

بسمه تعالی

استاد: حسین درویشی

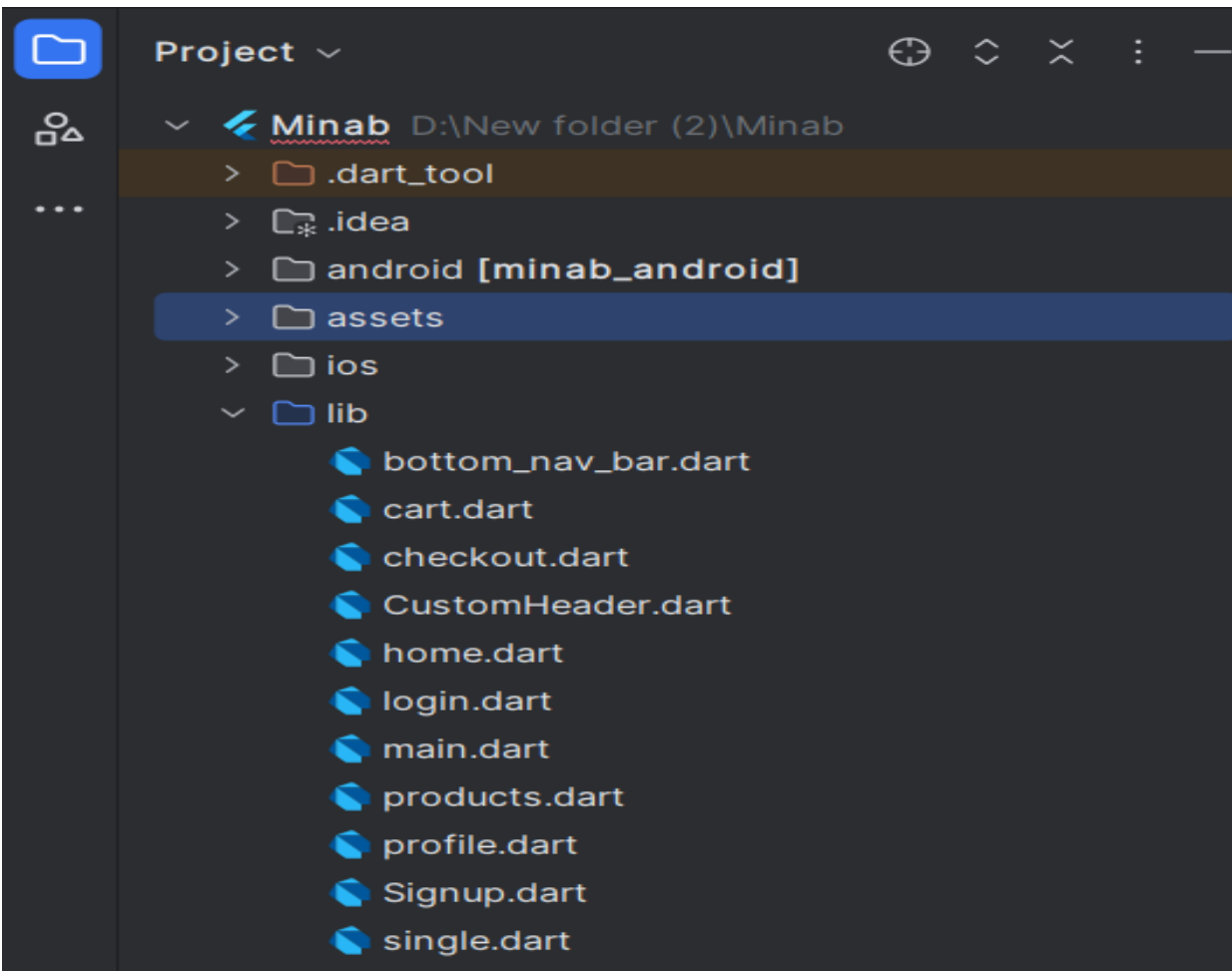
نام درس: مباحث ویژه

موضوع پروژه: سفارش آنلاین غذا



ابتدا برنامه android studio را نصب میکنید بعد از قسمت extension دارت و فلاتر را دانلود میکنیم.

در قسمت lib بخش های پروژه وجود دارد که شامل صفحه اصلی و صفحه ثبت نام و... میشود در قسمت assets عکس هایی که در پروژه استفاده میشود قرار دارد همراه با دیگر رسانه ها.



این فایل تنظیمات پروژه ماست که رسانه ها و کتابخانه ها را تنظیم میکند **pubspec.yaml**

## **:main.dart**

این فایل اصلی برنامه است که دارای یک اسپلش اسکرین است که بعد از سه ثانیه به صفحه `home.dart` هدایت میشود

## **:bottom\_nav\_bar.dart** یک ویجت فیکس در پایین صفحه است برای یک پیچ ویو که خانه و سبد

خرید و محصولات و حساب کاربری است که با کلیک بر روی هر کدام صفحه مربوطه نمایش داده میشود.

زمانی که کاربر روی یکی از آیتم‌های نوار ناوبری پایین ضربه می‌زند، متد `onItemTapped` فراخوانده

می‌شود .

این متد، ایندکس ایت‌م انتخاب‌شده را به‌روزرسانی می‌کند و از آن برای نمایش صفحه مربوطه در بدنه (`body`)

اسکافولد استفاده می‌کند .

فونت "Vazir" برای زیرنویس‌های آیتم‌های انتخاب‌شده و انتخاب‌نشده تنظیم می‌شود.

## **:Cart.dart**

این صفحه سبد خرید ما است که محصولات از صفحه `home.dart` و `products.dart` به سبد خرید اضافه میشوند

زمانی که صفحه سبد خرید باز می شود، متد `loadCart` فراخوانده شده و محصولاتی را که قبلا اضافه شده اند بازیابی می کند .

لیست محصولات در یک `ListView` نمایش داده می شود. هر محصول شامل تصویر، عنوان، قیمت، و دکمه هایی برای کم و زیاد کردن مقدار و حذف کردن محصول است .

دکمه های کم و زیاد کردن مقدار محصول، متد `updateQuantity` را صدا می زنند که مقدار محصول را به روزرسانی می کند و در صورت لزوم محصول را حذف می کند (اگر مقدار آن به صفر برسد) .

دکمه حذف محصول، متد `removeProduct` را صدا می زند که محصول را از سبد خرید حذف می کند و لیست را به روزرسانی می کند .

در صورتی که سبد خرید خالی نباشد، مجموع قیمت محصولات در پایین صفحه نمایش داده می شود .

یک دکمه برای نهایی کردن سفارش وجود دارد که کاربر را به صفحه پرداخت هدایت می کند (در کد

ارائه شده، به صفحه ای با نام `Checkout` هدایت می شوید.

## :Home.dart

زمانی که اپلیکیشن اجرا می‌شود، صفحه اصلی که شامل اسلایدر، بخش‌های محصولات و دکمه سبد خرید است نمایش داده می‌شود .

کاربر می‌تواند با لمس یک محصول، آن را به سبد خرید اضافه کند .

کاربر می‌تواند لیست محصولات موجود در سبد خرید را مشاهده کند و نسبت به حذف یا تغییر تعداد آن‌ها اقدام نماید .

کاربر می‌تواند در نهایت سفارش خود را با سبد خرید تکمیل شده ثبت کند.

## :Checkout.dart

مانی که کاربر به صفحه نهایی کردن سفارش می‌رود، فیلدهایی برای ورود اطلاعات تماس (نام، نام خانوادگی، آدرس، کد پستی و شماره تلفن) و همچنین مجموع مبلغ سفارش نمایش داده می‌شود.

کاربر باید تمامی فیلدها را پر کند.

با زدن دکمه «پرداخت»، برنامه بررسی می‌کند که آیا تمامی فیلدها پر شده‌اند یا خیر.

در صورتی که تمامی فیلدها پر شده باشند، برنامه :

در صورت موفقیت‌آمیز بودن ارسال اطلاعات، یک پنجره گفتگوی موفقیت‌آمیز برای کاربر نمایش داده می‌شود.

در صورتی که برخی از فیلدها خالی باشند، یک اسنک‌بار (Snack Bar) برای کاربر نمایش داده می‌شود که به

او اطلاع می‌دهد تمامی فیلدها را پر کند.

## **:Login.dart**

این کد یک صفحه ورود ساده برای یک اپلیکیشن Flutter ایجاد می‌کند. کاربر می‌تواند با وارد کردن نام کاربری و رمز عبور وارد حساب کاربری خود شود. اگر اطلاعات وارد شده صحیح باشد، کاربر به صفحه پروفایل منتقل می‌شود و در غیر این صورت یک پیام خطا نمایش داده می‌شود. همچنین، کاربر می‌تواند با کلیک روی دکمه ثبت‌نام به صفحه ثبت‌نام جدید هدایت شود.

## **:Products.dart**

یک ویجت برای نمایش لیستی از محصولات در یک صفحه Flutter ایجاد می‌کند. کاربران می‌توانند با کلیک روی دکمه "افزودن به سبد خرید"، محصولات مورد نظر خود را به سبد خرید اضافه کنند. اطلاعات سبد خرید در حافظه محلی دستگاه ذخیره می‌شود.

## **:Profile.dart**

### **صفحه(Profile)**

بررسی می‌کند که آیا کاربر وارد شده است یا خیر. اگر کاربر وارد شده باشد، یک پیام خوش آمدگویی با نام کاربری نمایش می‌دهد. همچنین یک دکمه خروج برای خروج از حساب کاربری وجود دارد. اگر کاربر وارد نشده باشد، از کاربر می‌خواهد که وارد شود یا ثبت نام کند.

## صفحه ورود(LoginForm)

به کاربران امکان می دهد نام کاربری و رمز عبور خود را وارد کرده و وارد برنامه شوند.

پس از ورود موفق، نام کاربری را در حافظه محلی ذخیره می کند و به صفحه اصلی برنامه هدایت می کند.

## صفحه ثبت نام(SignupForm)

به کاربران امکان می دهد یک حساب کاربری جدید با وارد کردن نام کاربری و رمز عبور (دو بار برای تأیید)

ایجاد کنند.

پس از ثبت نام موفق، نام کاربری را در حافظه محلی ذخیره می کند و به صفحه اصلی برنامه هدایت می کند.

## :Signup.dart

کاربر می تواند نام کاربری و رمز عبور خود را وارد کند و سپس با زدن دکمه ثبت نام، اطلاعات وارد شده در

حافظه داخلی گوشی ذخیره شده و به صفحه ورود منتقل می شود. برای اینکه ثبت نام موفقیت آمیز باشد، کاربر

باید دو بار رمز عبور خود را وارد کند و مطمئن شود که با هم مطابقت دارند.

تهیه کنندگان:

محمدرضا حیدری کیا

علی حاجی حسینی

محمد صالحی

محمد هادی جداوی

عامر پژوهشگر

امیرحسین دوستی