# SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA

# FAKULTA INFORMATIKY A INFORMAČNÝCH TECHNOLÓGIÍ

# Základy webových technológií **Elektronický obchod**

Cvičenie: Ing. Eduard Kuric, PhD., pondelok 11:00

Semester: zimný semester, 2021/2022

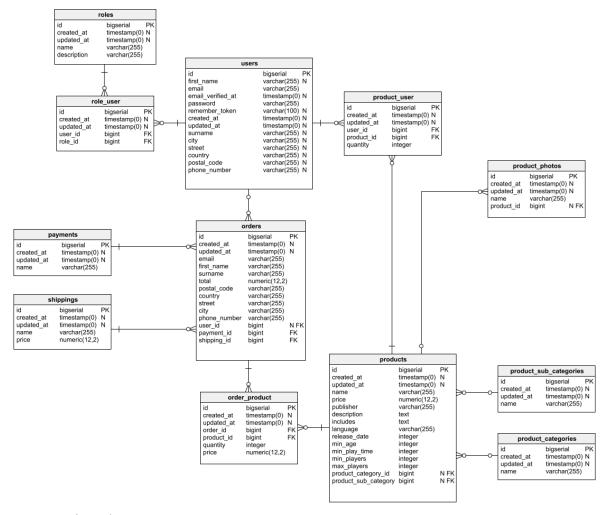
Autori: Martin Melišek Lucia Rapánová

#### Zadanie

Vytvorte webovú aplikáciu - eshop, ktorá komplexne rieši nižšie definované prípady použitia vo vami zvolenej doméne (napr. elektro, oblečenie, obuv, nábytok). Presný rozsah a konkretizáciu prípadov použitia si dohodnete s Vašim cvičiacim na cvičení.

Ako doménu nášho e-shopu sme si zvolili predaj spoločenských hier.

# Diagram fyzického dátového modelu



zmeny oproti návrhu:

- pridaná M-N väzba 'roles' pre usera na rozdelenie oprávnení prístupu len k častiam stránky, ktoré sú pre administrátora
- číselníky (enumerate) pre možnosti platby (payments) a dodani (shippings), ktoré sú 1:n k orders

#### Návrhové rozhodnutia

- externá css knižnica lightbox, ktorá umožňuje otvorenie obrázkov na celú obrazovku a prepínanie medzi nimi
- externá css knižnica 'bootstrap-slider' na jednoduchú manipuláciu so slidermi, ktoré majú min a max - napr. cena produktu

- plugin Intervention do Laravelu na resizovanie obrázkov, s ktorým súvisí aj zvýšenie v
  php.ini konfigurácií max\_memory na 256mb, nakoľko zmena veľkosit je pamäťovo náročná
  pri väčších súboroch
- plugin **doctrine/dbal** na migrácie, ktoré obsahujú napr. zmenu názvu columnov a pod.
- laravel **starter kit Breeze**, ktorý poskytuje minimalistickú implementáciu všetkých autentifikačných featúr potrebných na prihlásenie a registráciu
- na nákupný košík sme použili **vlastnú implementáciu fasády** \App\Facades\Cart, ktorá je zaregistrovaná v config\app, ako aj jej \App\Providers\CartServiceProvider. provider vytvorí inštanciu triedy \App\Helpers\Cart, kde sú všetky implementácie použitých metód. Vlastná implementácia nám poskytuje **úplnú kontrolu** nad ukladaním a načítavaním dát zo sedenia (ďalej už len sessionu) a taktiež databázy -- konkrétne medziväzobnej tabuľky **'product\_user'**, ktorá v našom prípade predstavuje nákupný košík. Objekt Cart existuje v aplikácií iba raz nepoužíva statické metódy a môže sa naň dopytovať akákoľvek trieda, napr. Productcontroller, Ordercontroller, Cartcontroller.
- v databáze ukladáme cenu ako decimal(12,2) a zaregistrovali sme si v AppServiceProvider jednu direktívu pre Blade s názvom @money('množstvo'), ktorá vždy pri výpise vo view formátuje cenu na 2 miesta
- používateľovi je možné pridať rolu admina a po prihlásení v profile vidí tlačidlo ADMIN DASHBOARD. Cez toto tlačidlo sa otvára menu s editáciou a pridávaním produktov.
- v **politike produktov**, je nastavená kontrola roly aplikovaná pri requestoch na úpravu produktov a vo view pri zobrazení tlačidla admin dashboard.

### Programovacie prostredie

- PHP Framework Laravel - zostavenie na serveri

# Stručný opis implementácie vybraných prípadov použitia

#### Pridanie produktu do košíka

- všetko, čo sa týka nákupného košíka, riadi CartController, ktorý za pomoci fasády Cart obhospodarúva session a zároveň v prípade prihláseného používateľa jeho záznamy v tabuľke 'product\_user'
- flow je nasledovný (stránka sa nemusí znovu načítať):
  - používateľ klikne na pridať do košíka všetky tlačidlá si nesú onclick Javascript metódu addProductToCart implementovanú v main.js, zobrazí sa modálne okno
  - pomocou jQuery POST sa pošle na routu /cart/{id}/{amount} požiadavka
  - CartController@store dopytuje základnú metódu fasády **getCart**, ktorá vráti z databázy formátovaný košík alebo zo sessionu
  - dátová štruktúra košíku obsahuje asociatívne pole s id pridaných produktov a s poľom, obsahujúci jeden element 'quantity' počtom produktov v košíku
  - ak produkt už bol v košíku zvýši kvantitu a uloží do sessionu a zároveň to databázy (updateExistingPivot), ak nebol tak vytvorí nový element v košíku a zároveň aj attachne produkt k používateľovi v DB
  - vráti **JSON odpoveď** s počtom produktov v košíku
  - jQuery nastaví vrátenú hodnotu v navbare (krúžok s počtom)

#### Zmena množstva pre daný produkt

- na stránke produktu, používateľ môže nastaviť množstvo, koľko si želá pridať do košíka
  - rovnaký flow ako normálne pridanie, len s tým že Javascript prečíta z inputu množstvo a pošle request
- na stránke košíku (stránka sa musí znova načítať)
  - input pre zobrazenie kvantity je disabled, ovládanie prebieha pomocou tlačidiel + a -
  - po kliknutí sa volajú metódy controllera, ktoré prakticky robia to isté ako pri pridaní produktu do košíka, len upravujú v sessione/databáze hodnotu kvantity

#### Prihlásenie, registrácia

- kompletná implementácia pomocou laravel starterkit pluginu Breeze.
- pri prihlásení AuthenticatedSessionController zvaliduje odoslané meno a heslo z formulára na login stránke, fasáda Cart načíta z databázy košík a **mergne ho s existujúcim košíkom** zo sessionu, ktorý si naklikal používateľ, keď nebol prihlásený. Doplní do DB nové produkty zo sessionu alebo do sessionu z DB. Pregeneruje ostatné existujúce session data.
- pri registrácií RegisteredUserController zvaliduje dáta, prihlási používateľa a fasáda mergne košík

#### Vyhľadávanie

- pomocou Javascriptu ovládame zobrazenie odporúčaní
- Ak sa v search bare nachádzajú 2 a viac znaky, posiela sa **fetch GET** požiadavka na api routu /api/products/search?query="INPUT DATA"
- ProductController@getProductByQuery, pomocou **ILIKE** vyhľadá produkty v databáze a vráti ich ako **JSON**
- po resolvnutí Promise cez metódu .then() sa čítajú dáta z JSONu a napĺňa sa array, ktorý je mapovaný do elementov
- elementy sú pridané do divu, ktorému sa nastaví **CSS trieda active** (z-index a display) a zjaví sa pod search barom s návrhmi, ktoré si nesú <a> s href na stránku produktu.
- posledný návrh je tlačidlo hľadať, ktoré používateľa presmeruje na stránku s výsledkami.

#### Stránkovanie

- použitie laravel metódy **paginate**, vráti kompletizovaný objekt paginatora do view, v ktorom sa vykreslí built in bootstrap paginator. Paginator je publikovaný a editovateľný, čiže sa nachádza ako komponent v \resources\view\vendor\, je prispôsobený pomocou nášho CSS
- zobrazenie linkov je upravené, tak aby sa pri veľkom počte stránok zobrazili ellipsis so zachovaním prvej, predchádzajúcej, nasledujúcej a poslednej stránky
- po každom kliknutí na tlačidlo ďalšej stránky sa mergujú url search parametre pomocou Javascriptu na frontende
- select element per\_page ovláda počet produktov na stránke, zvolili sme 3 10 a 25 a na základe onchange eventu Javascript presmeruje používateľa na url s daným search query parametrom

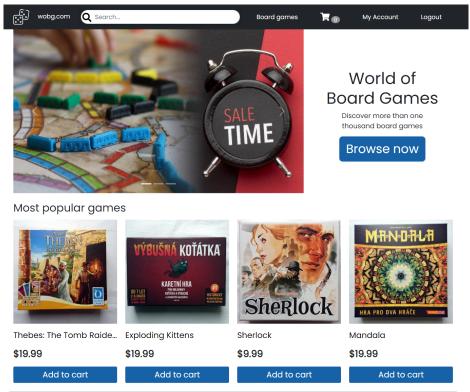
#### **Filtrovanie**

- pôvodne sme zamýšlali implementáciu, kde frontend po každom kliknutí používateľom na filter alebo po zastavení slidera pošle request na server a dostane späť obsah katalógu, ale neskôr sme sme sa rozhodli na použitie tlačidla **Apply filters**, tým pádom si používateľ vykliká filtre a potom ich aplikuje - server vráti celú stránku

- každý filter a slider pozbierame cez javascript, vyskladáme url search parametre a potom na serveri z request->query čítame a filtrujeme dáta.
- kategórie sú spravené štýlom, že tie ktoré sú zaškrtnuté, tie IDčka sú zaenkódované v URL, na backende sa explodnu a mapujú na pole intov, ktoré ide do eloquent ORM metódy whereHas s anonymnou funkciou whereIn a parametrom poľa id kategórií, ktoré sa filtruje

# Snímky obrazoviek

# Homepage



#### Detail produktu

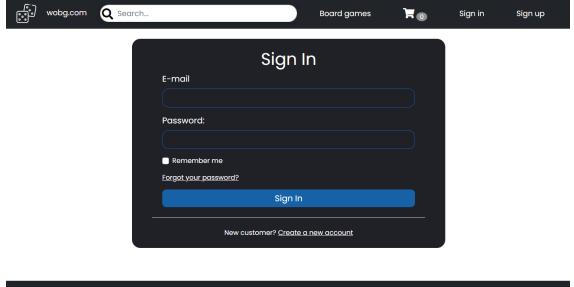


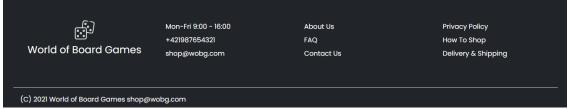
5 wooden scoring markers

Routes are claimed by collecting and playing coloured cards that match the colour of the routes across the map. As the game progresses, the map starts to

become crowded and the game can become more cutthroat as players start to

#### Prihlásenie





#### Nákupný košík

