# Dokumentácia

Obsah

[Dokumentácia 1](#_Toc165875445)

[1. Zadanie 3](#_Toc165875446)

[2. Diagram dátového fyzického modelu 5](#_Toc165875447)

[2.1. Fáza 1 5](#_Toc165875448)

[2.2. Fáza 2 6](#_Toc165875449)

[3. Návrhové rozhodnutia 7](#_Toc165875450)

[3.1. Externé knižnice 7](#_Toc165875451)

[4. Prípady použitia 8](#_Toc165875452)

[4.1. Klientská časť 8](#_Toc165875453)

[4.2. Admin časť 14](#_Toc165875454)

[5. Záver 15](#_Toc165875455)

## 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 vyučujúcim.

**Tím**

Projekt vypracovávate vo dvojici. Každý z dvojice sa musí podieľať na projekte významným dielom (rovnomerné rozdelenie práce). Vypracovanie (takmer) celého projektu len jedným členom tímu je neprípustné. Je potrebné, aby boli obaja členovia tímu oboznámení s celým projektom, vrátane častí, na ktorých sám študent nepracoval. Členovia tímu sú hodnotení rovnakým získaným počtom bodov. Bodové hodnotenie sa viaže na celý tím (každý člen tímu dostane rovnaký počet bodov).

**Github repozitár**

Projekt musí mať vytvorený github repozitár. Každý člen tímu odovzdáva príspevok (kód) do projektu do vytvoreného repozitára. Odovzdania kódu v repozitári musia byť rovnomerne rozložené, a teda plnia funkciu "dôkazu", kto a akým podielom prispel do projektu. Je v záujme každého študenta, aby jeho príspevok v projekte reflektovali odovzdania kódu do repozitára. Nízky príspevok do projektu môže byť dôvod na zníženie bodového hodnotenia jednotlivca (až na nulu).

**Autorstvo**

Je zakázané používať programy alebo časti projektov od iných študentov, alebo z minulých rokov. Všetky použité materiály z odbornej literatúry alebo z internetu musia byť citované. Ak použijete cudzí materiál a neuvediete zdroj, práca môže byť považovaná za plagiát. Ak použijete fragmenty kódu z internetu, do komentára stačí uviesť (URL) adresu na zdroj. Projekt nesmie byť kompilátom cudzích zdrojových kódov, musí obsahovať značnú časť kódu vytvoreného (tvorivou činnosťou) členmi tímu.

**Aplikácia - eshop**

Aplikácia musí realizovať tieto prípady použitia:

**Klientská časť**

* zobrazenie prehľadu všetkých produktov z vybratej kategórie používateľom
  + základné filtrovanie (aspoň podľa 3 atribútov, napr. rozsah cena od-do, značka, farba)
  + stránkovanie
  + preusporiadanie produktov (napr. podľa ceny vzostupne/zostupne)
* zobrazenie konkrétneho produktu - detail produktu
  + pridanie produktu do košíka (ľubovolné množstvo)
* plnotextové vyhľadávanie nad katalógom produktov
* zobrazenie nákupného košíka
  + zmena množstva pre daný produkt
  + odobratie produktu
  + výber dopravy
  + výber platby
  + zadanie dodacích údajov
  + dokončenie objednávky
  + umožnenie nákupu bez prihlásenia
  + prenositeľnosť nákupného košíka v prípade prihláseného používateľa
* registrácia používateľa/zákazníka
* prihlásenie používateľa/zákazníka
* odhlásenie zákazníka

Administrátorská časť

* prihlásenie administrátora do administrátorského rozhrania eshopu
* odhlásenie administrátora z administrátorského rozhrania
* vytvorenie nového produktu administrátorom cez administrátorské rozhranie
  + produkt musí obsahovať minimálne názov, opis, aspoň 2 fotografie
* upravenie/vymazanie existujúceho produktu administrátorom cez administrátorské rozhranie

## Diagram dátového fyzického modelu

### Fáza 1

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Obrázok 1 - Pôvodný dátový model

### Fáza 2

## Návrhové rozhodnutia

### Externé knižnice

## Prípady použitia

### Klientská časť

#### Zoznam produktov

#### Detail produktu

#### Plnotextové vyhľadávanie nad katalógom produktov

#### Košík

#### Prenositeľnosť košíka

#### Zákazník

### Admin časť

## Záver