

# Roteiro de projeto

## Contexto e proposta

Em aplicações de e-commerce, onde é possível que o usuário faça compras online, uma característica básica é o carrinho de compras. O carrinho permite que a pessoa possa adicionar diversos produtos que queira comprar sem precisar sair da lista de produtos, permitindo uma experiência muito mais acolhedora.

Uma empresa que implementa muito bem o carrinho de compras é a [Amazon](#).

Os estudantes terão que implementar um carrinho de compras para uma fruteira que venda frutas online. Nossa fruteira vende banana (R\$6,00/kg), maçã (R\$3,00/kg), laranja (R\$5,50/kg), abacate (R\$5,00/unidade) e manga (R\$6,00/unidade).

## Tarefas

- ☐ Utilizar o [Chakra-UI](#) para criar as telas;
- ☐ As frutas que serão vendidas na fruteira online devem estar mockadas no código (monte da maneira que achar mais fácil);
- ☐ Devem ser implementadas duas telas, a de listagem das frutas e a do carrinho. Coloque uma imagem de cada fruta e a quantidade de frutas que o usuário pode escolher para adicionar ao carrinho;
- ☐ A tela do carrinho deve ter os itens adicionados e com as quantidades de cada item;
  - ☐ O usuário pode remover itens nessa tela ou modificar a quantidade de cada item adicionado.
  - ☐ O usuário pode finalizar a compra, então é necessário a inclusão de um botão de “Finalizar Compra”. Ao clicar neste botão deve ser mostrado um feedback visual para o usuário do que foi comprado e o valor total;

## Observações

- Não é necessário implementar autenticação de usuário;
- Ao recarregar a página é necessário que o carrinho de compras mantenha os itens incluídos;
- É necessário que esteja o valor total que a pessoa irá pagar pelos itens no carrinho de compras;
- O layout fica totalmente livre, mas pensando em uma boa experiência para o usuário, indicamos seguir algumas práticas aplicadas na experiência de compra da [Amazon](#) e [Mercado Livre](#).

## Dicas

- O localStorage é uma boa solução para manter os dados quando a página é recarregada;
- Não esqueça de fazer o cálculo de unidade e quilograma.

## Entrega

- O projeto deve ser feito de forma individual no repositório utilizado para exercícios de aula e outros projetos individuais;
- A entrega final do projeto deve ser o link do repositório e deve ser enviado via [formulário](#).