Wantsome

The Friendly It Academy

Documentație

Proiect e-Commerce

Cursant: Onofrei Simona

7 Martie 2020

Contents

[Capitolul 1 – Scopul proiectului 2](#_Toc34315446)

[Capitolul 2 - Tehnologiile folosite 2](#_Toc34315447)

[2.1 HTML (HyperText Markup Language) 3](#_Toc34315448)

[2.2 CSS (Cascading Style Sheets) 3](#_Toc34315449)

[2.3 JS (Javascript) 3](#_Toc34315450)

[2.4. Bootstrap 4](#_Toc34315451)

[Capitolul 3 - Structura aplicației 4](#_Toc34315452)

[Capitolul 4 - Descrierea aplicației. Cerințe funcționale 5](#_Toc34315453)

# Capitolul 1 – Scopul proiectului

Comerţul electronic electronic (Electronic Commerce sau E-Commerce) poate fi definit și ca un demers de cumpărare sau vânzare prin intermediul transmiterii de date la distanţă (prin World Wide Web). Acest demers este specific politicii expansive a marketingului companiilor comerciale. Prin intermediul Internetului se dezvoltă o relaţie de servicii şi schimb de mărfuri între ofertant şi viitorul cumparător.

Comerţul electronic oferă oportunitatea de a comercializa produse în întreaga lume, sporind numărul de potenţiali clienţi în primul rând prin eliminarea barierelor geografice dintre clienţi şi comercianţi.

Prin acest proiect am ales să reprezint comerțul electronic de tip *business-to-consumer* – prin care o companie vinde produse şi servicii consumatorilor individuali prin intermediul unui magazin electronic (site Web); acesta este gestionat de o companie, pentru marketingul şi vânzările propriilor produse şi servicii. Minimal, conţine catalogul de produse cu descrieri detaliate pentru fiecare poziţie din catalog.

# Capitolul 2 - Tehnologiile folosite

În realizarea acestui proiect am utilizat următoarele tehnologii:

2.1 HTML 5

2.2 CSS 3

2.3 JS ES6

2.4 Bootstrap v3.4.1

## 2.1 HTML (HyperText Markup Language)

HTML5 este un limbaj pentru structurarea și prezentarea conținutului pentru World Wide Web, o tehnologie nucleu pentru Internet propusă inițial pentru software-ul Opera.[[1]](#footnote-1)

Versiunea utilizată - HTML5 este cea mai recentă evoluție a standardului care definește HTML. Este o nouă versiune a limbajului HTML, cu noi elemente, atribute și comportamente și un set mai mare de tehnologii care permite construirea de site-uri și aplicații Web mai diverse și mai puternice.[[2]](#footnote-2)

Rolul HTML în proiect este unul structural, întrucât acesta este utilizat mai degrabă pentru prezentarea informațiilor – paragrafe, fonturi, tabele ș.a.m.d. – decât în descrierea semanticii documentului.

Mai exact, fișierele HTML conțin codul care stau la baza paginilor web și au extensia „.html” sau „.htm”.

## 2.2 CSS (Cascading Style Sheets)

CSS este un limbaj care descrie stilul unui document HTML. CSS descrie modul în care trebuie afișate elementele HTML. Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul <style> și/sau atributul style.

CSS3 reprezintă un upgrade ce aduce câteva atribute noi și ajută la dezvoltarea noilor concepte in webdesign.[[3]](#footnote-3)

Prin intermediul CSS, elementele de bază ale site-ului sunt afișate într-un mod stilizat, aceasta având rol prezentațional in cadrul proiectului.

## 2.3 JS (Javascript)

JavaScript este unul dintre cele mai populare, puternice și flexibile limbaje de programare din lume. Aceasta oferă dinamicitate pe majoritatea site-urilor web, inclusiv în cadrul acestui proiect. JavaScript este limbajul de programare HTML și Web.

În ciuda numelui și a unor similarități în sintaxă, între JavaScript și limbajul Java nu există nici o legătură.

Avantajele utilizării Javascript:

* Mai puțină interacțiune cu server-ul – se poate valida căutarea utilizatorului înainte de a trimite pagina către server. Acest lucru economisește traficul pe server, ceea ce înseamnă o sarcină mai mică pentru serverul local.
* Feedback imediat pentru vizitatori – nu este necesară o reîncărcare a paginii pentru a vedea dacă s-a omis conținut
* Interactivitate crescută – permite crearea de interfețe care se activează atunci când utilizatorul trece face diferite acțiuni (hover, click).
* Interfețe mai bogate - JavaScript poate fi utilizat pentru a include componente glisante și elemente dinamice pentru a oferi o interfață bogată vizitatorilor site-ului.

Versiunea Javascript utilizată în acest proiect este ECMAScript 6 cunoscută drept ES6[[4]](#footnote-4).

## 2.4. Bootstrap

Bootstrap face dezvoltarea web mai rapidă și mai ușoară. Este creat pentru oameni de toate nivelurile de abilitate, dispozitive de toate formele și proiecte de toate dimensiunile.

Acesta este cel mai popular cadru HTML, CSS și JS pentru dezvoltarea primelor proiecte responsive și mobile pe web.

Bootstrap scalează ușor și eficient site-urile web și aplicațiile cu o bază de cod unică, de la telefoane la tablete până la computere desktop cu interogări media CSS. Permite obținerea unei documentații extinse și stilizate pentru elemente HTML obișnuite, zeci de componente personalizate prin HTML, CSS și pluginuri jQuery.

# Capitolul 3 - Structura aplicației

Proiectul descrie utilizarea aplicației web de tip e-Commerce care este împărțită in pagini cu funcționalități diferite precum:

3.1 Pagina de logare (Login/Sign in)

3.2 Pagina de înregistrare (Sign up)

3.3 Pagina principală (Home)

3.4 Catalog de produse (Products)

3.5 Pagina de produs

3.6 Pagina pentru coșul de cumpărături (My Cart)

3.7 Pagina de prezentare a site-ului

3.8 Pagina de contact

Funcționalitatea acestui proiect este asigurată prin intermediul paginii de Login/Sign Up întrucât permite încărcarea produselor de pe server. După autentificarea/autorizarea acesului pe site, utilizatorul este direcționat către pagina principala (”Home”) de unde poate accesa categoriile de produse și celelalte funcționalități ale site-ului (pagina de prezentare a site-ului – ”About us”, ultima colectie de produse – ”Latest collection” și pagina de contact – ”Contact us”. De asemenea, acesta are acces la coșul de cumpărături si link-uri către paginile de Login/Sign Up pentru cazul în care se dorește schimbarea contului ori crearea unui nou utilizator.

# Capitolul 4 - Descrierea aplicației. Cerințe funcționale

1. http://dev.w3.org/html5/spec/introduction.html#history-1 [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Guide/HTML/HTML5> [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://ro.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets> [↑](#footnote-ref-3)
4. <https://www.w3schools.com/js/js_es6.asp> [↑](#footnote-ref-4)