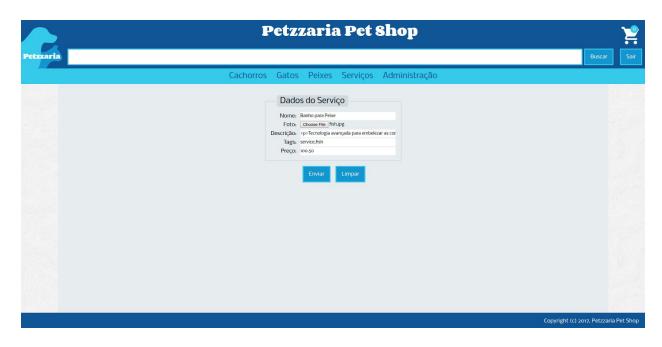
Novo Produto / Editar Produto

Tela de cadastro de novo produto. Os dados cadastrados serão então exibidos nos cards de produtos e também dentro da página deste novo produto. A mesma tela serve para edição de produtos.



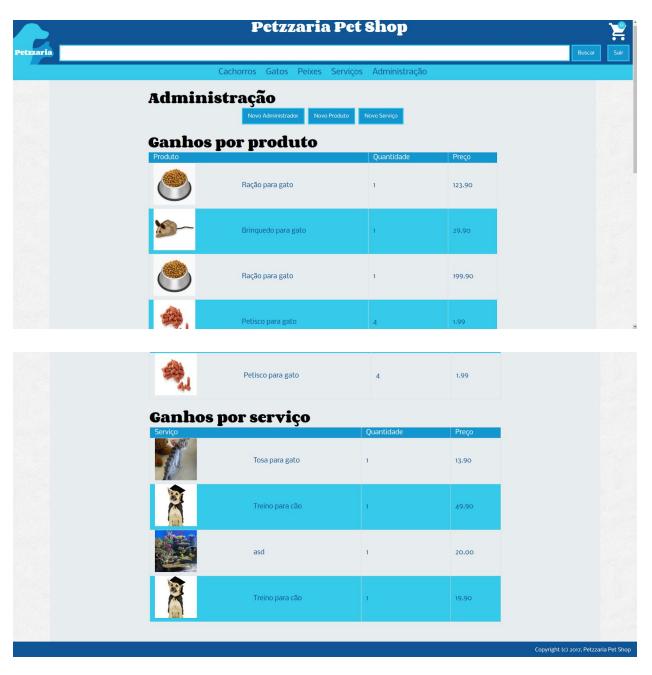
Novo Serviço / Editar Serviço

Tela de cadastro de novo serviço. Os dados cadastrados serão então exibidos nos cards de serviços e também dentro da página deste novo serviço. A mesma tela serve para edição de serviços.



Tela do Administrador

Tela onde tem todas as compras dos usuários, incluindo contratação de serviços. Levando em consideração quando a compra foi efetuada (preço atual).



Conclusão

A nossa principal dificuldade nesse trabalho foi a comunicação com os responsáveis pela disciplina. Inicialmente, havíamos decidido implementar, já para a entrega 2, o servidor Node, utilizando Express + Mustache, porém sem base de dados (apenas na memória). Comentamos sobre o uso de frameworks com o monitor da disciplina ainda antes da entrega 1, enquanto realizávamos a provinha que substitui algumas questões da prova principal. O monitor deu seu OK, dizendo que poderíamos usar quaisquer tecnologias que desejássemos, uma vez que isso não era o que os trabalhos pretendiam avaliar.

Começamos nossa implementação, com as tecnologias supracitadas, e tudo corria bem. Porém, alguns alunos da nossa sala, também munidos da mesma dúvida que tínhamos, fizeram essas mesmas perguntas para o professor, que foi muito mais rigoroso e inflexível, especificando apenas um punhado de frameworks para nossa utilização.

Agora um pouco aflitos, enviamos um email para o monitor, para tentarmos esclarecer de uma vez por todas esse assunto. Este mesmo nos respondeu que deveríamos utilizar apenas os framework clientes especificados na página da disciplina. O email, no entanto, nada dizia acerca dos framework de servidores que poderíamos utilizar. Assim, resolvemos continuar nossa implementação com Express + Mustache.

Outros alunos da nossa turma continuavam confusos. Conversando com alguns colegas, a dúvida voltou à nossa cabeça, e ficamos com muito receio de utilizarmos algo não permitido e recebermos nota zero por conta disso. Assim, enviamos novamente diversos emails para o monitor da disciplina, agora perguntando especificamente sobre frameworks servidor que poderíamos utilizar.

Desta vez, porém, não obtivemos tanta sorte, uma vez que o monitor se recusou a nos responder. Sem as informações que precisávamos, decidimos então abandonar a implementação em Mustache, e reiniciar utilizando apenas Node, Express e jQuery, pois tínhamos certeza que essas tecnologias seriam permitidas.

Assim, entregamos agora, cansados e frustrados, este projeto, aquém de nossas expectativas. Sugerimos, para próximas entregas e até mesmo para próximas vezes que esta disciplina seja ministrada, além de rápida resposta a emails recebidos, TOTAL clareza do que é ou não permitido utilizar nas implementações, para evitar esforços em vão, chateações e várias noites sem dormir.