

Sistema Web – E-commerce

Especificação

Implemente e modele um sistema web e-commerce conforme as especificações a seguir:

Informações Gerais

- 1 – O e-commerce deverá ter uma página principal com uma descrição sucinta do sistema Web descrevendo o tema, objetivo, quem somos e as suas principais funcionalidades;
- 2 - O e-commerce deve conter 5 categorias;
- 3 - Cada categoria deverá conter no mínimo 5 produtos;
- 4 - O sistema web deve ser implementado utilizando o padrão arquitetural *Model-View-Controller* (MVC);
- 5 - Tela de Login - Perfil Usuários (clientes) e Administrador com permissão de adicionar produtos no e-commerce;
- 6 - O menu principal deverá ser construído dinamicamente a partir do perfil do usuário;
- 7 - O sistema deverá conter dois tipos de perfis: administrador e cliente, para isso o grupo deverá implementar um sistema de *login*, gerenciar a sessão e *cookies* dos usuários caso necessário;
- 8 – O sistema deverá validar os campos obrigatórios ao realizar qualquer tipo de cadastro e informar que um determinado campo não foi preenchido para o usuário final;
- 9 – Utilizar máscara adequadas para cada tipo de campo de texto e numéricos.

Tecnologias que devem ser utilizadas no projeto:

O e-commerce deverá ser desenvolvido por meio de duas aplicações web (cliente e servidor) com objetivo principal de manter um banco de dados na aplicação servidor e fazer com que a aplicação cliente comunique por meio de web services RESTful

com a aplicação servidor para a exibição dos dados de forma amigável para o usuário final, utilizando as tecnologias a seguir:

- 1 – Angular Material ou Angular com Bootstrap (Front-end)
- 2 – NodeJS (Back-end)
- 3 – ExpressJS (web-services)
- 4 – Banco de Dados em MySQL com o SGBD Workbench

Perfil do Cliente

O usuário cliente deverá ser capaz de realizar as seguintes operações:

- 1 – Efetuar o seu próprio cadastro no sistema;
- 2 – Listar os produtos comprados com as suas respectivas informações;
- 3 – Visualizar e editar as informações do seu perfil;
- 4 – Visualizar o carrinho de compra;
- 5 – Crie uma logomarca para representar o seu e-commerce;
- 6 - Caso o usuário clique na logomarca do e-commerce, o sistema deverá direcioná-lo para a página principal do item 1 das informações gerais.

7 - Regras de Negócio:

- 7.1 – O sistema deve garantir que a compra só pode ser realizada por usuários cadastrados no sistemas;
- 7.2 – Quando o cliente clicar no botão "Comprar" o produto será enviado diretamente para o seu carrinho de compras e somente em seguida poderá finalizar a compra clicando no botão “Finalizar compra”;
- 7.3 – O carrinho de compras funcionará como uma etapa intermediária entre a propaganda do produto e a finalização da compra pelo cliente;
- 7.4 - Caso a compra realmente for inserida no banco de dados, deve-se exibir uma mensagem de "Compra realizada com Sucesso!", caso contrário, o sistema deverá exibir uma mensagem de erro amigável para o usuário final;

Perfil do Administrador

- 1 – O usuário administrador deverá ser capaz de cadastrar, buscar, remover, alterar (editar) e listar as informações dos produtos e dos usuários além de poder visualizar e editar as suas próprias informações do perfil.

- 1.1 – Atributos do usuário – id, nome, e-mail, telefone e endereço;
- 1.2 – Implementar as operações básicas de *Create, Read, Update e Delete* (CRUD) de Usuários;
- 1.3 – Atributos do produto – id, nome, descrição e preço;
- 1.4 – Implementar as operações básicas de *Create, Read, Update e Delete* (CRUD) de Produtos;
- 1.6 – Listar os usuários cadastrados no e-commerce;
- 1.7 – Listar os produtos comprados pelos usuários;
- 1.8 – Visualizar, Editar, Inserir e Remover as informações dos produtos e usuários;
- 1.9 – Um Campo de busca para buscar informações dos usuários;
- 1.10 – Um Campo de busca para buscar informações dos produtos.

2 - Regras de Negócios:

- 2.1 - Somente o administrador pode adicionar novos produtos no e-commerce;
- 2.2 - Somente o administrador poderá ter acesso a lista de clientes com as suas respectivas informações;
- 2.3 – O eCommerce deverá conter uma página sobre a dupla com o nome, matrícula, e-mail, telefone e uma foto de cada aluno (Obrigatório ter uma foto do aluno). Essa página poderá ser visualizada apenas de dentro do perfil administrador.

Grupos do Trabalho Interdisciplinar:

Tema 1 - Jogos de Video Game

Grupo: Felipe, Joaquim, William e Gleisson

Tema 2 – Aguardentes e Cachaças

Grupo: Otávio, João Victor e Macos

Tema 3 – Artigos de RPG (Medieval e Magia)

Grupo: Mateus, Pablo e Jean

Tema 4 - Presentes

Grupo: Nádia, Luziane e Rodrigo

Tema 5 – Floricultura

Grupo: Natasha, Giovanna, Laís e Gabriela