Stredná priemyselná škola elektrotechnická  
Hálova 16, 851 01 Bratislava

**KlimaSky**

KOMPLEXNÁ ODBORNÁ MATURITNÁ PRÁCA

Bratislava, 2020 4.D Daniel Kliman

Stredná priemyselná škola elektrotechnická  
Hálova 16, 851 01 Bratislava

**KlimaSky**

KOMPLEXNÁ ODBORNÁ MATURITNÁ PRÁCA

Štúdijný odbor: 2573M programovanie digitálnych technológií  
Konzultant: Ing. Dominik Zatkalík, PhD.

Bratislava, 2020 4.D Daniel Kliman

**Čestné vyhlásenie**

Ja, dolupodpísaný, študent 4. D triedy Strednej priemyselnej školy elektrotechnickej Hálova 16, 851 01 Bratislava, týmto vyhlasujem, že som túto prácu vyhotovil sám, s použitím uvedenej literatúry a podľa rád môjho konzultanta.

.........................................................

V Bratislave, 20.2.2025> Daniel Kliman

**Poďakovanie**

Rád by som sa touto cestou poďakoval svojmu školiteľovi za prístup a odborné rady. Tiež by som sa rád poďakoval rodičom ktorý ma podporovali pri realizácii praktickej časti mojej práce.

Obsah

[Úvod 7](#_Toc190029072)

[1. Pracovné programy 8](#_Toc190029073)

[1.1. Visual Studio Code 8](#_Toc190029074)

[1.2. PhpStorm 8](#_Toc190029075)

[1.3. Figma 9](#_Toc190029076)

[1.4. Google Sheets 9](#_Toc190029077)

[1.5. Google Docs 9](#_Toc190029078)

[1.6. Notion 9](#_Toc190029079)

[2. Podobné aplikácie 10](#_Toc190029080)

[2.1. VentuSky 10](#_Toc190029081)

[2.2. PočasieRadar 10](#_Toc190029082)

[2.3. AccuWeather 11](#_Toc190029083)

[3. O programe 11](#_Toc190029084)

[4. Vývoj aplikácie 13](#_Toc190029085)

[4.1. Použité technológie a frameworky 13](#_Toc190029086)

[4.2. Implementácia API rozhraní 13](#_Toc190029087)

[**4.2.1.** **API pre mestá** 13](#_Toc190029088)

[**4.2.2.** **API pre detail používateľov** 13](#_Toc190029089)

[4.3. Nastavenie vývojového prostredia 14](#_Toc190029090)

[**4.3.1.** **Vytvorenie vlastných pluginov a modelov** 14](#_Toc190029091)

[4.4. Vytváranie HTTP ovládačov 15](#_Toc190029092)

[4.5. Používatelia a autentifikácia 15](#_Toc190029093)

[4.6. Technická architektúra backendovej časti aplikácie 15](#_Toc190029094)

[**4.6.1.** **Pluginová architektúra** 16](#_Toc190029095)

[**4.6.2.** **Architektúra OCMS aplikácie** 16](#_Toc190029096)

[5. Frontend 17](#_Toc190029097)

[5.1. UI 17](#_Toc190029098)

[5.2. Frontend 17](#_Toc190029099)

[5.3. UI a UX 17](#_Toc190029100)

[5.4. Technológie frontendu 18](#_Toc190029101)

[4.1. Hlavné úlohy frontendu 18](#_Toc190029102)

[5. Backend 19](#_Toc190029103)

[5.1. Historický vývoj backendu 19](#_Toc190029104)

[5.2. Kľúčové komponenty backendu 19](#_Toc190029105)

[5.3. Úlohy backendu 20](#_Toc190029106)

[5.4. Backend v architektúre aplikácie 20](#_Toc190029107)

[6. História predpovedí počasia 20](#_Toc190029108)

[6.1. Stredovek a renesancia 21](#_Toc190029109)

[6.2. Technologický pokrok 22](#_Toc190029110)

[6.3. 21. storočie: Presnosť a umelá inteligencia 23](#_Toc190029111)

[6.4. Kľúčové míľniky v predpovedaní počasia 24](#_Toc190029112)

[6.5. Budúcnosť predpovedí počasia 25](#_Toc190029113)

[7. MARKETINGOVÝ PLÁN 26](#_Toc190029114)

[8. Použitá literatúra 28](#_Toc190029115)

# Úvod

Každý človek pozná určitú formu predpovedi počasia, či chcete či nie, stretnete sa s ňou, či už v televíznych prijímačoch na mobilnom telefóne v rádio prijímači, alebo kdekoľvek inde kde čítate alebo pozeráte správy. Počasie je neodmysliteľnou súčasťou nášho života. Stretávame sa s ním dennodenne, či už doma keď sa ochladí a treba začať vykurovať miestnosti kvôli nášmu komfortu alebo keď ideme do práce, školy alebo len tak na prechádzku. Počasie sa neprispôsobuje nám ale my počasiu.  
Keď je vonku chladno, oblečieme si na seba hrejivé oblečenie aby nám nebola zima, v teple je to naopak, radšej zvolíme tričko alebo kraťasy. Preto máme aj aplikácie na predpoveď počasia. Otázka znie či sú kvalitné a presné? Samozrejme nikdy sa nedá odhadnúť presne aké počasie bude.

Preto sme vytvorili aplikáciu KlimaSky, kde si viete ľahko a pohodlne pozrieť predpoveď počasia. Cieľom práce bolo naprogramovať backend aplikácie a vytvoriť dizajn. Úlohou aplikácie je jednoducho zobraziť použivateľovi predpoveď počasia.

Veríme, že aplikácia, ktorú sme vytvorili spĺňa svoj význam a uľahčí ľuďom si pozrieť predpoveď počasia dopredu.

# Pracovné programy

Každý programátorský projekt vyžaduje určité programy na kvalitný a pohodlnejší vývoj. Niektorí si možno myslia že si len píšeme nezmyselné riadky do počítača, no tí, ktorí vedia čo obnáša programovanie, vedia že to nie je len tak si niečo písať. Každý programátor má svoj vlastný typ písania kódu, každý kód je niečím výnimočný. Preto sme pre Vás zhrnuli a stručne opísali programy ktoré sme použili pri vývoji KlimaSky.

## Visual Studio Code

Jeden z najznámejších editorov zdrojového kódu, od spoločnosti Microsoft. Tento editor podporuje širokú škálu programovacích jazykov ako sú Python, JavaScript, TypeScript, C++, Java a mnoho ďalších. Tento editor používajú začiatočníci ale aj pokročilí dokonca aj profesionáli. Má veľkú výhodu že si môžete pridať ďalšie programovacie jazyky ktoré nie sú zahrnuté hneď po stiahnutí. Pomocou ktorého sme robili Frontend. Tento program je úplne zadarmo.

## PhpStorm

Ďalší editor zdrojového kódu, ktorý je primárne zameraný na PHP. Takisto podporuje aj iné programovacie jazyky ktoré sa dajú pridať. Tento editor je vytvorený našimi susedmi z Čiech spoločnosťou JetBrains s.r.o. Zatiaľ čo Visual studio code je úplne zadarmo, to sa nedá povedať pri PhpStorm, ktorý je platený. Čo je však veľkou výhodou, študenti si môžu požiadať o študentské predplatné, ktoré je zadarmo ak ste držiteľom študentského preukazu ISIC a máte platný čip na karte ISIC.

## Figma

Vývojové prostredie ktoré hlavne slúži na vytvorenie WireFrameov a dizajnu bez ktorých sa kvalitné aplikácie nezaobídu. Takisto sa tu dajú vytvárať aj prototypy aplikácií, prezentácie, logá a mnoho ďalšieho. My sme tu vytvorili WireFramy a dizajn aplikácie, podľa ktorého sa následne naprogramoval frontend.

## Google Sheets

Tabuľky od spoločnosti Microsoft. Excel vo webovej podobe pre jednoduchšie projekty. Možnosť zdieľaného prístupu pre viac používateľov. Dá sa používať aj na mobile po stiahnutí aplikácie Google Sheets. Tu sme si zadefinovali ktorý týždeň budeme na čom pracovať. Netreba platiť Microsoft Office balík.

## Google Docs

Dokumenty od spoločnosti Microsoft. Word vo webovej podobe. Možnosť zdieľaného prístupu pre viac používateľov. Netreba platiť Microsoft Office balík. Dá sa používať aj na mobile po stiahnutí aplikácie Google Docs. V Google Docs sme písali funkčnú špecifikáciu, nápady ktoré sme ďalej konzultovali.

## Notion

Aplikácia slúži na jednoduché rozdelenie a organizovanie úloh pre jednotlivých členov tímu. Jednoduché organizovanie úloh pomocou drag & drop funkcie. Podpora integrovanej umelej inteligencie. Zdieľanie kalendáru do Apple Calendar a Microsoft Kalendáru. Podpora tmavého a svetlého režimu synchronizovaná so systémovými nastaveniami. Možnosť písania dokumentov.

# Podobné aplikácie

## VentuSky

Aplikácia je založená na mapovo zobrazení. V základnom balíku nájdeme zrážky, ktoré predpovedajú po hodine, teplotu, pocitovú teplotu, satelit, nárazy vetra, kvalitu ovzdušia, polárnu žiaru. V premium balíku nájdeme zrážky, ktoré predpovedajú po 15 tich minútach, rýchlosť vetra, oblačnosť, tlak vzduchu, more, búrky, vlhkosť, rosný bod, snehová pokrývka, nulová izoterma, viditeľnosť. Tento balík je limitovaný na 4 zariadenia, je tu možnosť platiť mesačne 2,99 eur alebo ročne 14,99 eur. Máme tu možnosť predplatného Premium +, ktorý je nacenený na 3,99 eur mesačne alebo 19,99 eur ročne, obsahuje všetko z premium balíka, má možnosť až 25 zariadení, prioritnú podporu v prípade akéhokoľvek problému, zobrazenie neobmedzených vrstiev, pokročilé widgety a zasielanie všetkých upozornení ktoré sa dajú nastaviť v nastaveniach. V nastaveniach ďalej nájdeme nastavenie jednotiek, animácie vetra, celkové nastavenie aplikácie, notifikácie, podpora, model a používateľský účet

## PočasieRadar

Zobrazenie počasia na dva dni dopredu, aktuálna lokácia a zobrazenie predpovedi, meteoradar, ktorý zobrazuje aktuálnu predpoveď, predpoveď na aktuálny deň a na nasledujúci deň. Predpoveď na 10 dní dopredu a aj 14 dňovú. Astrologické informácie kde sa nachádzajú informácie o východe a západe slnka a takisto aj východ a západ mesiaca. U index na aktuálny deň. Namerané hodnoty v regionálnych meteorologických staniciach. Stav kvality ovzdušia. Meteorologické výstrahy pred búrkami, dažďom, víchricou a poľadovicou. Teplotný radar, ktorý zobrazuje aktuálnu predpoveď, na aktuálny deň a ďalší deň pomocou mapy. Dažďový radar, ktorý zobrazuje aktuálnu predpoveď, na aktuálny deň a ďalší deň pomocou mapy. Možnosť platby predplatného na odstránenie bannerových, celo obrazových a videových reklám za 1,49 eur mesačne alebo 9,99 eur ročne.

## AccuWeather

Internetový portál na predpoveď počasia.

Zobrazenie aktuálnej predpovedi počasia, teploty, pocitovej teploty, rýchlosti vetra v km/h, rýchlosti nárazu vetra v km/h, kvality ovzdušia, možnosť zobrazenia podrobného počasia. Podrobná predpoveď nám navyše ukazuje UV index, tlak, percentuálnu oblačnosť, percentuálnu vlhkosť, výška oblakov v metroch, dážď a zrážky v milimetroch, v prípade výstrah sa pri vrchu objaví varovanie pred výstrahami. Predpoveď na aktuálny deň s rovnakými ukazovateľmi. Predpoveď na najbližšiu noc s rovnakými ukazovateľmi. Informácie o východe a západe slnka a mesiaca, doba trvania svetla a tmy. História teplôt, predpovedaných aktuálnych a minuloročných, najvyššia a najnižšia teplota. Po návrate na hlavnú kartu vidíme pod predpoveďou mapu s ukazovateľom pohybu oblakov a ukazovateľ teploty. Nižšie sa nachádza hodinová predpoveď na 12 hodín dopredu, kde je predpovedaná teplota a percentuálna šanca zrážok. Nižšie sa nachádza denná predpoveď na 10 dní dopredu. Nižšie sa nachádzajú informácie o východe a západe slnka. Nižšie sa nachádzajú informácie o kvalite ovzdušia. Na konci sa nachádzajú informácie o výskyte najčastejších alergií. Na vrchu sa nachádza lišta s predpoveďou na dnes, každú hodinu, dennú predpoveď, radar zobrazený pomocou interaktívnej mapy. Minútová predpoveď ktorá simuluje pohyb oblakov po 5 minútach. Mesačná predpoveď na 3 mesiace dopredu. Kvalita ovzdušia zobrazená pomocou grafu a interaktívnej mapy. Posledná možnosť nám zobrazí zdravie a aktivity a počasné podmienky na vykonávanie určitých aktivít. Výstrahy pred najčastejšími ochoreniami v aktuálnom období, výstrahy pred alergiami, podmienky na vonkajšie aktivity, podmienky na starostlivosť o záhradu, podmienky na cestovanie, informácie o výskyte hmyzu.

# O programe

Po spustení aplikácie KlimaSky sa nachádzate na domovskej karte.

Na domovskej karte sa nachádza tlačidlo s názvom Login, toto tlačidlo vás presmeruje na Login kartu ktorá slúži pre prihlásenie sa do aplikácie, pokiaľ už máte vytvorený účet. Na tejto karte sa nachádza aj tlačidlo Register. Po jeho stlačení budeme presmerovaný na Register kartu, kde sa nachádza register formulár, ktorý slúži na vytvorenie nového používateľa. Po úspešnom prihlásení budete presmerovaný na hlavnú kartu s názvom Počasie.

Na hlavnej karte Počasie sa zobrazuje aktuálna predpoveď počasia. Nachádza sa tu tlačidlo +, ktorým si môžeme pridať ďalšie mesto do zoznamu miest z ktorého si následne môžeme pozrieť predpoveď počasia vo vybranom meste. Po zvolení mesta sa nám zobrazí predpoveď počasia do konca dňa. Taktiež tu nájdeme aktuálnu teplotu a pocitovú teplotu, silu vetra, zrážky v milimetroch. Nižšie sa nachádza 7 dňová predpoveď počasia. Na spodu sa nachádza lišta s ponukou na zobrazenie ďalších kariet.  
 Po rozkliknutí tlačidla mapa na lište sa nám otvorí mapa, kde si môžeme pozrieť aktuálnu predpoveď na celom svete. Nad lištou sa nachádza ďalšia lišta s časom  
 Po rozkliknutí tlačidla s názvom Settings na lište sa nám otvoria nastavenia kde sa zobrazia tri možnosti. Osobné informácie, kde si používateľ môže zmeniť heslo, mailovu adresu, používateľské meno. Spravovanie predplatného, kde používateľ môže jednoducho zrušiť svoje predplatné. Zmena jednotiek, možnosť prepnutia jednotiek v °C a °F, ukazovateľ sily vetra v km/h, mp/h, m/s, y/s.

Personalizované nastavenie pred výstrahami horúčav, búrok, hustého sneženia, poľadovice, vysokého UV indexu, veľkým rozdielom teploty, vysokou vlhkosťou ovzdušia.

Implementácia API a čerpanie dát pomocou API z OpenWeather portálu.

Aplikácia je dostupná na internete a k stiahnutiu do vášho mobilu, či už sa jedná o iOS alebo Android. Zvolili sme multiplatformové riešenie, nechceme limitovať aplikáciu na jednu platformu, každý používateľ preferuje iný spôsob pozerania predpovedi počasia.

# Vývoj aplikácie

## Použité technológie a frameworky

Pri vývoji backendovej časti aplikácie KlimaSky sme využil **OCMS** (October CMS), ktorý je postavený na **frameworku Laravel**, v kombinácii s **relačnou databázou MySQL**. Programovanie v prostredí OCMS je intuitívne a efektívne, keďže poskytuje širokú škálu vopred pripravených modulov, ktoré sa dajú ľahko integrovať do projektu.

## Implementácia API rozhraní

### **API pre mestá**

Jadrom aplikácie je **prehľadná a bohatá databáza miest**. V rámci backendu sme vytvoril **API rozhranie**, ktoré poskytuje dáta vo formáte **JSON** pre frontend aplikácie. Toto API umožňuje **načítanie kompletného zoznamu miest**, ale zároveň aj **pokročilé filtrovanie a vyhľadávanie** na základe parametrov, ako sú:

* názvu,
* krajiny,

### **API pre detail používateľov**

Každý používateľ má **vlastné API**, ktoré poskytuje **podrobné informácie** o danom používateľovi vrátane:

* personálnych nastavení,
* veku,
* podrobnosti o predplatnom,
* lokácií.

Používateľ si môže mesto **označiť ako obľúbené** a uložiť si ho pre rýchlejšie a jednoduchšie zobrazenie.

Všetky operácie sú dostupné prostredníctvom **POST requestov** a vyžadujú **validáciu vstupných údajov**, aby sa zabezpečila **konzistencia dát v databáze**.

Súčasťou backendu je aj **komplexný systém používateľov**, ktorý zahŕňa:

* registráciu a prihlasovanie,
* odhlasovanie a obnovu hesla,
* zobrazovanie profilu používateľa.

Použili sme **JWT autentifikáciu**, ktorú sme integrovali cez **vlastný plugin v OCMS**. Zabezpečenie API sme riešili pomocou **middleware-u**, ktorý overuje prihlásenie a oprávnenia používateľa.

## Nastavenie vývojového prostredia

Viacerí z nás používame **MacBook Air M3** s **vývojovým prostredím MAMP**. Tento softvér poskytuje **lokálny webový server Apache, MySQL databázu a PHP**. Pre tento projekt sme použil **PHP 8.2**, ktoré je plne kompatibilné s **OCMS 3**.

Kroky prípravy vývojového prostredia:

**Spustenie MAMP** a prihlásenie do **phpMyAdmin**.

**Vytvorenie MySQL databázy** klimasky\_local

**Konfigurácia pripojenia** v .env súbore.

**Vytvorenie OCMS projektu** cez Composer:  
composer create-project october/october KlimaSky

**Spustenie migrácií databázy**:  
php artisan october:up

### **Vytvorenie vlastných pluginov a modelov**

V OCMS sú **pluginy kľúčovým prvkom flexibility**. Vytvorili sme niekoľko pluginov, napríklad **AppUser** pre správu používateľov a **AppLocation** pre správu miest a lokácií. Pluginy sa generujú príkazom:

php artisan create:plugin Namespace.Name

Podobne, modely sa vytvárajú pomocou:

php artisan create:model Namespace.Name ModelName

Model **Location** napríklad reprezentuje mesto a lokáciu, ktorý obsahuje **atribúty (title, description, longitude, latitude), relácie (User) a metódy na manipuláciu s dátami**.

Backend aplikácie KlimaSky je navrhnutý tak, aby bol **modulárny a efektívny**.

## Vytváranie HTTP ovládačov

Kontrolery, známe aj ako ovládače, zohrávajú kľúčovú úlohu v projekte klimaSky, pretože ich hlavnou úlohou je spracovanie požiadaviek prichádzajúcich z frontendovej časti aplikácie na backend. Ovládače slúžia na efektívne riadenie a spracovanie všetkých akcií, ktoré vznikajú pri volaní jednotlivých endpointov. Každý endpoint predstavuje konkrétnu operáciu, ktorá môže byť vykonávaná prostredníctvom HTTP metód.

Požiadavky, ktoré ovládače spracovávajú, sa delia na dva hlavné typy: GET a POST. GET požiadavky sú určené na získavanie dát, napríklad načítanie detailných informácií o konkrétnom inzeráte alebo výpis zoznamu dostupných vozidiel. Naopak, POST požiadavky slúža na vykonávanie zložitejších operácií, akými sú pridávanie nových inzerátov, registrácia nových používateľov alebo iné manipulácie s databázou. POST požiadavky si preto vyžadujú dôslednú validáciu vstupných dát a overenie oprávnení používateľa.

## Používatelia a autentifikácia

Na zabezpečenie autentifikácie používateľov sme sa rozhodli použiť tymon/jwt-auth, ktorú sme implementovali prostredníctvom vlastného pluginu AppUser.UserApi. Tento plugin zahŕňa kompletnú autentifikačnú logiku aplikácie, čo znamená, že obsahuje aj HTTP kontrolery na vykonávanie operácií, ako je prihlásenie a registrácia nových používateľov. Okrem toho obsahuje aj middleware Authenticate, ktorý zabezpečuje, že k určitým endpointom majú prístup iba autentifikovaní používatelia.

## Technická architektúra backendovej časti aplikácie

Počas vývoja aplikácie sme kládli veľký dôraz na navrhnutie dobre premyslenej technickej architektúry, ktorá zabezpečí jej jednoduchú správu, rozšíriteľnosť a udržateľnosť. Tento prístup sa ukázal ako kľúčový najmä v situáciách, keď bolo potrebné implementovať nové požiadavky alebo vykonať rozsiahlejšie zmeny v systéme.

Architektúra backendu nebola statická, ale dynamicky sa prispôsobovala meniacim sa požiadavkám projektu. Od počiatočných fáz vývoja sme si uvedomovali, že kvalitne navrhnutá technická architektúra je nevyhnutná na zaistenie dobrého škálovania aplikácie, prehľadnosti zdrojového kódu a efektívnejšej spolupráce pri budúcom rozširovaní aplikácie.

### **Pluginová architektúra**

Na začiatku projektu sme si pripravili pluginovú architektúru, ktorá bola najskôr vizualizovaná v Google Sheets. Tento dokument nám pomohol lepšie pochopiť celé riešenie a slúžil aj na vopred definované rozdelenie funkcionalít do samostatných modulov. Výhodou tohto prístupu je, že každý plugin zabezpečuje špecifickú funkcionalitu a komunikuje s ostatnými modulmi prostredníctvom presne definovaných API rozhraní.

Pod pluginovou architektúrou rozumieme koncept, v ktorom sme jednotlivé časti aplikácie rozdelili do menších, izolovaných modulov. Každý plugin je nezávislý a zabezpečuje konkrétnu oblasť funkcionality. Táto architektúra zjednodušuje rozširovanie aplikácie a vývojárom poskytuje flexibilitu pri práci na jednotlivých komponentoch.

### **Architektúra OCMS aplikácie**

Keď používateľ odošle požiadavku prostredníctvom webového prehliadača alebo API klienta, prebieha v aplikácii nasledujúci proces:

1. **Prijatie požiadavky** – HTTP požiadavka je zachytená hlavným vstupným bodom aplikácie, ktorým je súbor index.php v root adresári OCMS aplikácie. Tento súbor inicializuje systémové jadro, zavádza potrebné komponenty a konfiguráciu.
2. **Routing** – Požiadavka je presmerovaná na správny route, ktorý je definovaný v routing súboroch v jednotlivých pluginoch.
3. **Middleware** – Po spracovaní routingu požiadavka prechádza cez middleware, kde prebieha autentifikácia, validácia a iné procesy.
4. **Kontroler** – Po spracovaní middleware sa požiadavka dostane k príslušnému kontroleru, kde sa vykoná potrebná logika.
5. **Odpoveď** – Nakoniec sa vygeneruje odpoveď, ktorá je zaslaná používateľovi vo formáte JSON.

# Frontend

Inak povedané je to prezentačná časť aplikácie ktorú používateľ vidí a interaguje s ňou.

## Frontend

Predstavuje časť aplikácie, ktorú vidí a s ktorou interaguje používateľ. Jedná sa o grafické zobrazenie dát tak, aby používateľ mohol s nimi jednoducho pracovať.  
 Frontend úzko spolupracuje s backendom, aby spoločne vytvorili plnohodnotnú aplikáciu alebo web. Dáta generované na backende sú odoslané na frontend, kde sa zobrazujú používateľovi. Z tohto dôvodu sa frontend často označuje ako prezentačná vrstva, zatiaľ čo backend je známy ako vrstva pre prístup k dátam. Vo vývojových tímoch sú tieto časti často rozdelené, avšak niektorí programátori sa venujú vývoju oboch, čo je známe ako **full-stack development**.  
 Pretože frontend tvorí vizuálnu a interaktívnu časť aplikácie, je nevyhnutné, aby bolo rozhranie prehľadné a estetické. Tieto aspekty majú na starosti UI a UX dizajnéri.

## UI a UX

* **UI (User Interface)** – Používateľské rozhranie zahŕňa vizuálny dizajn aplikácie alebo webovej stránky, rozloženie prvkov, ich štýl a interakcie medzi prvkami a používateľom.
* **UX (User Experience)** – Používateľská skúsenosť sa zameriava na to, aké pocity a skúsenosti má používateľ pri používaní aplikácie. Cieľom UX je zabezpečiť, aby bola práca s aplikáciou jednoduchá, rýchla a bezproblémová.  
   Frontend programátori pretvárajú návrhy UI/UX dizajnérov na funkčné rozhrania. Na tento účel používajú rôzne technológie a nástroje.

## Technológie frontendu

Frontend zahŕňa viaceré základné technológie:

**HTML (HyperText Markup Language)**HTML je základný jazyk na tvorbu webových stránok. Definuje štruktúru a obsah stránky, ako sú nadpisy, odseky, tabuľky či formuláre. V histórií bolo HTML používané ako protokol vizuálneho štýlu pre tlačiarne.

**CSS (Cascading Style Sheets)**CSS slúži na definovanie vzhľadu a štýlu webových stránok. Pomocou CSS je možné upraviť farby, typ písma, rozloženie či responzivitu stránky.

**JavaScript**JavaScript je programovací jazyk, ktorý pridáva stránkam interaktivitu a dynamiku. S jeho pomocou sa vytvárajú animácie, validujú formuláre alebo obnovuje obsah bez potreby načítania celej stránky (napríklad pomocou AJAX).

**Frameworky a knižnice**Populárne nástroje ako **React**, **Vue.js, Qwik, Astro** a ďalšie frameworky zjednodušujú vývoj frontendu. Tieto frameworky ponúkajú hotové komponenty a abstrakcie, ktoré urýchľujú vývoj a uľahčujú správu kódu.

## Hlavné úlohy frontendu

Frontend vývojári sa starajú o rôzne úlohy:

* Zobrazenie dát a obsahu na obrazovke používateľa.
* Interakcia s používateľom cez formuláre a ovládacie prvky.
* Správa a manipulácia dát na strane klienta.
* Reakcia na interakcie používateľa (napr. kliknutia alebo zadanie údajov).
* Optimalizácia výkonu a zabezpečenie používateľského rozhrania.

# Backend

Backend označuje časť aplikácie, ktorá nie je prístupná používateľom. Ide o serverovú stranu, ktorá je zodpovedná za väčšinu funkcionality aplikácie, ako aj spracovanie webových požiadaviek, práca s dátami a ich ukladanie v databáze.

## Historický vývoj backendu

V začiatkoch webových aplikácií pozostával backend najmä z jednoduchých skriptov, ktoré sa vykonávali na serveri a vracali dáta frontendu. Dnes sú aplikácie sofistikovanejšie a využívajú moderné frameworky, ktoré umožňujú dynamické generovanie obsahu a efektívnejšie spracovanie požiadaviek.

## Kľúčové komponenty backendu

Backend zahŕňa viacero základných súčastí:

**Server**Je systém, ktorý prijíma požiadavky od klientov a poskytuje odpovede. Na serveri beží aplikačná logika, ktorá spracováva požiadavky a manipuluje s dátami.

**Programovací jazyk**Backend sa implementuje pomocou rôznych programovacích jazykov, ako sú **Java**, **Python**, **Ruby**, **PHP**, **C#** a ďalšie. Tieto jazyky umožňujú vývojárom písať logiku aplikácie a spravovať backend.

**Webový server**Webový server, ako je **Apache**, **Nginx** alebo **IIS**, prijíma HTTP požiadavky od klientov, spracováva ich a odosiela odpovede. Je zodpovedný za správne smerovanie požiadaviek na aplikáciu.

**Databázový systém**Backend komunikuje s databázou, kde sú uložené dáta aplikácie. Databázy môžu byť:

**Relačné** (napríklad **MySQL**, **PostgreSQL**, **SQLite**), kde sa dáta ukladajú v tabuľkách.

**NoSQL** (napríklad **MongoDB**, **Redis**, **Cassandra**), kde sú dáta ukladané v nerelačných formátoch, napríklad ako dokumenty alebo hodnoty.

## Úlohy backendu

Backend je zodpovedný za množstvo dôležitých úloh:

* **Spracovanie požiadaviek** – Prijímanie a spracovanie požiadaviek od klientov.
* **Práca s dátami** – Ukladanie, aktualizácia, vymazávanie a vyhľadávanie dát v databáze.
* **Aplikačná logika** – Výpočet, spracovanie a implementácia obchodnej logiky aplikácie.
* **Autentifikácia a autorizácia** – Overovanie identity používateľov a spravovanie ich prístupu k zdrojom aplikácie.
* **Zabezpečenie a výkon** – Ochrana pred neoprávneným prístupom a optimalizácia výkonu servera.
* **API a integrácie** – Poskytovanie rozhraní (API) na komunikáciu s inými službami alebo aplikáciami.

## Backend v architektúre aplikácie

Backend spolu s frontendom tvorí kompletnú architektúru aplikácie:

* **Frontend** zabezpečuje prezentáciu dát a interakciu s používateľom.
* **Backend** spracováva dáta a vykonáva logické operácie.

Ich spolupráca je nevyhnutná pre správne fungovanie aplikácie – frontend závisí na dátach a službách poskytovaných backendom, zatiaľ čo backend podporuje používateľskú skúsenosť zabezpečenú frontendom.

# História predpovedí počasia

Prvé zmienky o odhadoch počasia sa datujú už od starovekého grécka. Avšak nebolo jednoduché presvedčiť ľudí a ani Aristotela, ktorý neveril že vietor je vzduch v pohybe, veril v studené vetry prichádzajúce zo západu. V 17. storočí vynašiel taliansky vedec Evangelista Torricelli ortuťový barometer. K vývoju predpovedi prispeli významné pokusy chemikov v 17. a 18. storočí. Začali sa formulovať prvé zákony o teplote, tlaku a hustote plynov Robertom Boylom a Jacquesom Alexandrom Césarom Charlesom.

Predpovedanie počasia začalo ako schopnosť prežiť, keď sa prví ľudia spoliehali na pozorovanie prírody, aby predvídali zmeny počasia.

- Babylončania (okolo roku 650 pred n. l.): Boli jedni z prvých, ktorí systematicky zaznamenávali vývoj počasia a na predpovede využívali pozorovania mrakov a nebeských javov. Ich metódy boli prepojené s astrológiou, pretože verili, že počasie riadia bohovia.

- Starovekí Gréci (okolo roku 340 pred n. l.): Aristoteles v diele Meteorologica položil základy meteorológie ako vedy. Teoretizoval o kolobehu vody, vetre a poveternostných javoch, hoci mnohé z jeho myšlienok boli špekulatívne.

- Staroveká Čína (okolo roku 300 pred n. l.): Číňania vyvinuli podrobné kalendáre a metódy predpovedania počasia na základe astronomických pozorovaní. Na predpovedanie počasia využívali aj prírodné znaky, ako napríklad správanie zvierat a rastlín.

## Stredovek a renesancia

V tomto období sa predpovede počasia naďalej robili prevažne na základe pozorovania, ale vynájdenie prístrojov znamenalo začiatok vedeckejšieho prístupu.

- Stredoveká Európa: V stredoveku sa hojne používali povesti a príslovia o počasí, ako napríklad: „Červená obloha v noci, pastierova radosť; červená obloha ráno, pastierova výstraha.“ Tieto príslovia vychádzali zo stáročných pozorovaní, ale chýbala im vedecká presnosť.

- Renesancia (15. - 16. storočie): Vynález kľúčových prístrojov spôsobil revolúciu v pozorovaní počasia:

- Teplomer (1593): Galileo Galilei vyvinul skorú verziu teplomera, ktorý umožňoval meranie teploty.

- Barometer (1643): Evangelista Torricelli vynašiel barometer na meranie atmosférického tlaku, ktorý je rozhodujúcim faktorom pri predpovedaní počasia.

- Vlhkomer (15. storočie): Leonardo da Vinci vytvoril prvý vlhkomer na meranie vlhkosti.

17. - 19. storočie: Zrod modernej meteorológie

V 17. až 19. storočí sa rozvíjalo systematické pozorovanie počasia a vyvíjali sa nástroje, ktoré položili základy modernej meteorológie.

- 17. storočie: Vedci ako Robert Hooke a Blaise Pascal zdokonalili prístroje a začali zaznamenávať údaje o počasí. Pascal dokázal, že atmosférický tlak klesá s nadmorskou výškou, a spojil zmeny tlaku so zmenami počasia.

- 18. storočie: Benjamin Franklin skúmal búrky a zistil, že sa môžu pohybovať naprieč regiónmi, čím spochybnil názor, že počasie je výlučne lokálne.

- 19. storočie: Telegraf spôsobil revolúciu v predpovedaní počasia tým, že umožnil rýchly zber a výmenu údajov o počasí na veľké vzdialenosti.

- 1854: Balaklavská búrka počas krymskej vojny poukázala na potrebu lepšej predpovede počasia. Francúzsky astronóm Urbain Le Verrier navrhol vytvorenie siete meteorologických staníc, čo viedlo k zriadeniu národných meteorologických služieb.

- 1870: V USA bola založená Národná meteorologická služba, čo znamenalo začiatok organizovanej predpovede počasia v Spojených štátoch.

## Technologický pokrok

20. storočie prinieslo nebývalý pokrok v predpovedaní počasia, ktorý bol spôsobený technologickými inováciami a vedeckými objavmi.

- 20. roky 20. storočia: Nórska Bergenská škola pod vedením Vilhelma Bjerknesa a jeho tímu zaviedla koncept poveternostných frontov a cyklón. Táto „teória polárnych frontov“ sa stala základom modernej meteorológie.

- 40. - 50. roky 20. storočia: Druhá svetová vojna urýchlila pokrok v technológii počasia:

- Radar: Radar, pôvodne vyvinutý na vojenské účely, bol prispôsobený na sledovanie zrážok a búrok.

- Meteorologické balóny: Tieto balóny vybavené prístrojmi poskytovali vertikálne profily atmosféry.

- Počítače: Počítače umožnili numerickú predpoveď počasia (NWP), pri ktorej matematické modely simulovali atmosférické procesy.

- 60. Roky 20. storočia: Vypustenie meteorologických satelitov, ako napríklad TIROS-1 v roku 1960, umožnilo globálne pozorovanie poveternostných systémov. To znamenalo prelom v presnosti predpovedí.

- 70. - 80. roky 20. storočia: Dopplerov radar zlepšil sledovanie nepriaznivého počasia, ako sú tornáda a búrky. Zaviedla sa aj skupinová predpoveď, ktorá využíva viacero modelových behov na zohľadnenie neistoty.

## 21. storočie: Presnosť a umelá inteligencia

V 21. storočí sa predpovede počasia stali vysoko sofistikovanými a využívajú pokročilé technológie a analýzu údajov.

- Superpočítače: Moderné predpovede sa spoliehajú na superpočítače, ktoré spúšťajú komplexné modely simulujúce atmosféru, oceány a zemský povrch. Tieto modely dokážu predpovedať počasie na niekoľko dní alebo dokonca týždňov dopredu s pozoruhodnou presnosťou.

- Satelity: Satelity ako GOES (Geostationary Operational Environmental Satellite) a JPSS (Joint Polar Satellite System) NOAA poskytujú v reálnom čase údaje o globálnom počasí vrátane hurikánov, lesných požiarov a klimatických zmien.

- Strojové učenie a umelá inteligencia: Umelá inteligencia sa čoraz viac využíva na analýzu obrovského množstva historických údajov a údajov v reálnom čase, čím sa zvyšuje presnosť predpovedí a umožňuje predpovedať extrémne poveternostné udalosti.

- Občianska veda: Mobilné aplikácie a osobné meteorologické stanice umožňujú jednotlivcom prispievať údajmi, čím sa zvyšuje hustota pozorovaní.

## Kľúčové míľniky v predpovedaní počasia

- 1870: Založenie Národnej meteorologickej služby USA.

- 1922: Lewis Fry Richardson navrhol prvý numerický model predpovede počasia, ktorý však nebol praktický, kým neboli k dispozícii počítače.

- 50. roky 20. storočia: Boli vytvorené prvé úspešné počítačové predpovede počasia.

- 1960: Vypustenie TIROS-1, prvej meteorologickej družice.

- 80. roky: Zavedenie Dopplerovho radaru na sledovanie nepriaznivého počasia.

- 90. roky: Vývoj techník skupinovej predpovede.

- 2000: Modely s vysokým rozlíšením a globálne systémy asimilácie údajov sa stali štandardom.

Kultúrny a sociálny vplyv

Predpovede počasia boli vždy prepojené s ľudskou kultúrou a spoločnosťou:

- Poľnohospodárstvo: Poľnohospodári sa už stáročia spoliehajú na predpovede počasia pri plánovaní výsadby a zberu úrody.

- Navigácia: Námorníci používali modely vetra a poveternostné znamenia na bezpečnú navigáciu.

- Pripravenosť na katastrofy: Presné predpovede zachraňujú životy tým, že poskytujú včasné varovanie pred hurikánmi, tornádami, povodňami a inými prírodnými katastrofami.

- Klimatické zmeny: Moderné predpovede zohrávajú kľúčovú úlohu pri pochopení a zmierňovaní dôsledkov klimatických zmien.

## Budúcnosť predpovedí počasia

Budúcnosť predpovedania počasia spočíva v ešte väčšej presnosti a integrácii nových technológií:

- Kvantová výpočtová technika: Mohli by priniesť revolúciu v modelovaní tým, že by riešili zložité rovnice rýchlejšie ako kedykoľvek predtým.

- Zdokonalené satelitné siete: Satelity novej generácie poskytnú ešte podrobnejšie pozorovania.

- Modely riadené umelou inteligenciou: Strojové učenie bude naďalej zvyšovať presnosť predpovedí, najmä v prípade extrémnych poveternostných udalostí.

- Predpovedanie klímy: Dlhodobé klimatické modely pomôžu spoločnostiam prispôsobiť sa meniacemu sa počasiu.

Predpovedanie počasia prešlo dlhú cestu od svojich dávnych koreňov a vyvinulo sa do kritickej vedy, ktorá ovplyvňuje takmer každý aspekt moderného života. Jej história je svedectvom ľudskej vynaliezavosti a našej neustálej snahy pochopiť a predpovedať svet prírody.

# MARKETINGOVÝ PLÁN

**FIRMA** Daniel Kliman

**ROK** 2024

**ZHRNUTIE PRODUKTOV A SLUŽIEB** vývoj hybridných aplikácií

KlimaSky, aplikácia na jednoduché a pohodlné zobrazenie počasia

**VÍZIA** zviditeľniť sa, pracovať na väčších projektoch, rozšíriť sa do iných krajín.

**POSLANIE** Sme firma, ktorá sa venuje vývojom hybridných aplikácií zatiaľ len na územi SR, momentálne vyvíjame aplikáciu na jednoduché a pohodlné zobrazenie počasia KlimaSky

**HLAVNÝ CIEĽ MARKETINGOVÉHO PLÁNU** Uvedenie a zviditeľnenie aplikácie KlimaSky na trhu

**PRÍLEŽITOSTI** Dostali sme sa na slovakiaTech konferenciu.

**HROZBY** máme veľa konkurencií ktoré sú zabehnuté a dennodenne používané ľuďmi po celom svete, no napriek tomu sa nevzdávame a vyvíjame KlimaSky

**CIEĽOVÁ SKUPINA**

1. **Bežní používatelia**

* **Charakteristika:** Ľudia, ktorí si chcú skontrolovať každodenné počasie pre plánovanie svojich aktivít.
* **Demografia:** Široké vekové rozpätie (18–65 rokov), muži aj ženy.
* **Použitie:** Denná predpoveď na cesty, obliekanie, alebo voľnočasové aktivity.
* **Príklad:** Pracujúci ľudia, rodičia plánujúci aktivity pre deti, študenti.

1. **Outdooroví nadšenci**

* **Charakteristika:** Milovníci outdoorových aktivít ako turistika, bicyklovanie, lyžovanie, plachtenie, alebo kempovanie.
* **Demografia:** Vek 20–45 rokov, aktívni a dobrodružní.
* **Použitie:** Detailné predpovede pre presnú lokalitu, radarové dáta, zrážky, veterné podmienky.
* **Príklad:** Turisti, športovci, cestovatelia.

**3. Poľnohospodári a pracovníci v poľnohospodárstve**

* **Charakteristika:** Ľudia závislí od presných predpovedí počasia pre správne načasovanie práce.
* **Demografia:** Dospelí, prevažne vo vidieckych oblastiach.
* **Použitie:** Zrážky, teplotné výkyvy, údaje o vetre a sezónne predpovede.
* **Príklad:** Farmári, pestovatelia, záhradkári.

# 

# Záver

# Použitá literatúra

Cahir, J. J.: History of weather forecasting. [online]. [2025-01-9]. Dostupné na: <<https://www.britannica.com/science/weather-forecasting/History-of-weather-forecasting>>

Bobkov, A.: October CMS [online]. [2014-05-15]. Dostupné na: <<https://docs.octobercms.com/3.x/setup/installation.html>>

Lerdorf, R.: PHP [online]. [2025-01-24]. Dostupné na: <<https://www.php.net/manual/en/>>

You, E.: Vue.js [online]. [2025-01-24]. Dostupné na: <<https://vuejs.org/guide/introduction.html>>

Staff, C.: What is a Wireframe? [online]. [2023-11-29]. Dostupné na: <<https://www.coursera.org/articles/wireframe?utm_medium=sem&utm_source=gg&utm_campaign=b2c_emea_x_multi_ftcof_career-academy_cx_dr_bau_gg_pmax_gc_s1_en_m_hyb_23-12_x&campaignid=20858198824&adgroupid=&device=c&keyword=&matchtype=&network=x&devicemodel=&creativeid=&assetgroupid=6490027433&targetid=&extensionid=&placement=&gad_source=1&gclid=CjwKCAiAkc28BhB0EiwAM001TTuT1R99vSaso9RoevuaMJLhFB4PwIdef_0QzyZkHo2792FKIyVMMxoCQ00QAvD_BwE>>

Mdn, C.: CSS: Cascading Style Sheets [online]. [2024-12-19]. Dostupné na: <<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS>>