



**WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**
z siedzibą w Rzeszowie

KOLEGIUM INFORMATYKI STOSOWANEJ

Kierunek: INFORMATYKA

Adam Kretowicz
Nr albumu studenta w67152
Prowadzący: inż. Paweł Janda

Witryna internetowa bohaterowie League of Legends

PROJEKT JĘZYKI INTERNETOWE

Rzeszów 2024

Spis treści

1	Cele projektu	4
1.1	Założenia projektu	4
1.2	Wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne	4
2	Opis techniczny projektu	5
3	Harmonogram realizacji projektu	6
4	Prezentacja warstwy użytkowej projektu	7
4.1	Strona główna	7
4.2	Karta Bohatera	8
4.3	Akordeon	9
4.4	Alerty	10
4.5	Ulubieni bohaterowie	11
5	Repozytorium i system kontroli wersji	12
6	Podsumowanie	13
6.1	Osiągnięte Cele	13
6.2	Możliwości Rozwoju	14
6.3	Podsumowanie	14
7	Bibliografia i źródła	15

Rozdział 1

Cele projektu

1.1 Założenia projektu

Strona internetowa o bohaterach League of Legends zawiera aktualną listę wszystkich bohaterów dostępnych w grze League of Legends. Na stronie znajdują się karty bohaterów, które po kliknięciu w nie, przenoszą na osobną witrynę, zawierającą krótki opis bohatera.

1.2 Wymagania funkcjonalne i niefunkcjonalne

Zaimplementowano funkcjonalność umożliwiającą wyświetlanie listy bohaterów, w tym ich nazwy, tytuły, opisy oraz grafiki splash. W podstronach każdego bohatera, umieszczony jest rozwijany akordeon, który zawiera wszystkie skórki danego bohatera. Dodano możliwość zaznaczenia postaci jako 'ulubiona', stworzono przycisk, który to wykonuje. Po kliknięciu w niego pojawia się alert o pomyślnie wykonanej operacji. Sytuacja wygląda tak samo w przypadku usuwania postaci. Wszyscy bohaterowie dodani do 'ulubionych' są widoczni w podstronie 'ulubione'. Dane o ulubionych bohaterach są przechowywane w local storage. Dodano tematyczną grafikę tła, użyto arkuszy stylów css, aby karty postaci prezentowały się ładnie w minimalistyczny sposób.

Rozdział 2

Opis techniczny projektu

- Język programowania - HTML, JavaScript, CSS
- System kontroli wersji - Git
- Środowisko programistyczne - Visual Studio Code

Rozdział 3

Harmonogram realizacji projektu

1. Przygotowanie i Planowanie

- Definicja celów projektu
- Określenie wymagań projektu
- Opracowanie harmonogramu projektu
- Przygotowanie dokumentacji projektowej

2. Analiza i Projektowanie

- Zebranie i analiza danych
- Specyfikacja techniczna

3. Implementacja

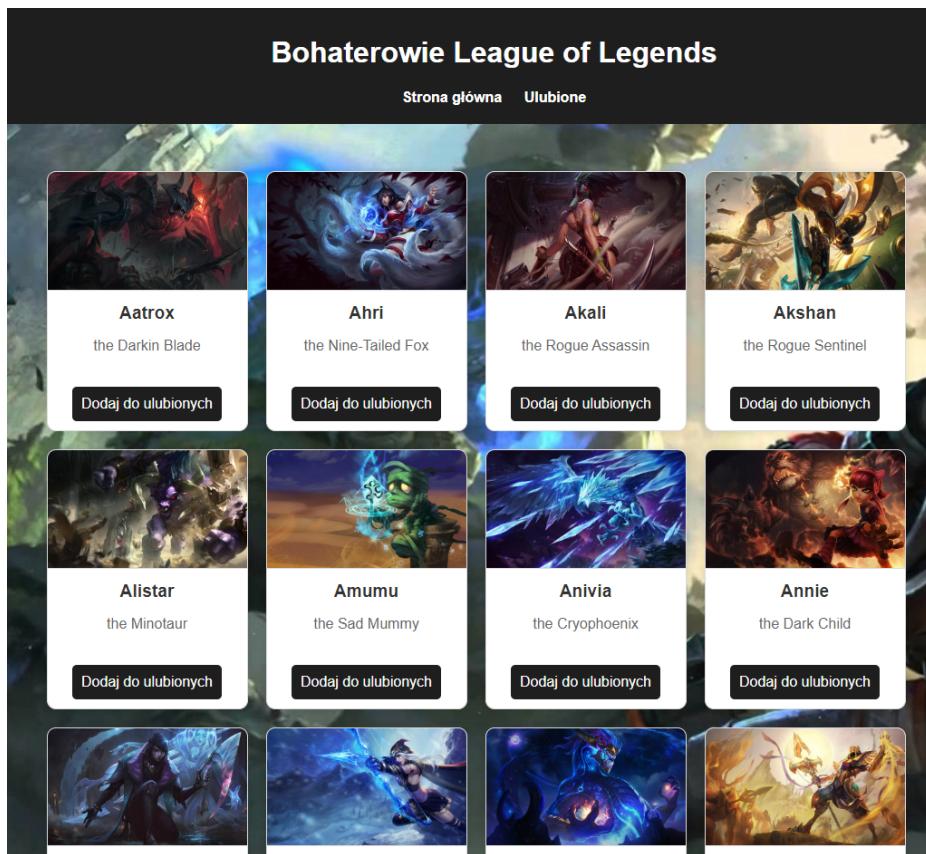
- Tworzenie podstawowej infrastruktury projektu
- Implementacja podstawowych funkcji
- Testowanie i debugowanie
- Optymalizacja kodu

Rozdział 4

Prezentacja warstwy użytkowej projektu

4.1 Strona główna

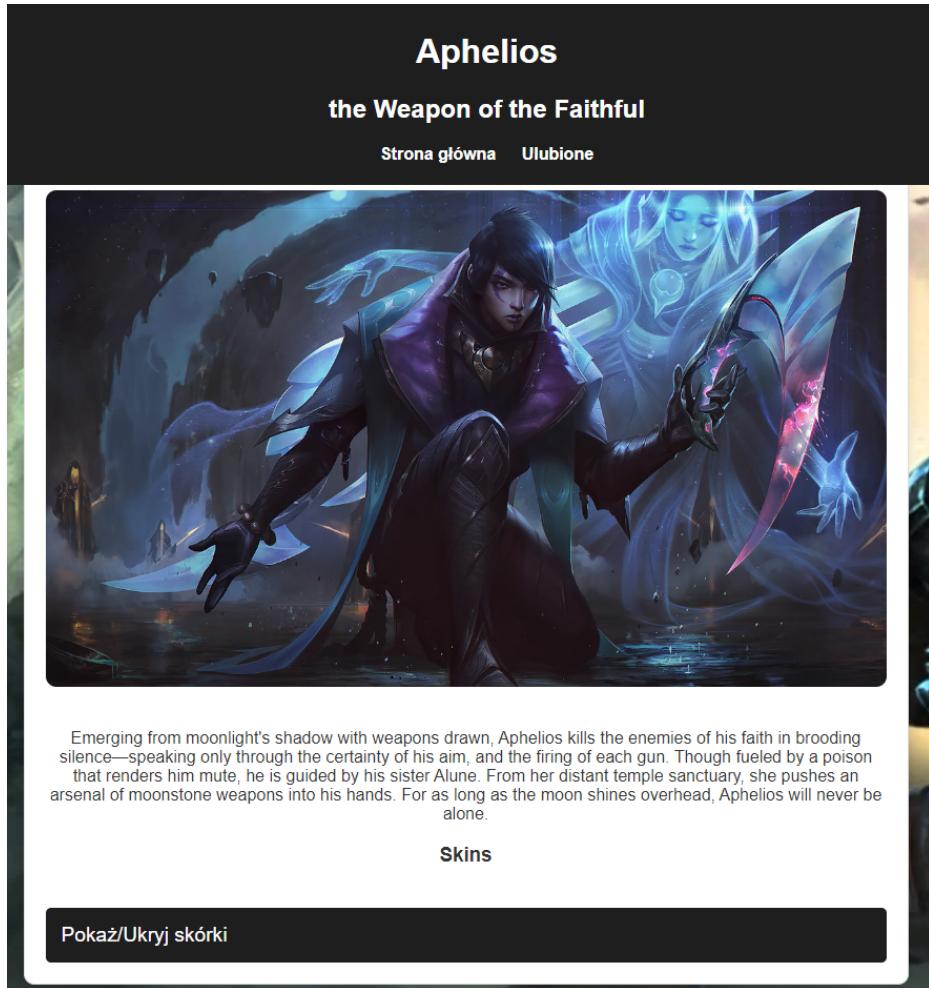
Layout strony głównej wygląda następująco:



Rysunek 4.1: Strona główna

4.2 Karta Bohatera

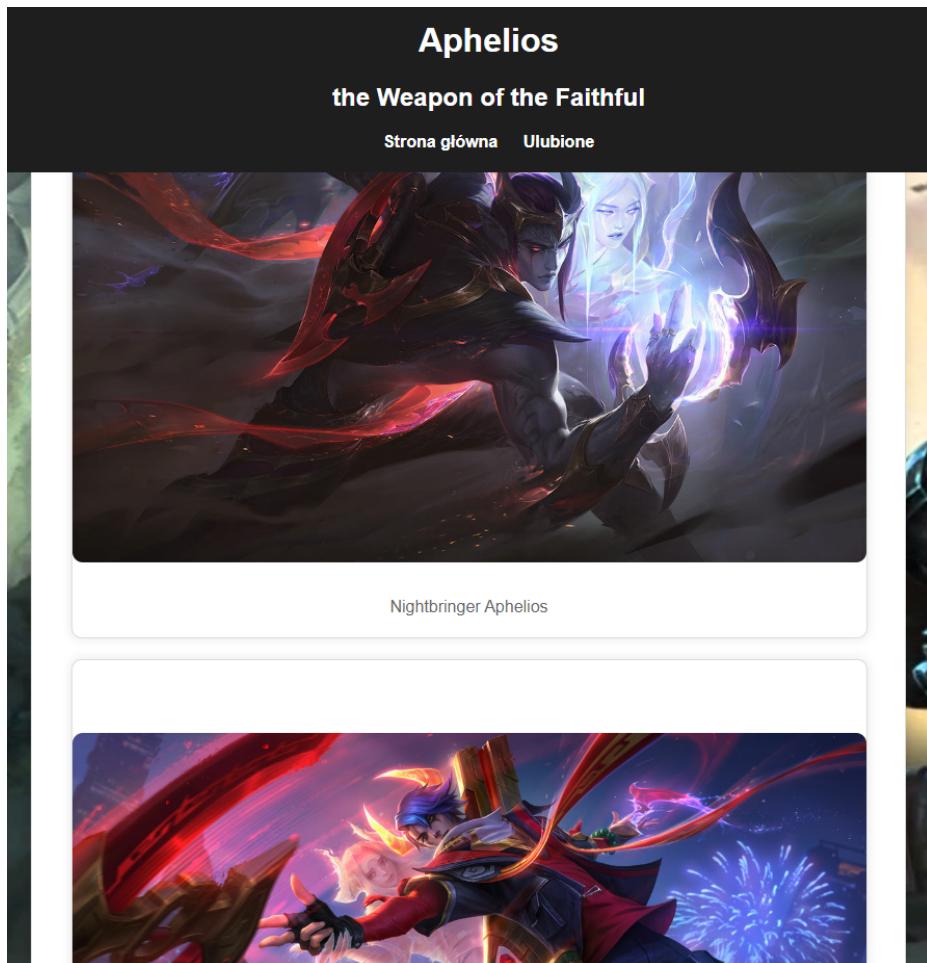
Po kliknięciu wybranego bohatera, otrzymujemy stronę z opisem



Rysunek 4.2: Przykładowy bohater

4.3 Akordeon

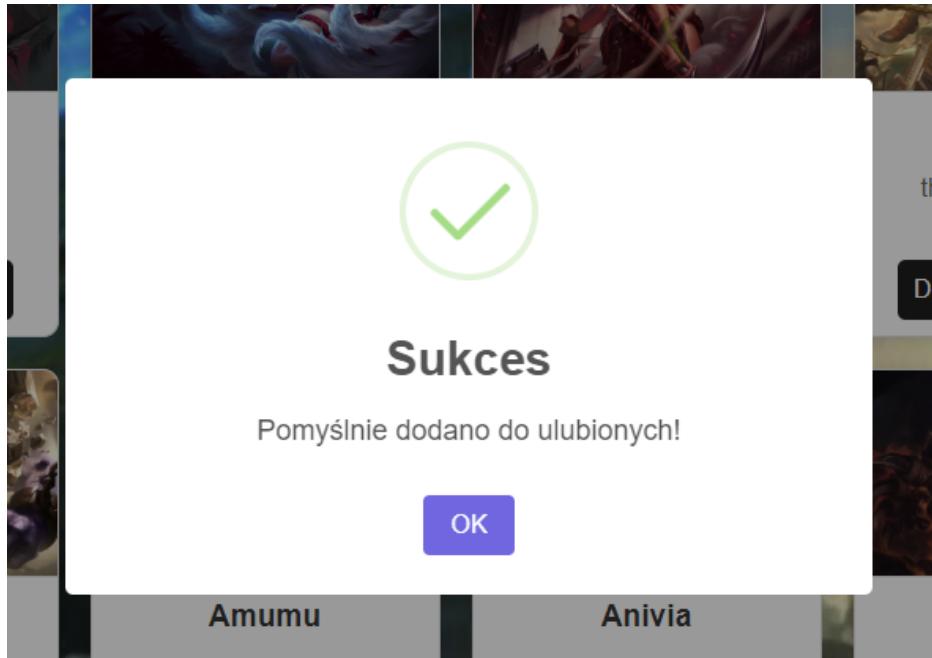
Po kliknięciu w opcję Pokaż/Ukryj skórki rozwija się akordeon z dostępnymi skinami do bohatera



Rysunek 4.3: Akordeon ze skinami

4.4 Alerty

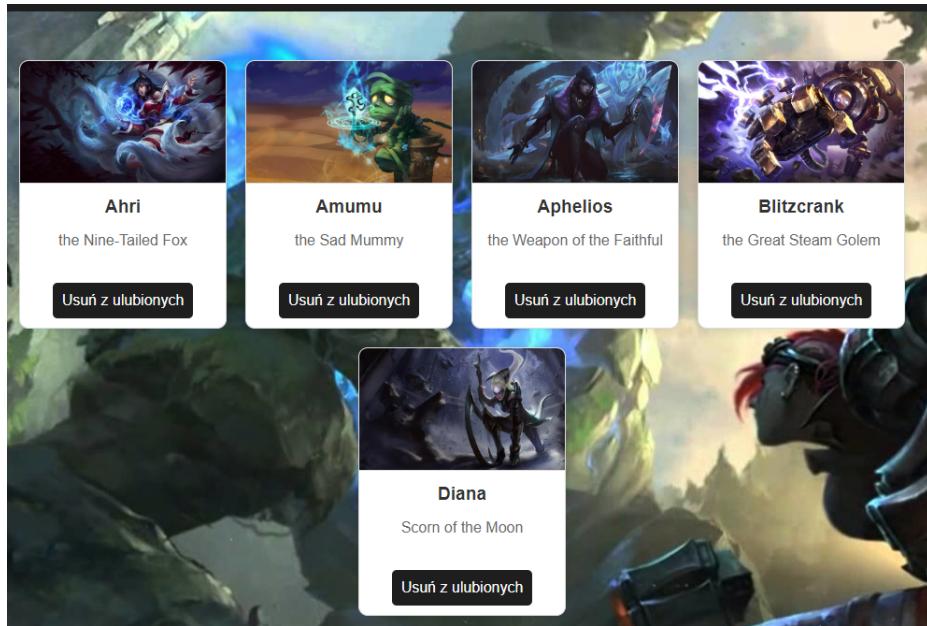
Po kliknięciu w przycisk 'dodaj do ulubionych' lub 'usuń z ulubionych' pojawia się alert



Rysunek 4.4: Alert wykonania operacji

4.5 Ulubieni bohaterowie

Po kliknięciu w zakładkę 'Ulubione' wyświetla się lista bohaterów których do niej dodano



Rysunek 4.5: Lista przykładowych bohaterów dodanych do zakładki

Rozdział 5

Repozytorium i system kontroli wersji

Link do repozytorium: <https://github.com/AdamKretowicz/ProjektWitryna>

Rozdział 6

Podsumowanie

Projektowanie i implementacja witryny internetowej z bohaterami League of Legends wymagała skrupulatnego planowania, projektowania oraz programowania. W niniejszym rozdziale przedstawiono podsumowanie całego procesu, od koncepcji do finalnej implementacji, wraz z omówieniem osiągniętych celów oraz ewentualnych możliwości rozwoju projektu w przyszłości.

6.1 Osiągnięte Cele

Głównym celem witryny było utworzenie listy Bohaterów League of Legends, która zawiera podstawowe informacje o każdym z nich oraz ich dostępne skórki. Realizacje ułatwiło wykorzystanie Riot api.

- **Wyświetlanie Bohaterów:** Implementacja listy bohaterów, która wyświetla nazwy, tytuły, opisy oraz grafiki splash. Strona główna pokazuje wszystkie dostępne postacie pobrane z Riot Games API.
- **Akordeon ze skórkami:** Realizacja funkcji akordeonu, który po kliknięciu wyświetla skórki bohatera. Skórki są pobierane i wyświetlane dynamicznie na podstronie każdego bohatera.
- **Dodawanie do Ulubionych:** Umożliwienie użytkownikom dodawania postaci do ulubionych i przechowywanie tych danych w localStorage. Wyświetlenie alertu informującego użytkownika o pomyślnym dodaniu bohatera do ulubionych lub o tym, że bohater jest już w ulubionych.
- **Zarządzanie Ulubionymi:** Implementacja zakładki "Ulubione", gdzie użytkownicy mogą przeglądać swoich ulubionych bohaterów. Zakładka ta wyświetla ulubionych bohaterów z localStorage, umożliwiając łatwy dostęp do informacji.
- **Stylizacja i Estetyka:** Użycie nowoczesnych stylów CSS, w tym grafik w tle, aby stworzyć atrakcyjne wizualnie doświadczenie. Responsywna strona, która dostosowuje się do różnych rozmiarów ekranów.

6.2 Możliwości Rozwoju

Mimo osiągnięcia założonych celów, istnieje szereg możliwości rozwoju projektu, które mogą jeszcze bardziej rozszerzyć funkcjonalność oraz użyteczność witryny. Poniżej kilka propozycji:

- **Interaktywne Funkcje:** Integracja funkcji filtrowania i wyszukiwania bohaterów według różnych kryteriów (np. rola, trudność, koszt).
- **Dalsza Integracja z API:** Rozszerzenie pobierania danych o statystyki bohaterów, rekomendowane buildy i inne szczegóły z API. Aktualizowanie danych w czasie rzeczywistym na podstawie najnowszych informacji z gry.
- **Ulepszona Nawigacja:** Dodanie bardziej zaawansowanego menu nawigacyjnego oraz paginacji dla listy bohaterów. Umożliwienie użytkownikom sortowania bohaterów według różnych parametrów (np. alfabetycznie, według popularności).
- **Personalizacja:** Personalizacja interfejsu użytkownika w zależności od preferencji użytkownika (np. motyw jasny/ciemny).

6.3 Podsumowanie

Realizacja projektu witryny była nie tylko technicznym wyzwaniem, ale również cennym doświadczeniem, które pozwoliło pogłębić wiedzę na temat programowania w języku Javascript, obsługi api oraz localstorage. Udało się osiągnąć główne cele projektu, tworząc funkcjonalną witrynę, która może stanowić solidną podstawę dla dalszego rozwoju i ewentualnej implementacji w środowisku rzeczywistym.

Rozdział 7

Bibliografia i źródła

Oto lista źródeł i bibliografia:

1. Zakas Nikolas C, Wydajny JavaScript. Budowanie szybkich interfejsów aplikacji, 2017
2. Laurence Lars Svekis, Maaike van Putten, JavaScript od pierwszej linii kodu. Błyskawiczna nauka pisania gier, stron WWW i aplikacji internetowych, 2023
3. Kurs Javascript na stronie <https://www.w3schools.com/js/default.asp>, 2024