Střední průmyslová škola, Ústí nad Labem, Resslova 5



Shopping List

Dokumentace k ročníkové práci

**Autor:** Martin Kubjak

**Třída:** 3ITB

**Vedoucí práce:** Bc. Jakub Pokorný 2021/2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem ročníkovou práci na téma „Shopping List“ vypracoval samostatně a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V (název obce, kde podepisuji) dne ……………………………..

……..…………………….

Poděkování

Chtěl bych poděkovat Bc. Jakub Pokorný za vedení mé ročníkové práce, cenné rady a odborný dohled.

# Anotace

Tento dokument je dokumentace k mé práci. V úvodu práce je popis co je v této práci. V technologiích je vypsáno jaké technologie jsem použil. V praktické části jsem vypsal úplně všechny funkce a jejich kód.

# Klíčová slova

React, nodejs, javascript, express

Obsah

[Anotace 4](#_Toc105870510)

[1 Klíčová slova 4](#_Toc105870511)

[Obsah 5](#_Toc105870512)

[Úvod 6](#_Toc105870513)

[2 Technologie 7](#_Toc105870514)

[3 Praktická část 8](#_Toc105870515)

[3.1 Návrhy 8](#_Toc105870516)

[3.1.1 Databáze 8](#_Toc105870517)

[3.2 Produktizace 9](#_Toc105870518)

[3.2.1 Login Systém 9](#_Toc105870519)

[3.2.2 Register Systém 9](#_Toc105870520)

[3.2.3 Změna údajů na účtu 10](#_Toc105870521)

[3.2.4 Managment listů 12](#_Toc105870522)

[3.2.5 Upravení položky 13](#_Toc105870523)

[3.2.6 Změnění informací o položky 14](#_Toc105870524)

[3.2.7 Mazání layoutu 15](#_Toc105870525)

[3.2.8 Statistiky nákupů 15](#_Toc105870526)

[3.2.9 Přidání do rodiny 16](#_Toc105870527)

[3.2.10 Přidání ceny nákupu a označení jako hotový 16](#_Toc105870528)

[3.2.11 16](#_Toc105870529)

[3.3 Popis pro uživatele 16](#_Toc105870530)

[Použitá literatura 17](#_Toc105870531)

[Seznam obrázků 17](#_Toc105870532)

[Obsah média 18](#_Toc105870533)

Úvod

Můj cíl pro tuto ročníkovou práci byl, abych usnadnil tvorbu seznamů a orientaci zákazníků při nakupování v neznámých obchodech s potravinami. V druhém pololetí plánuji přidat řazení seznamu podle toho, jak je to v určitém obchodě, aby se uživatel nemusel vracet. Aplikace umí vytváret seznamy, přidávat položky, vymazávat položky, upravovat položky, změnit stav z koupeno na nekoupeno, změnit si jméno, heslo, email a vymazat si účet.

# Technologie

Node.js – „Node.js je softwarový systém navržený pro psaní vysoce škálovatelných internetových aplikací, především webových serverů.“ (1)

React - „React je Javascriptová knihovna pro tvorbu uživatelského rozhraní.“ (2)

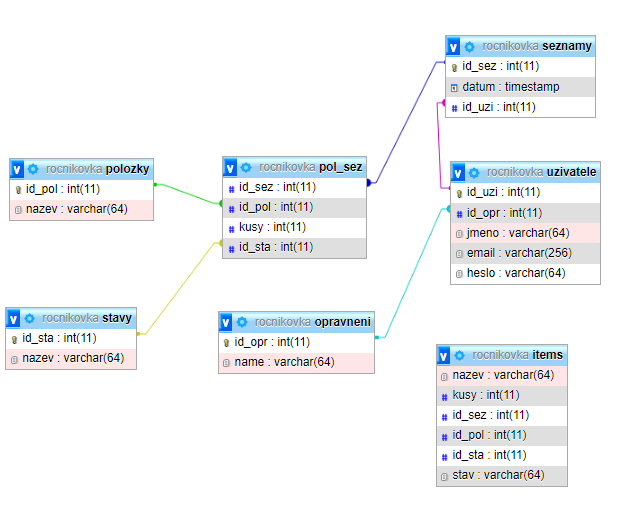
Express - „Express je back-end webový aplikační rámec pro Node.js.“ (3)

MySQL – „MySQL je otevřený systém řízení báze dat uplatňující relační databázový model.“ (4)

# Praktická část

## Návrhy

### Databáze

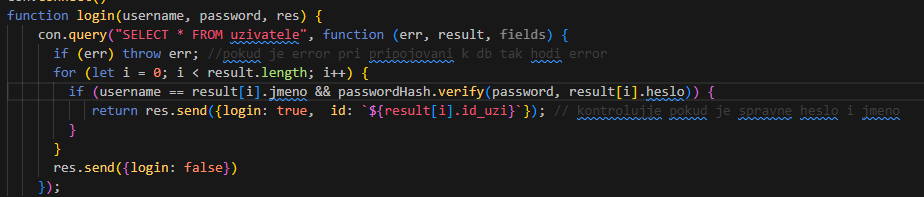


Obrázek 1

V tabulce polozky ukládám názvy položek, které následně používám ve spojovací tabulce pol\_sez, ve které jsou všechny informace o všech seznamech a stavech (koupené, nekoupené). V tabulce uzivatele jsou uloženy informace o uživatelích, jméno, heslo (které je zahashované pomocí SHA1), email a id\_opr. V tabulce oprávnění je název role např. Admin, normal user... Potom tu je view items do kterého jsem dal všechny informace o každém itemu a potom je používám na to, aby se mi lépe mazaly itemy, zobrazovaly a měnily informace o nich.

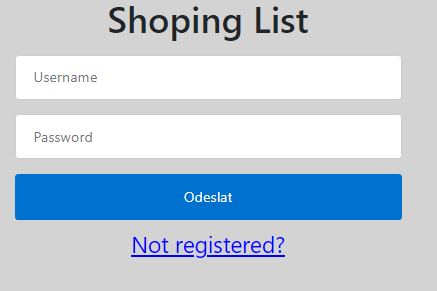
## Produktizace

### Login Systém



Obrázek 2

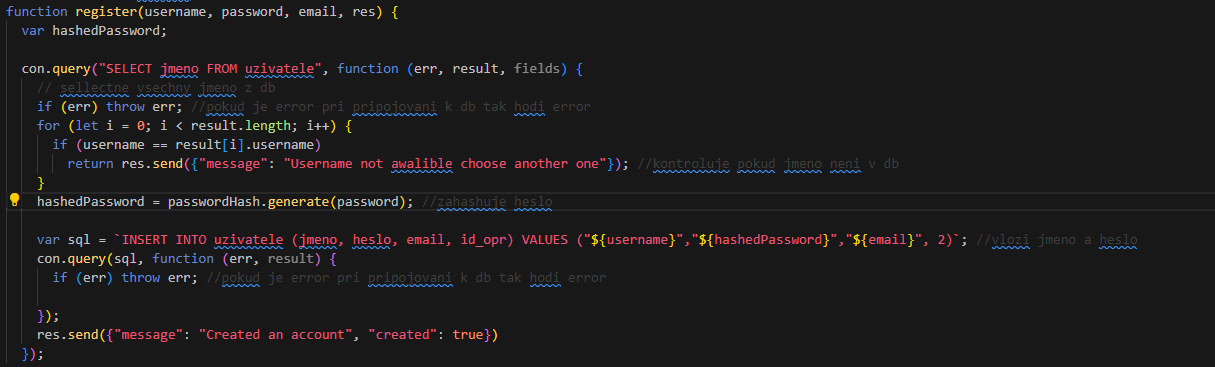
Do této funkce na serveru se přijmou parametry username a password, které zadal uživatel do login formu.



Obrázek 3

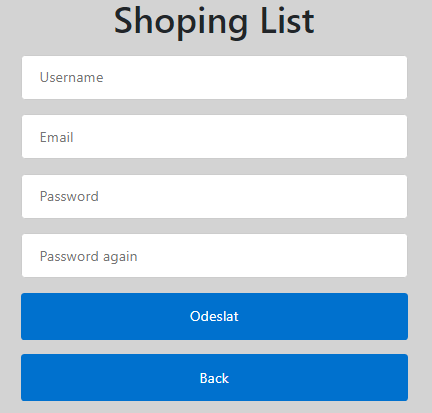
Ve funkci se poté „selectne“ každý uživatel z databáze a projede se pokud tam je jméno a heslo a pokud to je správná kombinace. Výstup je json objekt s 2 proměnými login a id pokud je heslo i jméno správně odešle se login jako true a id jako id uživatele pokud ne odešle se login false.

### Register Systém



Obrázek 4

V této funkci na serveru se přijmou parametry username, password a email z register formu od uživatele

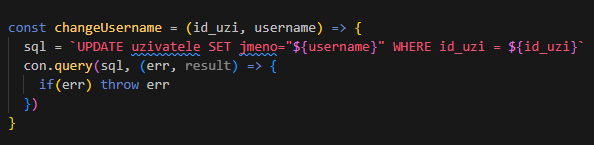


Obrázek 5

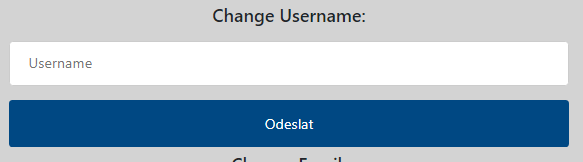
Na frontendu se nejdříve zkontroluje pokud obě hesla jsou stejná a potom se POSTne na server. Tam se zkontroluje pokud jméno již existuje a pokud ne tak se zahashuje heslo a přidá se všechno do databáze.

### Změna údajů na účtu

#### Změna jména



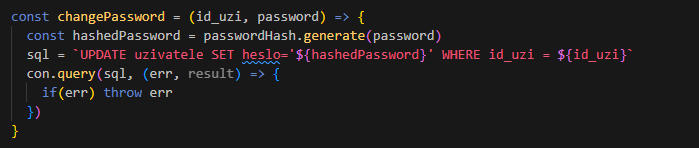
Obrázek 6



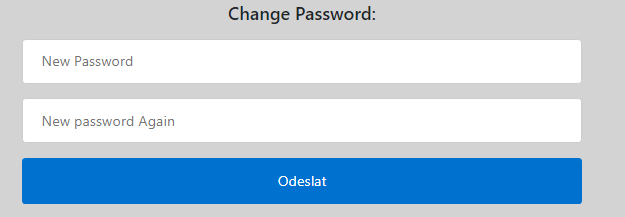
Obrázek 7

Zde si uživatel může změnit přihlašovací jméno.

#### Změna hesla



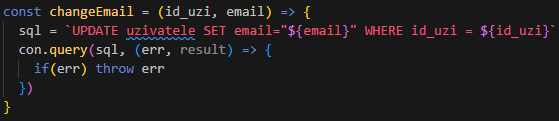
Obrázek 8



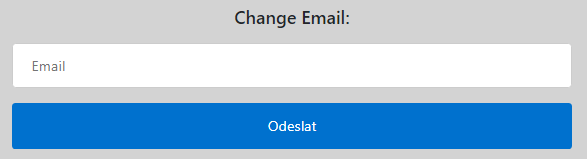
Obrázek 9

Zde si uživatel může změnit heslo.

#### Změna emailu



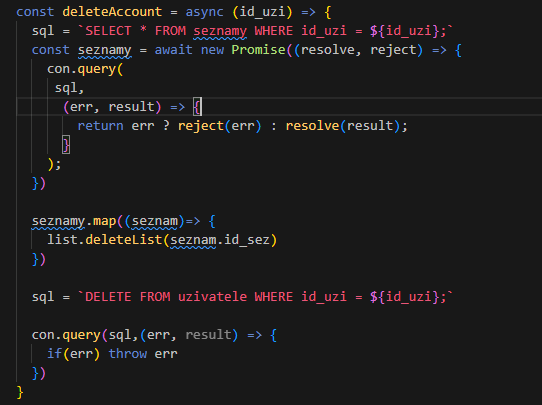
Obrázek 10



Obrázek 11

Zde si uživatel může změnit email.

#### Vymazání účtu

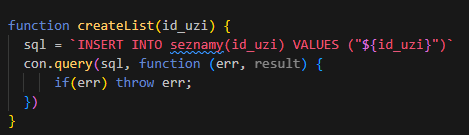


Obrázek 12

Zde se vymaže celý účet i se všemi jeho seznamy. Nejdříve se se „selectnou“ všechny seznamy toho uživatele a zadají se do json objektu. Po zmapování se každý seznam vymaže. Po smazání seznamů se odstraní i účet.

### Managment listů

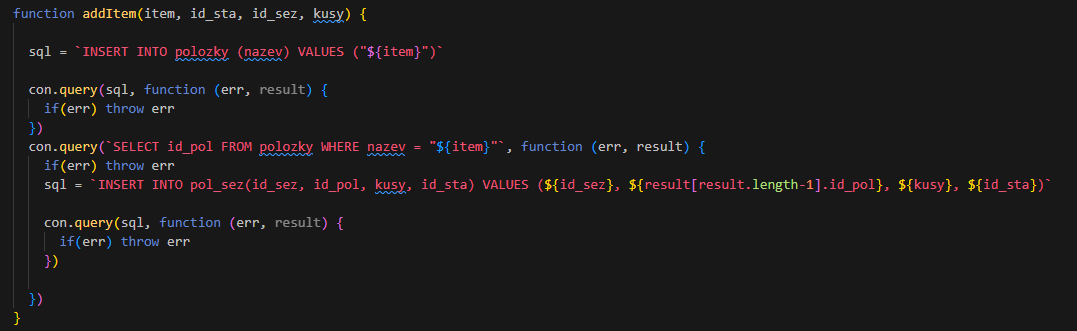
#### Vytvoření listu



Obrázek 13

Po tom co klikne uživatel na tlačítko „Create List“ se zavolá funkce, ve které je POST na server s id\_uzi, které je uloženo ve frontendu v useState.

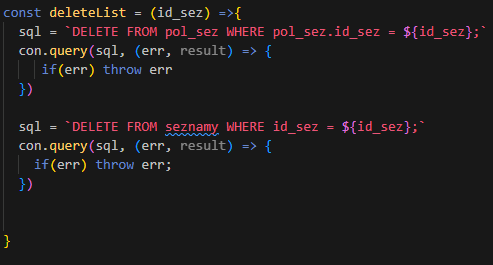
#### Přidání položky do listu



Obrázek 14

Po zadání dat do formu, který přidává položky, dochází k zavolání POSTu na server s názvem položky, počtem kusů, id seznamu a id položky.

#### Vymazání listu

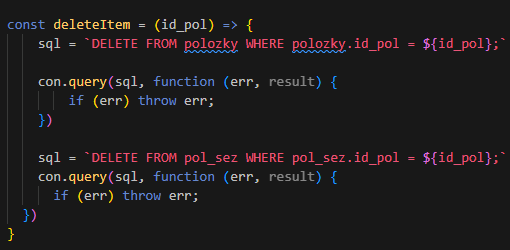


Obrázek 15

Po kliknutí na tlačítko koš se zavolá POST s id listu a vymaže se list i se všemi položkami.

### Upravení položky

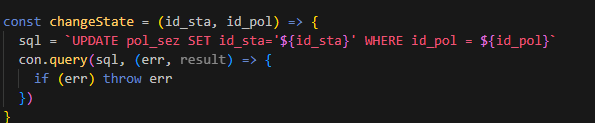
#### Vymazání položky



Obrázek 16

Po kliknutí na tlačítko koš se zavolá POST s id položky a vymaže se z tabulky položky i spojovací tabulky pol\_sez.

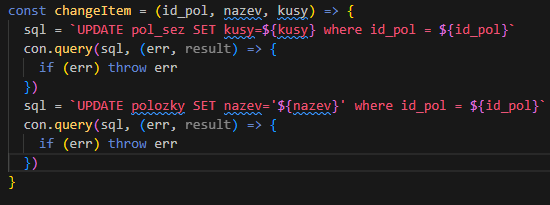
#### Změnění stavu itemu



Obrázek 17

Po kliknutí na křížek/fajfku se zavolá POST s id položky a id stavu a změní se to.

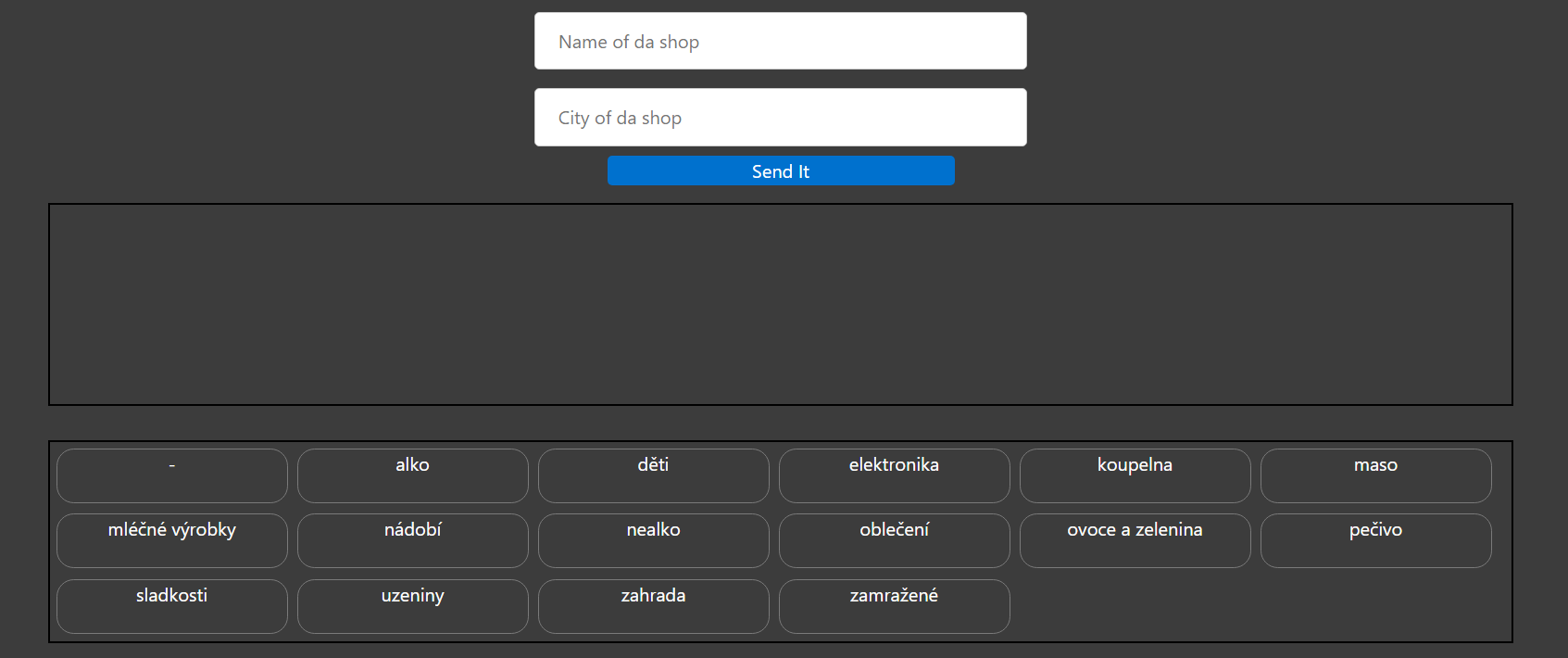
### Změnění informací o položky



Obrázek 18

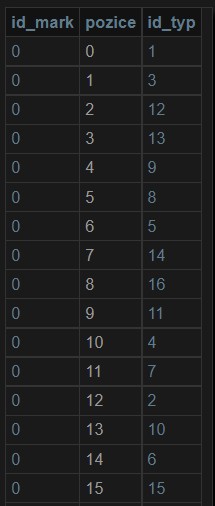
Po odeslání formu se zavolá POST s id položky, novým názvem a novým počtem kusů a změní se to.

#### Vytvoření layoutu



Obrázek

Pro vytvoření nového layoutu a obchodu je tento formulář. Po kliknutí na typ produktu se přidá to prázdného rámečku a zapíše se do pole. Aby se mohl form odeslat musíme minimálně přidat 8 typů. Po odeslání se POSTne na server a tam se každá položka propíše do DB každá položka na jeden řádek.



Obrázek

### Mazání layoutu

Pro vymazání layoutu se vypíší všechny názvy obchodů a pod nima tlačítko Delete po jeho zmáčknutí se POSTne na server a tam se vymaže seřazení a celý obchod.

Obsah obrázku text

Popis byl vytvořen automaticky

Obrázek

### Statistiky nákupů

Pro vypočítání statistik je potřeba dokončit nákup a přidat k němu cenu.

Obsah obrázku text

Popis byl vytvořen automaticky

Obrázek

### Přidání do rodiny

Pro přidání do rodiny klikneme na tlačítko rodiny a tam zadáme email toho koho chceme přidat.Obsah obrázku text

Popis byl vytvořen automaticky

Obrázek

### Přidání ceny nákupu a označení jako hotový

Klikneme na tlačítko Show a 2 pod ním je tlačítko Mark as Completed.

Obsah obrázku text

Popis byl vytvořen automaticky

Obrázek

### 

## Popis pro uživatele

Po spuštění stránky se uživatel přihlásí pomocí jména a hesla.

Uživatel si může vytvořit list, do kterého lze přidat položky. Po kliknutí na tlačítko „Profil“, si uživatel může změnit jméno, heslo a email, případně vymazat celý účet.

Použitá literatura

1. Node.js. *Wikipedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Node.js>
2. React. *Wikipedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/React_(webový_framework)>
3. Express. *Wikipedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/React_(webový_framework)>
4. Mysql. *Wikipedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-01-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/MySQL>

Seznam obrázků

[Obrázek 1 8](#_Toc105870486)

[Obrázek 2 9](#_Toc105870487)

[Obrázek 3 9](#_Toc105870488)

[Obrázek 4 9](#_Toc105870489)

[Obrázek 5 10](#_Toc105870490)

[Obrázek 6 10](#_Toc105870491)

[Obrázek 7 10](#_Toc105870492)

[Obrázek 8 11](#_Toc105870493)

[Obrázek 9 11](#_Toc105870494)

[Obrázek 10 11](#_Toc105870495)

[Obrázek 11 11](#_Toc105870496)

[Obrázek 12 12](#_Toc105870497)

[Obrázek 13 12](#_Toc105870498)

[Obrázek 14 13](#_Toc105870499)

[Obrázek 15 13](#_Toc105870500)

[Obrázek 16 13](#_Toc105870501)

[Obrázek 17 14](#_Toc105870502)

[Obrázek 18 14](#_Toc105870503)

[Obrázek 19 14](#_Toc105870504)

[Obrázek 20 15](#_Toc105870505)

[Obrázek 21 15](#_Toc105870506)

[Obrázek 22 15](#_Toc105870507)

[Obrázek 23 16](#_Toc105870508)

[Obrázek 24 16](#_Toc105870509)

Obsah média

Zde přidejte stručně adresářovou strukturu (např jako víceúrovňový seznam) pro všechny důležité soubory. Je jasné, že pokud na médium (CD, DVD, Flashdisk) dáváte celý projekt s mnohými knihovnami, nebudete zde vypisovat cesty ke všem souborům. Pouze navedete například kde se nachází projekt, kde se nachází build…

Médium by mělo být fyzicky označené **jménem, třídou, školním rokem!** Zároveň by médium mělo být v dokumentaci zajištěno tak, aby nevypadávalo, ale zároveň aby se dalo vyndat a použít.

Médium by mělo obsahovat následující:

* Projekt
* Případný export databáze
* Spustitelný build (nebo aspoň odkaz, kde se nachází spustitelná verze)
* Dokumentace v PDF + nějakém dalším editovatelném formátu (docx, odt…)
* Prezentace připravená k obhajobě

Backend

/script/items.js

/script/list.js

/script/login.js

/script/register.js

/script/sendMail.js //nefunkční a nepoužité kvůli googlu

/script/shop.js

/script/user.js

server.js //spustitelný soubor na zapnutí serveru

FrontEnd

/src/components/admin/AdminPanel.js

/src/components/admin/EditLayout.js

/src/components/admin/ShopLayout.js

/src/components/list/AddItem.js

/src/components/list/AddTypeToList.js

/src/components/list/CreateList.js

/src/components/list/EditItem.js

/src/components/list/Item.js

/src/components/list/List.js

/src/components/list/SetPrice.js

/src/components/mainpage/AddToFamily.js

/src/components/mainpage/ForgotPassword.js //nefunkční a nepoužité kvůli googlu

/src/components/mainpage/HeaderMainpage.js

/src/components/mainpage/Login.js

/src/components/mainpage/Register.js

/src/components/profile/ShowProfile.js

/src/components/profile/Statistika.js

/src/components/Header.js

/src/components/Mainpage.js

/src/components/ShowList.js

/src/App.js

/src/index.css

/src/index.js