



Урок 6

Практика

Применение на практике знаний, полученных на курсе.
Мастер-класс по созданию модулей и отладке кода.

[Архитектура проекта](#)

[Практическое задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

[Используемая литература](#)

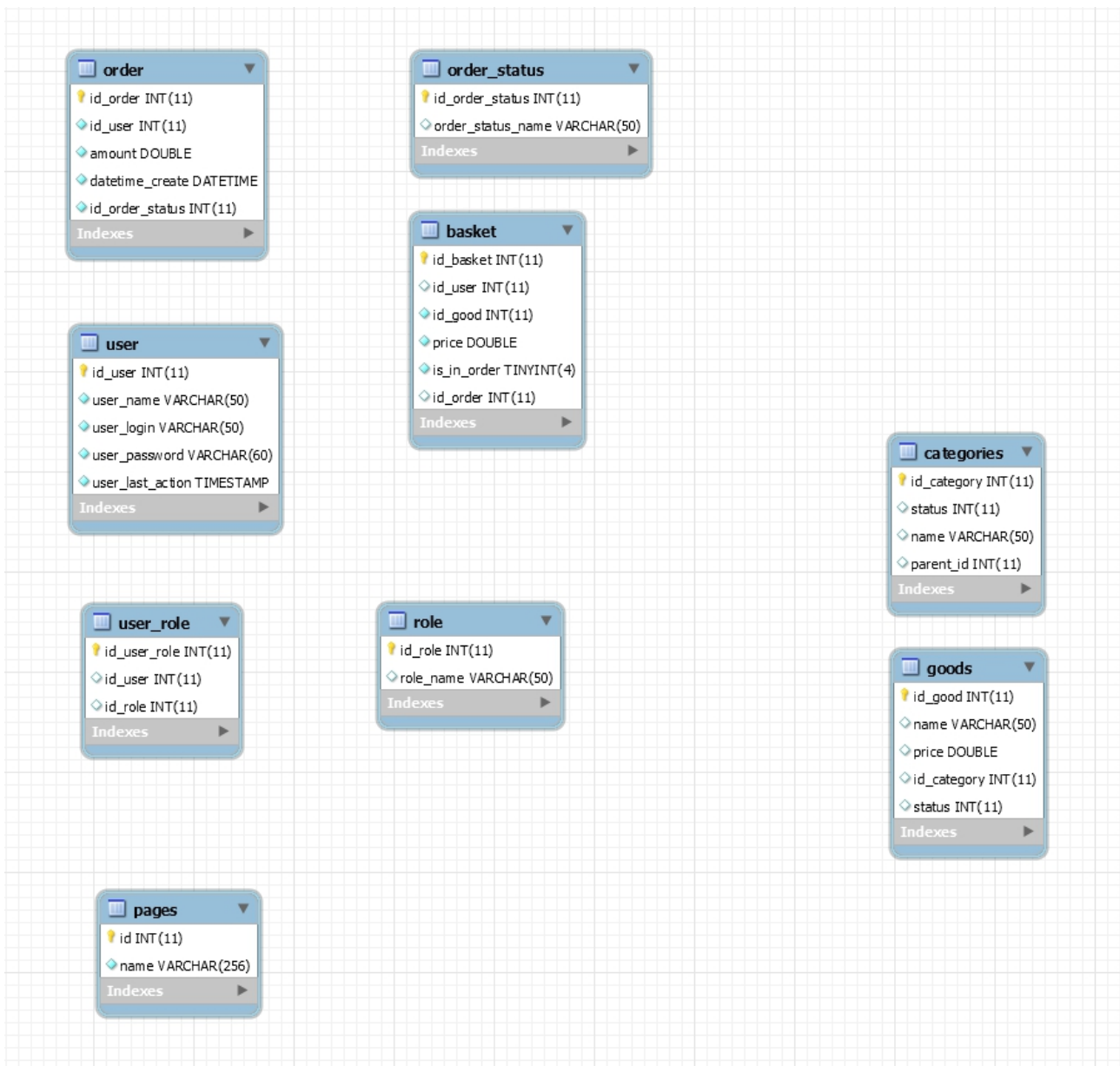
На этом уроке реализуем недостающие части магазина.

Архитектура проекта

Сведем воедино требования к проекту, создав подобие технического задания. Что должен уметь наш интернет-магазин?

1. Авторизовывать пользователей;
2. Показывать каталог товаров;
3. Показывать карточку товара;
4. Добавлять товар в корзину;
5. Обеспечивать просмотр корзины;
6. Оформлять корзину в заказ;
7. Обеспечивать управление заказами.

Одной из основ логики является правильно собранная БД. У нас уже есть таблицы для товаров, страниц и категорий. Для работы с заказами и пользователями будем использовать следующую структуру:



Для организации логики потребуются следующие контроллеры:

1. **Controller** – базовый класс;
2. **AdminController** – контроллер панелей администрирования;
3. **IndexController** – контроллер главной страницы;
4. **CategoriesController** – контроллер каталога;
5. **OrderController** – контроллер заказов;
6. **UserController** – контроллер работы с пользователями.

Не забываем о моделях, которые будут заниматься поставкой данных для контроллеров, а также сохранением этих данных в БД:

1. Абстрактная модель;

2. Модель корзины;
3. Модель каталога;
4. Модель товара;
5. Модель заказа;
6. Модель страницы.

Практическое задание

1. Разобраться с доработками движка.
2. Создать модуль управления заказами:
 - a. Модуль должен выводить все заказы в обратном хронологическом порядке;
 - b. Модуль должен уметь менять статус в асинхронном режиме;
 - c. Код должен быть покрыт тестами.
3. * Создать функционал отслеживания ролей пользователей и доступа разных ролей к блокам.

Используемая литература

Для подготовки данного методического пособия были использованы следующие ресурсы:

1. Мэтт Зандстра. РНР. Объекты, шаблоны и методики программирования.