

E-commerce (orientat a llibres)

1. Introducció	2
1.1 Introducció al problema	2
1.2 Explicació del servei	2
1.3 Extra	2
2. Definició del servei web	3
3. HTML i CSS	3
3.1. Definició	3
3.2 Construcció	3
4. Bootstrap	4
5. Validació de camps amb JavaScript	4
6. Angular JS	4

1. Introducció

1.1 Introducció al problema

L'amo d'una cadena de llibreries que ha anat prosperant amb el temps ha decidit jubilar-se i deixar l'empresa al seu fill. Degut a que sempre li ha anat bé, l'anterior amo mai s'ha plantejat la opció de passar el negoci a Internet. Però ara que el seu fill és qui mana ens ha demanat si podem ajudar-lo a accedir a més clients a través d'una aplicació web. Ell coneix molt bé el món dels llibres i fa servir Internet com a usuari habitual, però no té cap coneixement d'informàtica i espera que la nostra experiència i coneixements serveixin per desenvolupar una web funcional i intuïtiva.

1.2 Explicació del servei

El servei en consisteix en un lloc web on els usuaris podran cercar un llibre que desitgin trobar, però també han de poder veure llibres a l'atzar en general, així com llibres filtrats per autor o categoria. Quan trobin un llibre que els hi agradi han de poder seleccionar-lo per veure més detalls, com una descripció, el títol, l'autor i el preu. Un cop l'usuari ha decidit que un llibre li agrada se li ha de permetre poder comprar-lo.

Per altre banda, el servei també ha de ser capaç de permetre introduir nous llibres que surtin a la venda, retirar-ne, o modificar la informació referent a un llibre (per si va haver algun error al introduir les dades per primera vegada).

[Informació amagada: Quan es realitza una venda, l'estoc ha de disminuir].

A més, també seria interessant guardar un registre de les compres que realitzen els usuaris, així en un futur (no es realitzarà a classe) es podrà implementar un sistema de gestió de finances.

1.3 Extra

Per al desenvolupament de qualsevol projecte és bona idea comparar el que s'està fent amb altres projectes existents. En el cas d'un servei d'e-commerce per llibres, n'hi ha molts d'exemples en el que és possible inspirar-se, nosaltres en proposem els següents:

Webs especialitzades en llibres:

- Webs especialitzades en llibres:
 - o La casa del libro <https://www.casadellibro.com/>
 - o BetterWorldBooks: <https://www.betterworldbooks.com/>

- Webs d'e-commerce més famosos:

- o Amazon, eBay, etc

Però qualsevol altre que coneguis segur que també serà correcte. A més, pel desenvolupament d'un projecte Frontend, recomanem (sobretot quan es comença), tenir a mà la web de [w3schools](https://w3schools.com), on trobaràs moltes explicacions i exemples.

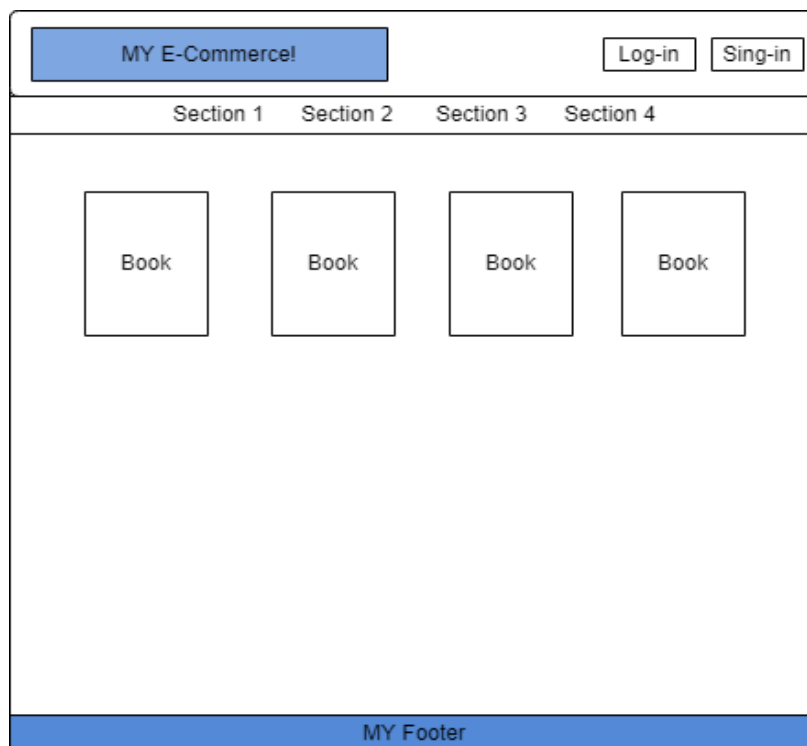
2. Definició del servei web

Identifica (amb una llista esquemàtica) quines diferents funcionalitats ha de tenir el servei web. En cas que creguis que hi ha més d'un tipus d'usuari, identifica'ls i assigna quina funcionalitat pertany a cadascun d'ells.

3. HTML i CSS

3.1. Definició

Identifica les pantalles principals. És una bona pràctica fixar-se en les funcionalitats definides a l'apartat 2 per evitar oblidar-se de complir alguna d'aquestes. Un cop identificades fes un esborrany/prototip com el de l'exemple tant en paper o amb alguna eina per a realitzar diagrames de les que creguis que són més importants.



3.2 Construcció

Crea **només** la pantalla principal de l'aplicació.

Fins a on puc arribar només amb HTML5 i CSS3?

Principalment es tracta d'aplicar els coneixements que has adquirit amb els cursos de Lynda. Per ara només podràs construir una pàgina estàtica sense interacció amb l'usuari. Com a consell no intentis deixar-la perfecta, **ni cal que sigui responsive**. Per ara prova de recrear el millor possible l'esquema que has dissenyat a l'apartat anterior (3.1). Si tens cap dubte sobre si hauries de fer o no quelcom, recorda que sempre pots acudir als mentors.

4. Bootstrap

Com ja sabràs, Bootstrap és el framework més utilitzar per crear pàgines responsive. L'objectiu d'aquest apartat serà convertir les pàgines creades anteriorment utilitzant Bootstrap 4. Adjunto el link amb la documentació i exemples: <https://getbootstrap.com/docs/4.3/getting-started/introduction/>

Per començar és molt recomanable fer un "copy & paste" de l'estructura inicial que ens dona Bootstrap 4:

<https://getbootstrap.com/docs/4.3/getting-started/introduction/#starter-template>

5. Validació de camps amb Javascript

L'objectiu d'aquest apartat serà validar els formularis de la teva web amb javascript.

- **Validar el formulari de cerca:**

- Condicions: La paraula introduïda haurà de ser obligatòria i contenir més de 3 caràcters.

- **Validar el formulari de login** (haurà de tenir un camp email i un altre de contrasenya):

- Condicions: Els camps email i contraseña hauran de ser obligatoris. El email haurà de seguir el format estàndard dels email (Hi ha molta documentació)

- **Validar el formulari de registre** (com a mínim haurà de tenir un camp email, contrasenya, repetició de contrasenya i un desplegable de província).

- Les condicions de validació les deixem a les vostres mans.

Nota: els formularis no es validen amb ALERTS!! Pista: utiliza la clase "is-invalid" amb Bootstrap 4.

Formulario de Registro

Email

Este campo es obligatorio.

Contraseña

Este campo es obligatorio.

Contraseña

Este campo es obligatorio.

6. Angular JS

Refes amb Angular la pàgina principal que havies creat a l'apartat 3. A més, crea les pàgines de **detall de llibre** i **carrito de la compra**. Els llibres els pots obtenir d'aquesta [API](#). (Com és una API pública, no podrem modificar ni eliminar llibres, però per ara prescindirem d'aquestes funcionalitats).

- API: <https://ghibliapi.herokuapp.com/#section/Studio-Ghibli-API>

Un cop hakis fet les tres pantalles més importants avisa als mentors perquè revisin el treball.