



لقمه!

مقدمه

پروژه چهارم شما در درس مهندسی اینترنت پیاده‌سازی صفحات ایستای وب است. برای این پروژه شما باید یک رابط کاربری مناسب به وسیله‌ی صفحات وب به کمک HTML/CSS ایجاد کنید. در این قسمت از پروژه صفحات پیاده‌سازی شده به صورت ایستا هستند و ارتباطی با سرور نوشته شده در قسمت قبلی نخواهند داشت. در فازهای بعدی، این رابط کاربری را به سرور متصل خواهید کرد.

فاز چهارم پروژه

هدف این پروژه آشنایی هر چه بیشتر شما با CSS، زبان نشانه‌گذاری HTML و چارچوب Bootstrap است. در این فاز مجاز به استفاده از هیچ‌گونه کد و کتابخانه به زبان JavaScript نیستید. شما باید تعدادی از صفحات داده‌شده را همانند عکس‌هایی از محیط کاربری پروژه تهیه شده پیاده‌سازی نمایید، در پیاده‌سازی مابقی صفحات نیز می‌توانید به دلخواه و سلیقه خود، ظاهر صفحات را تغییر دهید. در این پروژه نکات زیر را مد نظر خود قرار دهید:

- نرم افزار شما شامل پنج صفحه‌ی خانه، پروفایل کاربر، منوی رستوران، ورود و ثبت نام کاربر است. طراحی‌های سه صفحه‌ی اول در اختیار شما قرار دارد. دو صفحه‌ی دیگر را نیز باید با خلاقیت خودتان طراحی کنید.
- در این فاز از پروژه، تنها لازم است سه صفحه از پنج صفحه را پیاده‌سازی کنید. این سه صفحه شامل دو صفحه‌ی پروفایل کاربر و منوی رستوران، به علاوه‌ی صفحه‌ی ثبت نام است. دقت کنید که برای طراحی صفحه‌ی پروفایل باید دو صفحه‌ی مجزا طراحی کنید که نشان‌دهنده‌ی tabهای مختلف افزایش اعتبار و سفارش‌ها است.
- پیاده‌سازی صفحات پروفایل کاربر و منوی رستوران باید دقیقاً مطابق با طرح‌های گرافیک باشد. برای پیاده‌سازی صفحه سوم مطابق سلیقه‌ی خود یک طرح جدید را پیاده‌سازی کنید.
- تمامی صفحاتی که پیاده‌سازی می‌کنید باید Responsive باشند. برای Responsive بودن تنها دو حالت نمایش تبلت و دسکتاپ کفایت می‌کند. کمترین رزولوشنی که پروژه شما بر روی آن تست می‌شود ۱۰۲۴*۷۶۸ (ابعاد iPad) است. توصیه می‌شود که برای پیاده‌سازی Responsive بودن صفحات از چارچوب Bootstrap استفاده نمایید.
- تمام نمادها^۱ از سایت flaticon استفاده شده و فایل backup آن، در فایل‌های جانبی پروژه هست. کافی است شما در سایت عضو بشید و فایل backup را import کنید و بعد نسخه‌ی Iconfont آن را دانلود کنید. در فایل داندودی شما، یک فایل HTML وجود دارد که آموزش استفاده از این نمادها در آن آمده است.
- حتماً از یک فایل Normalize CSS یا Reset CSS در پروژه خود استفاده نمایید. از شما انتظار می‌رود در رابطه با دلیل استفاده از اینگونه فایل‌ها کمی مطالعه کرده باشید.
- تمام صفحات شامل footer ثابت هستند و همیشه در انتهای صفحه قرار دارند. دقت کنید که footer در پایین صفحه‌ی HTML ثابت است، نه در پایین پنجره‌ی مرورگر.
- قسمت بالایی صفحات (header) که شامل لوگو، قسمت ناحیه کاربری و سبد خرید است، با پایین آمدن در صفحات همچنان دیده می‌شود و همیشه بالای پنجره‌ی مرورگر ثابت است.
- در تمامی صفحات، با کلیک روی دکمه ناحیه کاربری در header، کاربر باید به صفحه‌ی پروفایل خود و با کلیک کردن روی لوگوی موجود در نوار بالای صفحه، باید به صفحه‌ی خانه هدایت شود.

^۱ Icons

نکات تکمیلی

- صفحات شما باید به زبان فارسی و به صورت راست به چپ (RTL) باشند.
- فایل های CSS و HTML باید از هم جدا باشند و استفاده از تگ یا صفت style در صفحات HTML مجاز نیست.
- نکات مربوط به شبکه بندی صفحات را حتما رعایت کنید. استفاده از جدول و امکان جدید display:grid برای قالب بندی مجاز نیست. توصیه می شود برای اینکار از امکان grid فریم ورک Bootstrap استفاده نمایید.
- در این تمرین به هیچ وجه مجاز به استفاده از جاوا اسکریپت نیستید. دقت داشته باشید که در پروژه خود مجاز به استفاده از فایل JavaScript چارچوب Bootstrap نیز نیستید.
- پیاده سازی صفحات پروفایل کاربر و منو رستوران باید کاملاً منطبق بر طراحی های داده شده به شما باشد. توجه داشته باشید که در این طراحی ها اندازه ی اجزا صفحات نسبی هستند و نیازی نیست که دقیقاً همان اندازه باشند. ولی پیاده سازی شما باید از نظر ظاهر و ترکیب بندی همانند عکس ها باشد، یعنی نسبت اندازه و مکان اجزا را کاملاً رعایت کنید. همچنین توصیه می شود که در پیاده سازی صفحه ثبت نام، از قالب گرافیکی کل سایت پیروی کرده، و تنها در صورت علاقه، چینش اجزاء را تغییر دهید.
- می توانید از ابزارهایی نظیر colorzilla و measureit یا GPick برای تشخیص رنگ ها و اندازه های عکس ها استفاده کنید. همچنین به ضخامت متن های مورد استفاده نیز دقت داشته باشید.
- از فونت Vazir برای نوشته های این صفحات استفاده کنید. فونت Vazir متن باز و رایگان است و می توانید آن را از طریق [این](#) صفحه دریافت نمایید.
- حتما کدهای نوشته شده را با validator.w3.org/css-validator و jigsaw.w3.org/css-validator چک کنید.
- از شما انتظار می رود در این پروژه به طراحی کلاس های css و نحوه ی استفاده از آن ها توجه ویژه ای نشان دهید. به عنوان مثال کلاس ها باید طوری طراحی شوند که از تکرار کد در آن ها جلوگیری شود. همچنین کلاس ها و کدهای css شما تا حد امکان باید به صورت عمومی طراحی شوند تا بتوان از آن در جاهای مختلف استفاده کرد.
- شاخصه ی display در css نحوه ی نمایش یک آیتم در صفحه را تعیین می کند. این شاخصه می تواند مقادیر مختلفی مانند block یا inline یا inline-block و غیره بگیرد. راجع به این مقادیر می توانید در اینترنت بخوانید. در نسخه ی سوم css نحوه ی نمایش جدیدی برای display به نام flexbox اضافه شد. نحوه ی تعیین نمایش المنت ها توسط این مشخصه ساده تر و گویاتر است، اما برای استفاده از آن مرورگر شما باید بروز باشد. در صورتی که کار کردن با block و inline برای شما سخت و آزاردهنده است، می توانید از این روش برای تعیین چیدمان صفحه استفاده کنید. در این [لینک](#) نحوه ی کار با flexbox توضیح داده شده است.
- شاخصه ی position در css نحوه ی قرار گیری یک آیتم در صفحه را تعیین می کند. برای ثابت کردن نوار بالای صفحه باید از این شاخصه استفاده کنید. برای آشنایی با این شاخصه از این [لینک](#) استفاده کنید.
- برای گرد کردن گوشه ی مربع از شاخصه ی border-radius استفاده کنید. همچنین می توانید از کلاس های Bootstrap نیز برای اینکار استفاده کنید.
- دقت کنید که برای تعیین طول و عرض یک المنت به صورت نسبی می توانید مقدار شاخصه های width و height را به صورت درصدی بیان کنید.
- در موارد استفاده پیشرفته تری از CSS، توابع calc، var و متغیرها و همچنین دستور import به شما در تولید کدهای تمیزتر و بهتر بسیار کمک می کنند. همچنین واحدهای اندازه گیری em یا vh و vw در CSS به شما در پیاده سازی نسبی و Responsive اجزاء کمک می کند. همچنین در CSS می توانید اندازه ها را بر حسب درصد بیان کنید. یکی از ابزارهای بسیار کاربردی که در هنگام توسعه ی کدهای html css به وفور از آن استفاده می شود، inspector است. این ابزار در مرورگرهای مختلف با نام های مختلفی شناخته می شود. از این ابزار می توانید برای تغییر در لحظه ی مشخصات css و همچنین دیدن مشخصات اعمال شده بر روی المنت های صفحه استفاده کنید. به عنوان مثال می توانید از این ابزار برای دیدن نحوه ی پیاده سازی قسمت های مختلف یک سایت استفاده کنید. برای آشنایی با نحوه ی کار با این ابزار – که بسیار ساده است – از گوگل کمک بگیرید.
- در این تمرین اکثر اجزاء صفحات، اجزاء و کامپونت های معمول در طراحی وب است. بنابراین توصیه می شود که از گوگل بسیار کمک بگیرید.
- در صورتی که برای پیاده سازی قسمت خاصی از سایت از کدهای آماده موجود در اینترنت استفاده می کنید، نحوه ی کارکرد آن ها را نیز یاد بگیرید.

گیت

در پروژه‌ها به طور معمول کد های سمت سرور و کاربر را از هم جدا میکنند. به همین دلیل یک پروژه‌ی جدید در گیت لب ایجاد کنید و اکانت ieSpring99 را نیز با دسترسی مناسب به مخزن خود اضافه کنید. نحوه‌ی کامیت کردن در گیت و پیام همراه با آن، امر بسیار مهمی در پروژه‌ها است. برای آشنایی بیشتر با نکات پیرامون آن، خواندن این [مقاله](#) را به شما توصیه میکنیم.

نکات پایانی

- کافی است که یکی از اعضای گروه در یک خط آدرس مخزن پروژه در گیت لب و در خط بعدی Hash مربوط به آخرین کامیت پروژه را در سایت درس آپلود کند. در هنگام تحویل، پروژه روی این کامیت مورد ارزیابی قرار می‌گیرد.
- ساختار صحیح و تمیزی کد برنامه بخشی از نمره‌ی این فاز پروژه‌ی شما خواهد بود. بنابراین در طراحی ساختار برنامه دقت به خرج دهید.
- هدف این تمرین یادگیری شماست. لطفاً تمرین را خودتان انجام دهید. در صورت مشاهده‌ی مشابهت بین کدهای دو گروه، ۵۰٪ نمره‌ی کل پروژه‌ها از گروه متقلب و تقلب‌دهنده کسر خواهد شد و در صورت تکرار، این روند ادامه خواهد داشت.
- سوالات خود را تا حد ممکن در فروم درس مطرح کنید تا سایر دانشجویان نیز از پاسخ آن‌ها بهره‌مند شوند. در صورتی که قصد مطرح کردن سوال خاص‌تری داشتید، از طریق ایمیل با طراحان این فاز پروژه ارتباط برقرار کنید. توجه داشته باشید که دیگر شبکه‌های اجتماعی مانند تلگرام راه ارتباطی رسمی با دستیاران آموزشی نیست و دستیاران آموزشی موظف به پاسخگویی در محیط‌های غیررسمی نیستند.
- ایمیل طراحان پروژه:

● anavid.akbari@gmail.com

● hossein.soltanloo@gmail.com