

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
Fakulta aplikovaných věd

Předmět KIV/PNET
Dokumentace semestrální práce

Autor: Jakub Štrunc

Datum: 21.5.2025

Obsah

ÚVOD	3
SPUŠTĚNÍ PROGRAMU	3
PŘIHLAŠOVACÍ ÚDAJE.....	4
ZÁVĚR.....	5

Úvod

Cílem projektu byla webová aplikace, která slouží jako e-shop s nabídkou piva. Umožňuje zákazníkům registraci a přihlášení, přidávání produktů do košíku, úpravu jeho obsahu a odeslání objednávky. Při tomto kroku jsou nabídnuty naposledy použité doručovací adresy. Zákazník má také přístup k historii svých objednávek a může sledovat jejich aktuální stav.

Prodejce se přihlašuje stejným způsobem jako zákazník. Po přihlášení může přidávat nové produkty, upravovat existující a spravovat přehled přijatých objednávek včetně změny jejich stavu.

Aplikace je postavena na technologii .NET 8.0 s využitím frameworku ASP.NET MVC pro frontend a Entity Frameworku pro správu datové vrstvy. Důraz byl kladen také na bezpečnost, kde hesla uživatelů jsou při ukládání do databáze bezpečně šifrována.

Spuštění programu

Aplikace je postavena na platformě .NET 8.0 s využitím ASP.NET MVC a Entity Framework Core. Pro její spuštění je nutné mít nainstalované .NET SDK ve verzi 8.0 nebo vyšší. Spuštění bylo zkušeno na školních počítačích v učebně UC. 336.

Nejprve je potřeba otevřít terminál a přejít do složky, kde se nachází projektový soubor .csproj. Poté je vhodné obnovit závislosti pomocí příkazu:

```
dotnet restore
```

Jakmile jsou balíčky obnoveny, projekt se zkompile příkazem:

```
dotnet build
```

Pokud databáze ještě neexistuje, je potřeba ji vytvořit pomocí Entity Framework migrace. Nejprve je třeba mít nainstalovaný EF CLI nástroj:

```
dotnet tool install --global dotnet-ef
```

Následně databázi vytvořit příkazem:

```
dotnet ef database update
```

Po úspěšné přípravě je možné aplikaci spustit příkazem:

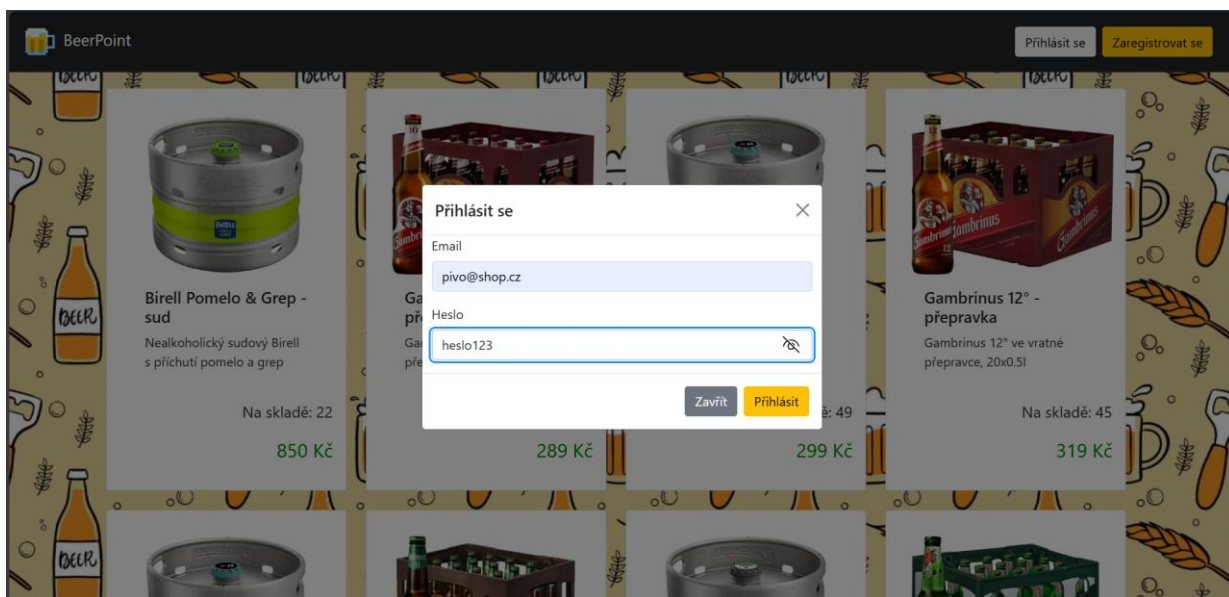
```
dotnet run
```

Po spuštění bude webová aplikace dostupná na adrese <https://localhost:5001> nebo <http://localhost:5000> .

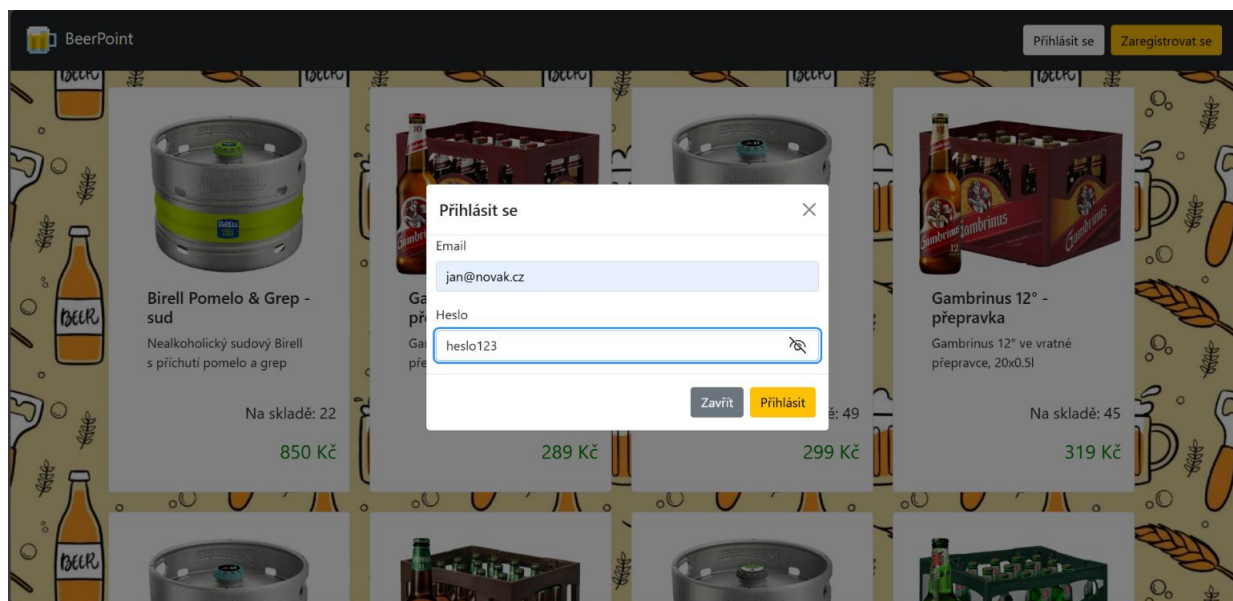
Přihlašovací údaje

Pro účely testování jsou v aplikaci předem vytvořené dva účty – jeden pro prodejce a druhý pro zákazníka.

Prodejce:



Zákazník:



Anebo vytvořit vlastní účet pomocí registračního formuláře dostupného na úvodní stránce aplikace.

Závěr

Projekt se podařilo úspěšně realizovat a základní funkcionality e-shopu s pivem byla implementována dle zadání. Webová aplikace běží na platformě .NET 8.0 s využitím ASP.NET MVC a Entity Frameworku.

Původním záměrem bylo využít Blazoru a implementovat komunikaci pomocí SignalR. Vzhledem k omezenému času však byla real-time komunikace vyřešena prostřednictvím JavaScriptu. Do budoucna bych chtěl aplikaci dále rozšířit. Specificky, přidat možnost přihlášení přes Google účet, upravit vzhled uživatelského rozhraní, implementovat nahrávání fotografií při správě produktů a místo ukládání souborů lokálně využít cloudové úložiště.