ZPW lab

laboratorium 5

Angulara4 - kontynuacja

Celem lab jest kontynuacja poznawania szczegółów Implementacyjnych Angular 4 poprzez realizacje przykładowej aplikacji. Proponowanym tematem jest sklep internetowy sprzedający produkty sportowe. Budowana tutaj aplikacja o nazwie SklepSportowy będzie oparta na klasycznym podejściu stosowanym podczas tworzenia sklepów internetowych.

Zadaniem dzisiejszego lab będzie przygotowanie szablonu aplikacji z danymi znajdującymi się bezpośrednio w pliku typu Mock (technika z którą stosowali Państwo w lab nr 4.). Rozszerzenie funkcjonalności o dane pochodzące z zewnętrznego serwera to będzie zadania na kolejne lab.

Przygotujemy katalog produktów, które klienci będą mogli przeglądać według kategorii. Aplikacja będzie obsługiwała koszyk na zakupy, do którego klienci będą mogli dodawać produkty (lub usuwać je z niego). Oczywiście aplikacja będzie zawierać stronę pozwalającą klientom na finalizację zakupu i podanie danych potrzebnych do realizacji zamówienia. Opracujemy także obszar administracyjny, aby zapewnić sobie możliwość zarządzania katalogiem produktów (przeprowadzanie operacji typu CRUD). Wspomniany obszar będzie chroniony i tylko użytkownicy zalogowani jako administratorzy będą mogli wprowadzać zmiany.

Szczegóły implementacji:

Podstawowy model danych obejmuje obiekty o nazwie Produkty opisane są za pomocą pól: nazwa, opis, ceny i kategoria. Na początku można zacząć od przygotowania kilku dowolnych danych odnoszących się do produktu.

Produkty wyświetlane są w widoku głównym – max 3 produkty na ekranie. Gdy jest ich więcej proszę zrobić paginacje. Przykład na rysunku poniżej:

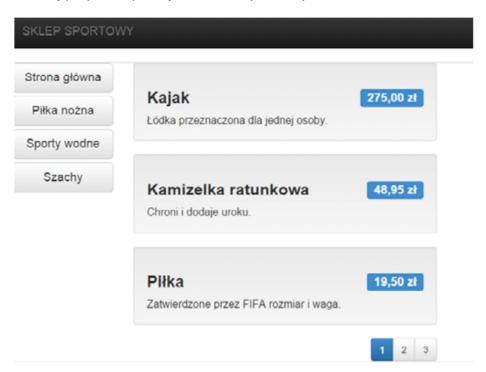
LEP SPORTOWY		
Strona główna		
Kategoria #1	Produkt #1	\$100.00
Kategoria #2	To jest produkt.	
Kategoria #3		
	Produkt #2	\$110.00
	To jest produkt.	
	Produkt #3	\$210.00
	To jest produkt.	
		1 2

Z lewej strony panelu wyświetlane są kategorie produktów pełniące role filtru do wyświetlania po kategoriach – dostępne wszystkie wartości kategorii. Po wybraniu filtra wyświetlane są tylko produkty z danej kategorii. Wybrany kategoria wyświetlana jest w innym kolorze (można wybrać dowolną ilość kategorii).

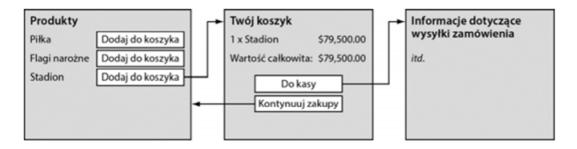


Można dorobić więcej filtrów (użyj do tego własnego pipe) – np. wyszukujący produkty po fragmencie wprowadzonego tekstu lub cenie (wykorzystaj zakres cenowy). Używaj podświetlania wybranej/ych kategorii tak aby łatwo ją było zidentyfikować.

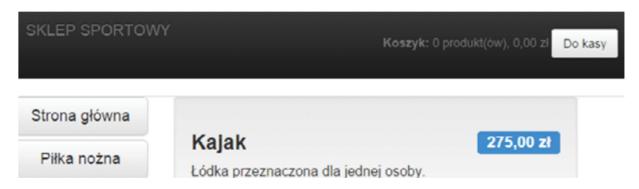
Poniżej przykład aplikacji z konkretnymi danymi:



Rozbudowujemy aplikacje o możliwość zamawiania towaru. Ogólny scenariusz działania wygląda tak jak poniżej:



Zaimplementować koszyk zakupów jako usługę. Przy każdym produkcie jest przycisk dodaj do koszyka. Po naciśnięciu odpowiednia wartość pojawia się w koszyku.



Naciśniecie zakończ zakupy powoduje przejście do widoku koszyka – gdzie jest lista wszystkich wybranych pozycji.

W widoku koszyka oprócz listy wybranych produktów, powinny pojawić się dwa butony: **Kontynuuj zakupy** -> powrót do widoku z produktami oraz **Złóż zamówienie**. Dodatkowo przy każdym produkcie w Koszyku znajduje się przycisk Usuń - usuwający produkt z koszyka.

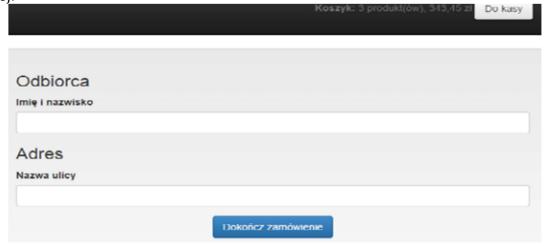
Podgląd koszyka np. tak jak poniżej



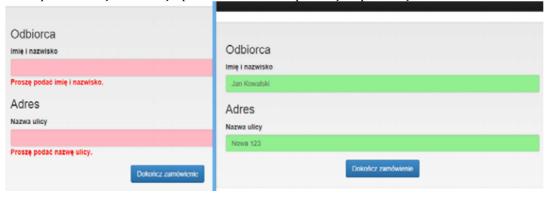
Twój koszyk na zakupy

Ilość	Produkt		Cena	Wartość	
3	Kajak		275,00 zł	825,00 zł	Usuń
1	Kamizelka ratunkowa		48,95 zł	48,95 Zł	Usuń
1	Pilka		19,50 zł	19,50 zł	Usuń
		Wartość całkowita:		893,45 zł	
		Kontynuuj zakupy	Złóż zamówienie		

Wybranie z widoku Koszyka przycisku Złóż zamówienie skutkuje pojawieniem się formularza z danymi adresowymi -> najprostszy formularz może wygladac tak jak poniżej:



Zaimplementuj walidacje pol formularza np. tak jak poniżej



Zakończenie procesu składania zamówienia powinno skutkować zapisaniem szczegółów zamówienia – tym zajmiemy się jednak już na następnych zajęciach lab.