

**jQuery - vytvoření pluginu pro**

**rezervační systém**

[***KIV/BPINI***](https://portal.zcu.cz/wps/myportal/!ut/p/c5/hc7LDoIwFATQT-rQ0ofLBkmpVhCMiGwIC2MwAi6M328JiQsSde7yZDKX1MTf0L66a_vsxqG9k4rUopFZbth-TZEprEC5EHlcHOHj_SyayOgklA4wknLQlB_oTpeAZX_ap2nvd39yfInG7J8FlEkMKjV3sjABIrbwxQdGzL51scoiFcIw79aqTSBjF0wfpsnYX8ijr9DZW_gGF-KUgw!!/dl3/d3/L0lDU0lKSmdrS0NsRUpDZ3BSQ2dwUkNncFJDU0EvWU9VSUFBSUlJSU1NSUtFRUFBQ0dPR09DR0lCSkZKRkJKTkROREJOTEhMSEJMQW9FQVBQQS80QzFiOVdfTnIwZ0RFU1pJSlJERVNaTUpRaWt5VVNqRkprNGxCSWlSLUEhIS83XzdPUUczUEQyMEdWMDAwMjVWR0g4NDExME01L19VZTluODg4MDAwOTcvaWJtLmludi8yMTYzNDIxODA3OTgvUGxuZW5pUm9rVmFyaWFudHkvMjAxMi9QbG5lbmlaa3JhdGthRmFrdWx0eS9LSVYvUGxuZW5pWmtyYXRrYVByZWRtZXR1L1BSSjU!/#prohlizeniAnchor) ***– Bakalářská práce***

student: Petr Kukrál

studijní číslo: A10B0618P

email: kukral@students.zcu.cz

datum: 15. 12. 2012

Obsah

[1 Úvod 1](#_Toc353644565)

[1.1 Cíl práce 1](#_Toc353644566)

[2 Použité technologie 2](#_Toc353644567)

[2.1 HTML 5 a CSS 3 2](#_Toc353644568)

[2.2 PHP a MySQL 2](#_Toc353644569)

[2.3 Javascript 3](#_Toc353644570)

[2.4 JQuery (podrobný popis knihovny) 3](#_Toc353644571)

[2.5 Formát JSON 4](#_Toc353644572)

[2.6 Systémy pro správu verzí 5](#_Toc353644573)

[2.7 Knihovny a frameworky 6](#_Toc353644574)

[3 Relevantní práce 7](#_Toc353644575)

[4 Tvorba pluginu jQuery 8](#_Toc353644576)

[4.1 Vytvoření pluginu a připojení ke knihovně 8](#_Toc353644577)

[4.2 Použití obalové funkce 8](#_Toc353644578)

[4.3 Defaultní parametry pluginu 9](#_Toc353644579)

[4.4 Private funkce a načítání dat ze souboru 9](#_Toc353644580)

[4.5 Formáty vstupu 10](#_Toc353644581)

[4.6 Standardy pro tvorbu komentářů 10](#_Toc353644582)

[4.7 Použitelnost 10](#_Toc353644583)

[4.8 Výstup pluginu 11](#_Toc353644584)

[5 Realizace pluginu pro rezervační systém 12](#_Toc353644585)

[5.1 Použití frameworku bootstrap 12](#_Toc353644586)

[5.2 Databázová vrstva – realizace s využitím PHP 12](#_Toc353644587)

[5.2.1 Diagram databáze 14](#_Toc353644588)

[5.2.2 Konfigurační soubor pro databázi 15](#_Toc353644589)

[5.3 Funkce rezervačního systému 15](#_Toc353644590)

[5.3.1 Vygenerování všech elementů 15](#_Toc353644591)

[5.3.2 Přidání a odebrání elementů z vybraných položek a rezervace 16](#_Toc353644592)

[5.4 Popis ukázky 17](#_Toc353644593)

[5.4.1 Posílání zpráv – message - ?? 17](#_Toc353644594)

[5.4.2 Výběr města 17](#_Toc353644595)

[5.4.3 Výběr filmu 17](#_Toc353644596)

[5.4.4 Výběr sálu 17](#_Toc353644597)

[5.4.5 Výběr místa 18](#_Toc353644598)

[5.4.6 Rušení rezervace 18](#_Toc353644599)

[5.5 Návrh HTML dokumentu pro vložení pluginu 18](#_Toc353644600)

[5.6 O Pluginu 19](#_Toc353644601)

[5.7 Ukázka vzhledu pluginu pro různé použití 19](#_Toc353644602)

[5.7.1 Použití pro kino 19](#_Toc353644603)

[5.7.2 Použití pro squash 22](#_Toc353644604)

[6 Použitá literatura 24](#_Toc353644605)

[7 Závěr 26](#_Toc353644606)

[8 Příloha 27](#_Toc353644607)

[8.1 Ukázky zdrojových kódů 27](#_Toc353644608)

# Úvod

## Cíl práce

# Použité technologie

## HTML 5 a CSS 3

V práci jsou obsaženy frameworky a pluginy, které používají HTML 5 a CSS 3. V této podkapitole si představíme některé důležité vlastnosti HTML 5 a CSS 3, ale hlavně se zaměříme na prvky, které se vyskytují přímo v ukázce pluginu rezervačního systému.

Nové HTML 5 přineslo do vývoje webových aplikací řadu změn. Mezi ně patří práce se soubory pomocí nového FILE API. To umožňuje nahrávat na server soubory o větší velikosti, než server povoluje. Do té doby uživatel nemohl pomocí PHP skriptu větší soubory nahrát [1]. Dalšími přínosy jsou podpora vektorové grafiky ve formátu SVG, podpora režimu celé obrazovky a podpora přehrávání videí bez nutnosti používat FLASH.

HTML 5 také zavedlo používání nových značek [2]. V kódu této práce jsou použity značky:

* header
* section
* nav

Pomocí těchto značek rozdělujeme dokument do těchto sekcí. Podle [2], *header* představuje hlavičku své sekce, nebo hlavičku celé stránky. V ukázce použití pluginu obsahuje *header* hlavní nadpis celé stránky a horní navigační lištu. Do elementu *section* patří obsah, který se ze stránky nedá vyjmout bez toho, aby se porušila její logika. V ukázce použití pluginu obsahuje *section* například rezervační systém. Element *nav* představuje hlavní navigaci. V této práci obsahuje *nav* celou horní navigační lištu.

Při psaní pluginu byl velkým přínosem atribut *data-\**,který je podporován právě HTML 5 [3]. To nám umožňuje vytvářet si vlastní atributy jednotlivých elementů. Tento atribut nám pomůže hlavně při psaní aplikace v jazyce javascript. Nemusíme data uchovávat například v atributu *rel*, ale vytvoříme si vlastní atribut. Ten musí začínat řetězcem „data-“ a dále může pokračovat libovolným řetězcem. Při vhodném pojmenování atributu se tak už z jeho názvu dozvíme, o jaká data se jedná. V práci se setkáme s atributem *data-status*,ve kterém je uchováno, zda je element zarezervovaný.

CSS 3 přinesly spoustu nových změn. Podporují animaci ve stránce. Pomocí CSS 3 lze nyní vytvořit téměř jakoukoliv grafiku, kromě obrázků a fotek samotných [4]. Dále podporují například stíny, zaoblené rohy, nebo barevné přechody. V práci CSS 3 velmi často využíváme právě pro tyto prvky.

V zadání práce byl kladen důraz na grafické provedení, proto byly CSS 3 při vývoji často používány. V ukázkové aplikaci je používá hlavně framework bootstrap a to například pro vykreslování grafiky tlačítek. V ukázce ho také můžeme najít při použití stínu pod rezervačním systémem kina.

## PHP a MySQL

PHP je široce používaný skriptovací jazyk, který je obzvláště vhodný pro vývoj webových aplikací a lze jej zapouzdřit do HTML [5]. PHP podporuje objektový návrh aplikace, ale můžeme aplikaci programovat i strukturálně. Díky tomu můžeme do stránky napsat malý krátký skript, ale větší aplikace tak zůstanou díky použití objektů přehledné a dobře upravovatelné. V jazyce PHP je naprogramována řada frameworků. Mezi ně patří například Zend framework a Nette framework.

MySQL je Open Source databázový systém [6], který pro ukládání dat používá tabulky propojené pomocí relací. Používá se v LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP / Pythen / Perl). V tomto projektu používáme MySQL pro uložení veškerých dat.

Databázi můžeme převést do první, druhé a třetí normální formy. Podle [7], první normální forma musí splňovat tyto podmínky:

* Musí se odstranit všechny sloupce, které mají stejný obsah.
* Pro každou skupinu navzájem vázaných dat se musí vytvořit vlastní tabulka.
* Každý záznam se identifikuje pomocí tzv. primárního klíče.

Podmínky druhé normální formy jsou následující:

* Pokaždé, když se začne v sloupcích jejich hodnota opakovat, je nutné vytvořit více menších tabulek.
* Tabulky se musí spojovat pomocí cizích klíčů.

Třetí normální forma má podle [7] jediné pravidlo. Sloupce, které nejsou bezprostředně závislé na primárním klíči, je nutno umístit do vlastní tabulky.

## Javascript

Javascript je objektový multiplatformní skriptovací jazyk. Je určen pro snadné zabudování do jiných produktů a aplikací, jako jsou např. webové prohlížeče. Javascript můžeme použít jak na straně klienta, tak na straně serveru. Zde budeme popisovat použítí Javascriptu pouze na straně klienta [8].

Jazyk Javascript nám umožňuje vyhledávat, měnit a kontrolovat elementy v modelu DOM (Document Object Model). Například na straně klienta nám umožňuje reagovat na kliknutí myšíl, validování formuláře před jeho odesláním a mnoho dalšího. To vše bez opětovného načtení. Stránky se tak za použití tohoto jazyka stávají dynamické. Bohužel programování v jazyce Javascprit je obtížné, protože zdrojový kód není přehledný. Navíc nenormalizuje rozdíly mezi prohlížeči. Může se tedy stát, že skript se bude v každém prohlížeči chovat jinak. Proto je dobré použít některou z knihoven, která programování značně usnadní. Kód je pak čitelnější a lépe upravovatelný.

## JQuery (podrobný popis knihovny)

Je open source knihovna napsaná v jazyce Javascript. Normalizuje rozdíly mezi prohlížeči a nabízí velkou skupinu metod zjednodušující vývoj aplikací [9]. Nacházejí se v ní jen nejpoužívanější metody využívané při vývoji aplikace. Proto knihovna zůstává malá. Ve minimalizované verzi má okolo 91 kB (platí pro verzi 1.9.0). Ke knihovně lze ale najít velké množství pluginů a zásuvných modulů. Programátor si tak sám může zvolit, které pluginy bude ke knihovně využívat. Tento přístup má velkou výhodu v tom, že se ze stránky nestahují zbytečné skripty, které se pak nebudou používat. Stránka se tak rychleji načítá. Knihovna je dobře zdokumentovaná a programátorovi si tak snadno dohledá vlastnosti, které potřebuje využívat a to včetně názorných příkladů.

Podle [9] lze rozdělit knihovnu jQuery do tří logických částí:

* Hledání elementů a manipulace s nimi.
* Řetězená volání metod jQuery na skupinu elementů.
* Používání obalu jQuery a implicitní iterace.

Hledání elementů probíhá pomocí selektorů jazyka CSS. Jinak řečeno, prohledáváme model DOM (Document Object Model) a nad ním spouštíme různé operace. Zde knihovna jQuery sjednocuje funkce pro vyhledávání. Uvedeme si příklad. Pomocí jazyka Javascript pro hledání elementu na stránce s určitým id se použije metoda *document.getElementById(“id“)*. Pro hledání elementu image použijeme funkci *document.getElementsByTagName(“img“)*. Jak je vidět, tento zápis má několik nevýhod. Funkce mají příliš dlouhý zápis. Jelikož je vyhledávání v modelu DOM velmi časté, bylo by lepší, kdyby funkce měly kratší a výstižnější zápis. Druhou nevýhodou je, že pro hledání různých elementů používáme různé funkce. Nyní si ukážeme hledání elementů s použitím knihovny jQuery. Pro názornější ukázku použijeme zkrácený zápis $, který představuje proměnou obsahující objekt jQuery. Pro hledání id bude zápis vypadat *$(“#id”)*. Pro hledání obrázku použijeme zápis *$(“img“)*. Knihovna jQuery tedy sjednocuje zápis obou vyhledávání je sjednocen pod jeden název. Zápis je také kratší a kód bude díky tomu přehlednější. Navíc můžeme do sebe selektory různě zanořovat, například zápis *$(“#nav li > a”)* použijeme, pro vyhledání všech odkazů umístěných přímo pod složkami odkazů (tedy jejich přímých potomků) v elementu s identifikátorem *nav*. Nad takto vybranými elementy můžeme přímo spouštět metody pro změnu elementů (například elementy skrýt).

Knihovna jQuery je vytvořena tak, aby umožnila řetězit její metody. Každá metoda tak vždy vrací elementy, aby se s nimi mohlo dále pracovat. Díky tomu je samozřejmě kód kratší a přehlednější. Tento přístup má ale i další výhodu. Elementy vybíráme z modelu DOM pouze jednou a pak na ně aplikujeme metody knihovny jQuery. To snižuje dobu zpracování, protože nemusíme model DOM procházet stále znovu. Tento prvek je důležitý pro optimalizaci výkonu celé aplikace.

Při vyhledávání elementů *div* pomocí knihovny jQuery dostane jako výsledek všechny elementy div nacházející se na stránce. Nikoli jen první nalezený element *div*. Výsledek vyhledávání pak dostaneme jako skupinu elementů *div* obalenou „funkčností“ knihovny jQuery. První výhodou je, že nemusíme ošetřovat stav, kdy používáme metodu na výsledek vyhledávání, který neobsahuje žádný element. Metoda jQuery pak tiše selže a my se tak vyhneme použití příkazu *if*. Druhou výhodou je automatická iterace prvků. Například metoda sloužící pro skrytí prvku na stránce *hide* se bude volat pro každý prvek skupiny. Nemusíme tak psát cyklus, procházející celou skupinu elementů a aplikující metodu na každý element zvlášť.

## Formát JSON

JSON (JavaScript Object Notation) je textový formát určený k uložení a výměně dat [10]. Tento formát je často využíván, jak už z názvu vyplívá, právě při programování v jazyce JavaScript. JSON není ovšem na jazyce JavaScript nijak závislý a je dobře použitelný i v jiných programovacích jazycích. S formátem JSON je velmi podporovaný formát ve webových technologiích a proto najdeme funkce pro práci s ním např. i v jazyce PHP. V jazyce JavaScript si můžeme data z JSON převést do objektu.

## Systémy pro správu verzí

Systémy pro správu verzí slouží jako uložiště zdrojových kódů a dalších důležitých dat vztahujících se k danému projektu. Uchovávají verze souborů a usnadňují práci více vývojářů na jednom projektu [11].

Používání systému pro správu verzí by mělo ulehčit práci na projektu. Nejvíce se to projeví v případě, že na projektu pracuje více vývojářů. Většina systémů pro správu verzí používá tzv. větve (branches). Větve rozdělují projekt do více částí, na kterých vývojáři mohou pracovat samostatně.

Systémů pro správu verzí je celá řada. Rád bych uvedl jen tři, které jsou podle mého názoru nejzákladnější:

* CVS
* SVN
* GIT

Nejstarším systémem je CVS (Concurrent Version System). Jde o pomyslné rozšíření RCS (Revision Control System) [12]. CVS verzuje jednotlivé soubory zvlášť bez ohledu na ostatní. Soubory mohou být uloženy v různých adresářích. Adresář v tomto systému není brán jako soubor, a to má špatný vliv na celý systém. V CVS má adresář speciální postavení, soubory se ukládají a organizují podle toho, v jakém adresáři se nacházejí. To znamená, že adresář nejde dost dobře smazat, činí to zbytečné problémy při přesouvání souborů apod. Proto by měl adresář pokud možno co nejvíce vystupovat jako obyčejný soubor, u kterého si pouze poznamenáme, že zároveň obsahuje i nějaké jiné soubory. Měli bychom pak možnost adresáře přesouvat, přejmenovávat, vytvářet a mazat stejně jako všechny ostatní soubory. Další funkcí CVS je spravování a slučování větví. Provádí to ale neefektivním programem *diff3*, který po sloučení větví zapomíná informace o vedlejších větvích [13].

SVN (Subversion) nabízí již lepší funkčnost. Hlavní změnou, jak uvádí [14], je nakládání s adresářem. SVN na rozdíl od CVS nerozlišuje rozdíl mezi adresářem a souborem. Také lépe zvládá větvení projektu. Jeho nevýhodou, oproti systému GIT, je rychlost práci s daty.

Jako třetí systém pro správu verzí představuji GIT. Tento program je napsán v jazyce C. Podle [15] byla při vývoji GITu rychlost běhu hlavním cílem. V tabulce 3 převzaté z [15] je uvedeno porovnání běhu GIT a SVN. Z tabulky je zřejmé, že GIT pracuje ve všech testovaných případech rychleji. Porovnání je pouze přibližné, jak sám autor testů uvádí. Také GIT umí dobře pracovat s větvemi, dokáže je vytvářet i slučovat. Po sloučení větví nedochází ke ztrátě dat o vedlejší větvi.

V této práci používám systém GIT pomocí služby github. GITHUB je služba založená na systému GIT, který je možno zdarma používat pro veřejné projekty. Celý projekt je pak veřejně přístupný na webu github.com i se zdrojovými kódy.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Operation |  | Git [s] | SVN [s] |  |
| Commit Files (A) | Add, commit and push 113 modified files (2164+, 2259-) | 0.64 | 2.60 | 4x |
| Commit Images (B) | Add, commit and push 1000 1k images | 1.53 | 24.70 | 16x |
| Diff Current | Diff 187 changed files (1664+, 4859-) against last commit | 0.25 | 1.09 | 4x |
| Diff Recent | Diff against 4 commits back (269 changed/3609+,6898-) | 0.25 | 3.99 | 16x |
| Diff Tags | Diff two tags against each other (v1.9.1.0/v1.9.3.0 ) | 1.17 | 83.57 | 71x |
| Log (50) | Log of the last 50 commits (19k of output) | 0.01 | 0.38 | 31x |
| Log (All) | Log of all commits (26,056 commits - 9.4M of output) | 0.52 | 169.20 | 325x |
| Log (File) | Log of the history of a single file (array.c - 483 revs) | 0.60 | 82.84 | 138x |
| Update | Pull of Commit A scenario (113 files changed, 2164+, 2259-) | 0.90 | 2.82 | 3x |
| Blame | Line annotation of a single file (array.c) | 1.91 | 3.04 | 1x |

Tabulka [15]

## Knihovny a frameworky

V ukázce použití práce byly využívány následující frameworky a knihovny:

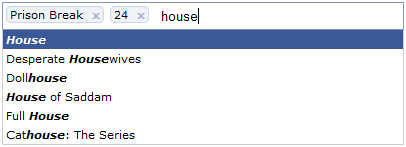
* framework Bootstrap
* PHP Form Builder Class
* jQuery Tokeninput
* jQuery Nivo Slider

Boobstrap je front-end framework využívající HTML 5, CSS 3 a JavaScript od společnosti Twitter. S jeho využitím můžeme vytvářet velmi poutavé weby ve velmi krátkém čase. Bootstrap přestylovává všechny základní HTML elementy a přidává mnoho dalších předstylovaných tříd. Velmi rychle se přidává do stránky. Stačí pouze do stránky přidat CSS a JavaScriptový dokument. Je známý a proto se můžeme setkat s řadou programů, které tento framework podporují. A to od jednoduchých generátorů používaných barev až po např. automatický generátor formulářů ve frameworku Nette. Další velkou výhodou Bootstrapu je rozsáhlá a podrobná dokumentace. Proto je dobré ho používat na veřejných projektech (open source projektech), protože se v něm každý rychle zorientuje popřípadě rychle vyhledá co potřebuje.

Boostrap nám nabízí kompletní systém pro vytvoření grafiky stránek od layoutu až po drobná tlačítka. Podporuje také zobrazení pro mobilní zařízení a pro tablety. Často se používá v kombinaci s vlastními styly, kdy použijeme Bootstrap jako základ stránky a pak doupravujeme jen jednotlivé části. Také nám nabízí 140 ikon, které můžeme v projektech volně využívat. Kromě HTML a CSS nám nabízí také předpřipravené JavaScripty. Můžeme tak využívat nastylovaná vyskakovací okna, varovné hlášky a mnoho dalších. Bootstap nemusíme stahovat celý, ale můžeme stáhnout jenom části, které zrovna chceme využívat. Tím se zmenšuje jeho velikost a to nám zajistí rychlejší načítání stránky. Více se o Bootrapu dozvíme zde [16].

PFBC (PHP Form Builder Class) je PHP framework sloužící pro vytváření formulářů. Využívá technologií HTML 5. Pro vzhled pak využívá frameworku Boostrap. Dále se dá ve fomulářích využít například jQuery UI, TinyMCE a mnoho dalších. PFBC je napsán objektově orientovaným přístupem. Vytvoříme si tedy objekt Form a pomocí metod k němu přidáváme formulářové elementy. Ty pak mohou mít vlastní validační podmínky jako je například validace e-mailu. Jelikož lze formuláře propojit s jQuery UI, najdeme ve formuláři i element kalendář.

Tokeninput je jQuery plugin, který umožňuje uživatelům vybrat více položek z předem definovaného seznamu. Váže se k formulářovému poli *input* typu *text*, ke kterému vytváří nápovědu možných hledaných výrazů v závislosti na již vyplněném řetězci. Uživatelé mohou využívat automatické dokončování hledaného výrazu. Podobnost uživatelem hledaného výrazu s databází slov plugin neporovnává jen od počátku řetězce, ale hledá i podobnosti s jeho částmi. Uživatel tak může zadat jen prostřední část řetězce a plugin mu správně nabídne jeho doplnění. Plugin také podporuje vybírání více hledaných položek v seznamu. Uživatel tak může hledat najednou například město Praha a České Budějovice. Všechny hledané položky bude mít přehledně vložené přímo ve vyhledávacím poli, ze kterého si je pomocí myši snadno odstraní. Do nápovědy hledaných výrazů jdou také vkládat ikony a malé obrázky. Uživatel se tak může rychleji v hledaných výsledcích zorientovat. Více nalezneme na oficiálních stránkách [17]. Podobný typ zadávání textu můžeme najít při vyplňování příjemců oblasti odesílání zpráv na Facebook. Na obrázku 2.1 vidíme ukázku pluginu Tokeninput pro více položek vyhledávání.



2.1

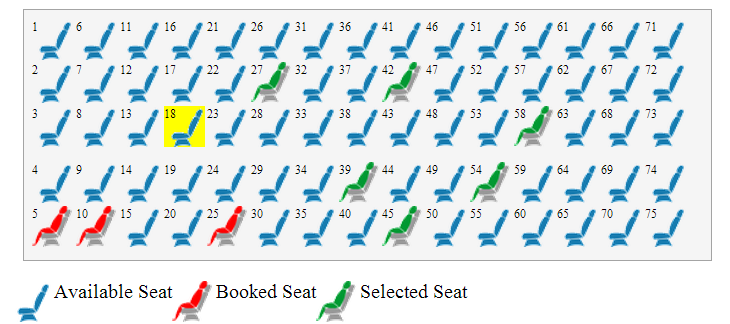
Nivo Slider je jQuery plugin, který vytváří obrázkové galerie. Pro snadné listování mezi obrázky obsahuje nejen šipky, ale také lištu, ve které jsou zobrazené body znázorňující jednotlivé obrázky. Uživatel se tak může jedním kliknutím vrátit o několik obrázků zpět, popřípadě se může díky liště v obrázcích dobře orientovat. Zjistí, kolikátý obrázek se mu ukazuje a tak se k němu může snadno vrátit. Nivo Slider obsahuje 16 grafických přechodů mezi obrázky. Mezi přechody můžeme najít například i změnu obrázku po jednotlivých dlaždicích, které se mění každá samostatně. Nivo slider nabízí několik grafických provedení, které můžeme využít při zobrazení na naší stránce. Nivo slider je poměrně malý. V komprimované verzi má okolo 15 KB. To bude výhodou při rychlosti načítání webové stránky.

# Relevantní práce

Jako relevantní práci jsem našel Rezervační systém pro autobus od [18]. Systém je napsán v jazyce javascript s použití knihovny jQuery. Tato práce není psaná jako plugin, ale jde pouze o script s použití knihovny jQuery. Systém může sloužit i pro rezervaci v kině, divadle, restauraci apod. Má pouze omezené nastavení vygenerovaných sedadel. V systému si můžeme nastavit pouze počet řad sedadel a počet sedadel v každé řadě. Nemůžeme tak vkládat přímo z dat například uličku či prostě nějaké sedadlo vynechat. Struktura sedadel tedy bude mít vždy obdélníkový charakter.

Sedadla mají stavy volné, vybrané a zarezervované sedadlo. K těmto sedadlům jdou přiřazovat v nastavení vlastní CSS třídy. Tím si můžeme měnit vzhled jednotlivých sedadel. Systém dokáže zobrazit všechna zarezervovaná sedadla nebo právě vybraná. Zobrazuje je formátu čísel sedadel oddělených čárkou.

Tento systém se dá použít pro vytvoření velmi jednoduchého rezervačního systému. Ovšem při požadavcích na složitější rozložení sedadel, tvorby uliček či dvojsedadel nebude stačit. Jelikož nejde o plugin, zdrojový kód se může v každé stránce lišit podle to, jak moc ho programátor upraví. To způsobí, že na více projektech budou různé verze systému a nebudou vzájemně kompatibilní. To může být problém hlavně při udržování systému různými programátory na více webových serverech nebo při snaze použít jednotný systém pro více webů. Na obrázku 3.1 vidíme použití systému pro rezervační systém autobusu.



3.1

# Tvorba pluginu jQuery

V této kapitole se budu zabývat nejdůležitějšími problémy, se kterými jsem při psaní pluginu setkal. Zároveň zde popíšu, jak jsem je v práci řešil.

## Vytvoření pluginu a připojení ke knihovně

Knihovna jQuery nabízí velmi jednoduchý způsob, jak k ní připojovat další funkce. Stačí rozšířit objekt *jQuery.fn*. Tedy například u pluginu pro rezervační systém ukládám do objektu *jQuery.fn.booking\_system* všechny potřebné vlastnosti pluginu. Ukázku rozšíření objektu *jQuery.fn* vidíme ve zdrojovém kódu 1.1.

$.fn.booking\_system = function(options){  
 /\* zde je vše potřebné pro běh pluginu \*/  
}

Kód .

K vytvořenému pluginu pak přistoupíme jednoduše tak, jako by to byla jakákoliv jiná funkce jQuery. V mém případě to bude *jQuery.booking\_system*.

## Použití obalové funkce

Při používání knihovny jQuery [9], se často využívá u přístupu k objektu jQuery jeho zkrácená verze zápisu $. Tento přístup, který používám i ve své práci, je výhodný z důvodů:

* Kód je kratší.
* Kód je čitelnější.

Kód je díky tomuto zápisu kratší. Jelikož se javascript stahuje spolu s načtením stránky a teprve potom je spuštěn v prohlížeči, je kladen velký důraz na to, aby byl kód co nejkratší. [19] tvrdí, že díky tomu je zajištěna rychlejší odezva stránky mezi začátkem stahování stránky a mezi tím, než stránka začne plně reagovat.

Kód je čitelnější. Jelikož se objekt jQuery používá v pluginu opravdu často, zkrácený zápis je v mnoha případech čitelnější.

Protože je používání zkráceného zápisu oblíbené, může přinést řadu problémů. Například knihovna, která je přidána ke stránce před tímto pluginem, může zkrácený zápis $ využívat jako ukazatel na něco jiného, než objekt jQuery. Z tohoto důvodu jsem v práci použil obalovou funkci. Zdrojový kód obalové funkce je uveden v ukázce kódu 1.2.

(fuction($) {  
 /\* celý kód pluginu \*/  
})(jQuery);

Kód .

Je to velmi jednoduché řešení, kdy definuji obalovou funkci, ve které se nachází celý plugin. Její parametr bude $. Přímo za dodefinováním funkce ji zavolám, a jako parametr vložím objekt jQuery. Jazyk JavaScript pak vymezí rozsah platnosti této proměnné na celou funkci. Ve funkci potom můžu $ libovolně používat bez vzniku kolize. Další výhodou tohoto postupu je, že definováním obalové funkce vytvořím uzávěr. Definici uzávěru uvádí [9]. Uzávěr mi pomůže s možnou kolizí názvů metod tohoto a ostatních používaných pluginů.

Jazyk JavaScript si dokáže poradit se zapomenutým středníkem na konci řádku [9]. K problému dochází v případě minimalizace kódu. Konce řádků se vypouští a může tak docházet k chybám. Proto je důležité na začátku pluginu napsat středník. Tím ošetřím případ, kdy programátor, který psal předcházející kód, na středník zapomněl.

## Defaultní parametry pluginu

Nejjednodušším řešením je přidávat nastavení pluginu, jako parametr funkce. Toto řešení ovšem nebude stačit v případě, chceme-li správně nabídnout uživateli pluginu defautní možnosti.

V tomto případě je dobré definovat si vlastní defaultní hodnoty a připojit je k pluginu. Pak jednoduše pomocí metody *extend* porovnám defaultní nastavení a nastavení od uživatele. Údaje, které uživatel neuvedl, metoda sama doplní defaultními údaji.

Výhodou tohoto přístupu je čitelnější kód. Pluginy většinou mívají hodně proměnných, které je potřeba nastavit. Tímto přístupem se vyhnu tomu, kontrolovat všechny proměnné, zda byly nastaveny. Jednoduše kontroluji jen to, co potřebuji. V ukázce zdrojového kódu 1.3 je vidět, jak se pomocí funkce extend, načítá defaultní nastavení a nastavení které si zvolil uživatel. V druhé ukázce zdrojového kódu 1.4 je samotné připojení defaultního nastavení k pluginu.

/\* doplneni nevyplnenych nastaveni o deafultni nastaveni \*/  
var opts = $.extend({}, $.fn.booking\_system.defaults, options);

Kód .

$.fn.booking\_system.defaults = {  
 /\* formát vstupu \*/  
 format: "cvs",  
 /\* další nastavení \*/  
};

Kód 1.4

## Private funkce a načítání dat ze souboru

Při psaní pluginu jsme potřebovali napsat hodně funkcí, které nebudou viditelné pro uživatele pluginu. Kdybych je připojil k pluginu, mohl by uživatel tyto funkce překrýt. Tento problém jsem vyřešil již zmíněnou obalovou funkcí. Uvnitř obalové funkce jsem si definoval funkci, kterou jsem nepřipojil k objektu *jQuery.fn*. Tím zůstane funkce navenek skrytá, ale mohu ji využívat uvnitř pluginu.

Při načítání dat ze souboru je možné použít Javascript a knihovnu jQuery. Slouží k tomu funkce *get*,která se volá nad objektem jQuery. V případě mého pluginu jsem použil funkci *file\_get\_contents*, která je v jazyce PHP. Rozhodl jsem se tak proto, že načtení souboru, vytvořeného uživatelem, může být zdrojem mnoha chyb. Například daný soubor neexistuje, nebo data byla načtena ve špatném formátu. Zvolil jsem řešení načítat soubor do stránky, kde se dá jednoduše v náhledu zdrojového kódu stránky ověřit, zda se data opravdu data načetla a jsou správná.

## Formáty vstupu

Pro vstupní data musíme zvolit vhodný formát, ve kterém se data dají uložit do souboru. Tento formát by měl být známý, aby si uživatel mohl snadno vyhledat, jak do formátu svá data převést.

Pro načtení dat ze souboru jsme si vybrali formát CVS. Uživatel si například navrhne data v MS Excelu a jednoduše je uloží v tomto formátu. Při práci s tímto tabulkovým procesorem byl doplněn ještě jeden podporovaný formát dat. Je jím XLS. Zjistil jsem, že při ukládání dat přímo v XLS, (nikoliv v XLSX) se data ukládají do přehledného formátu. Uživateli, který používá MS Excel, se tak s daty bude lépe pracovat.

Podporovaným formátem je i JSON. Jde o velmi používaný formát, a proto jsme ho také začlenili do podporovaných formátů. V ukázce načítáme data pro tento formát z databáze a pak je převádíme do formátu JSON. Ukázka tak naznačuje, jak se dá pracovat s daty z databáze. Převod je totiž díky dobré podpoře formátu jazykem PHP snadný. S daty v databázi se lépe pracuje a myslím si, že načítání dat z databáze by ukázka určitě měla obsahovat.

## Standardy pro tvorbu komentářů

Komentáře jsou důležitou součástí každého softwaru. Umožňují lepší orientaci autorovi i dalším programátorům, kteří budou kód používat. V této práci jsem se zde snažil používat různé druhy dokumentačních postupů. Postupy jsou závislé na tom, ve kterém jazyce jsou komentáře napsané.

Při psaní Modelu databáze jsem používal komentáře PhpDoc (celým názvem PhpDocumentor). Tento způsob je popsán v [20]. Díky PhpDoc komentářům je možno vygenerovat přehlednou dokumentaci celého kódu. Používat lze nejen jednoduché texty, ale i tagy, jako je například seznam. Dokumentaci potom můžu vygenerovat v různých formátech, jako je HTML, PDF či CHM. Další velkou výhodou těchto komentářů je, že se dají propojit s některými vývojovými prostředími (například s vývojovým prostředím Eclipse). Při použití zdokumentovaného kódu může vývojové prostředí našeptávat komentáře, jako nápovědu.

U samotného pluginu jsem se snažil co nejvíce přiblížit komentářům Jsdoc, které jsou popsané ve zdroji [21]. Z komentářů napsaných tímto způsobem se dá rovněž vygenerovat dokumentace ve formátu HTML.

## Použitelnost

Při psaní pluginu jsem musel dbát na možnost jeho použití u různých rezervačních systémů. Je to zřejmé na příkladech kina a squashového kurtu, které jsem vytvořil, jako ukázky používání pluginu.

Důležité bylo vyhnout se přímému stylování objektů. V pluginu generuji celý systém přímo do stránky a zde nesmí být uveden žádný přímý styl. Přímé stylování by znemožnilo použitelnost pluginu na jakýkoliv jiný případ, protože má nejvyšší prioritu vytváření vzhledu objektu a nešlo by překrýt. Všechny styly jsem tedy přesunul do vnějšího souboru, kde si je uživatel pluginu může lehce změnit.

Dalším důležitým prvkem u stylů bylo nechat názvy tříd a identifikátorů volitelné. Mohlo by totiž dojít k tomu, že by kolidovaly s již použitými názvy na stránkách uživatele. Ten by pak musel své stránky nebo plugin ručně předělat. Aby uživatel nemusel nastavovat všechny třídy ručně, při přidávání pluginu do své stránky, ponechal jsem všem třídám a identifikátorům výchozí hodnoty. Uživatel si tak změní jen ty názvy, které mu na stránkách kolidují.

Jelikož plugin potřebuje pro svůj správný běh uvést cestu k obrázkům, které používá (jako je třeba obrázek sedačky v kině), i tato cesta zůstala v pluginu nastavitelná pro všechny obrázky.

Při psaní pluginu jsem dbal na jeho vizuální stránku. Při najetí kurzorem myši nad objekt, či kliknutí na objekt, se spouští různé akce. To objekt graficky mění. Například ho zprůhledňuje. Uživatel může s objektem spojit libovolnou jinou akci. Stačí v nastavení pluginu zadat jméno funkce, která  defaultní funkci v pluginu překryje. Zařadil jsem tuto problematiku do kapitoly Obecná použitelnost, protože uživatel si může napsat funkce nakládající s objektem, jak potřebuje. Jedinou podmínkou pro uživatele je přijímat objekt *events* jako parametr funkce, přes který se dostane k objektu, se kterým je manipulováno.

## Výstup pluginu

Výstup z pluginu se přímo vypisuje do HTML elementu podle daného identifikátoru id. Výpis je možný s použitím elementů table (tabulka) nebo div.

Výstup pomocí tabulky je výhodný v tom, že data se sami řadí do mřížky. Nemusím je jakkoliv ovlivňovat styly. Projeví se to obzvláště u generování více dat, které se pak řadí do řádků a sloupců. Toho můžu využít i pro řazení sedadel do řady. K sedadlům stačí přidat patřičné značky tabulky označující začátek řádku (v případě kina řady sedadel) a dalšího prvku (sedadla). Nevýhoda tohoto přístupu je v tom, že elementy nejde rozmístit nepravidelně. Tedy například chce-li uživatel rozmístit elementy do geometrického obrazce (například kruhu), musí jednotlivé elementy vyhledávat a stylovat každý zvlášť. Z pohledu struktury HTML dokumentu by v tabulce měly být pouze tabulková data, nikoliv celé elementy. Proto je tento přístup nevhodný.

Druhá možnost je ovlivnit rozmístění objektů pomocí značek div. V tomto případě každý element div obsahuje vlastní objekt (v případě kina sedadlo) a uživatel může objekt přesunout, kam potřebuje. Nevýhoda tohoto přístupu je zřejmá. Elementy div se automaticky neřadí do mřížky. Proto je nutné si pro ně vytvořit vlastní kaskádové styly.

Rozhodl jsem se používat značky div. V pluginu vytvářím skupiny objektů. V nich se jednotlivé objekty nachází. V případě kina si je můžeme představit, jako řady sedadel. V kulečníkové herně by to byly stoly. V této skupině se pak objekty mohou stylovat libovolně. Například u kulečníku je můžeme umístit okolo stolu do oválu. Tento případ by se využitím tabulky řešil velmi špatně.

# Realizace pluginu pro rezervační systém

V této kapitole se věnuji popisu návrhu a samotného provedení pluginu. – dopsat co tu opravdu bude

## Použití frameworku bootstrap

Bootstrap je front-end framework od Twitteru. Po vložení do kódu stránky přestyluje všechny základní HTML elementy. Také obsahuje mnoho předpřipravených tříd, jako jsou například třídy pro tlačítka. Vývojář díky tomu může psát pouze HTML kód. Bootstrap také nabízí řadu javascriptových funkcí, jako je například vytváření stylovaných vyskakovacích oken, nebo různé práce s textem. Bootstrapem se více zabývám v kapitole Použité technologie. Více informací je také uvedeno v [16].

Tady by chtělo uvést aspoň základní rysy + případně nějakej obrázek apod. O tomhle se bude dobře psát, tak toho využijte.

Při vytváření ukázky jsem se musel rozhodnout, zda použít pro stylování některý z dostupných frameworků, nebo si vytvořit vlastní styly. Jedním z hlavních kritérií rozhodování byla dobrá dokumentace. Ukázka pluginu má být intuitivní a uživatel by neměl přemýšlet nad ukázkou samotnou. Měl by se zaměřit hlavně na použití pluginu, aby ho mohl co nejdříve využívat na svém webu. To jsou důvody, proč jsem zvolil bootstrap framework. Má velmi kvalitní dokumentaci všech elementů. V dokumentaci je nejen popis stylování, či javascriptu, ale také ukázka jejich použití. Uživatel si tedy může velmi rychle vyhledat informace o tom, s čím právě pracuje.

Z frameworku využívám ve své práci převážně předstylované HTML tagy. Ty používám na celkový vzhled ukázky a ve většině náhledů. Na stylování samotné stránky, kde jsem používal rezervační systém, jsem musel přidat i vlastní styly. Potřeboval jsem ovlivnit konkrétní věci, jako je třeba řazení a pozice sedaček v kině. Díky použití vlastních stylů jen na konkrétní výjimečné situace jsem dosáhl toho, že vlastní styly jsou velmi krátké a uživatel se v nich lépe vyzná.

## Databázová vrstva – realizace s využitím PHP

Při vytváření ukázky použití pluginu bylo důležité dobře realizovat přístup k databázi. Přístup je realizován přes model databáze. Ten má metody psané přímo pro konkrétní výběry dat, či jejich ukládání. Model disponuje obranou proti útoku SQL injection. Obsahuje konfigurační soubor pro centralizaci dat, která jsou potřebná při práci s databází.

Celý přístup do databáze probíhá přes jediný objekt *BookingSystemDatabase*. Z pohledu MVC (Model View Controller) architektury je připojení k databázi považováno právě za model. Ten zajišťuje veškerou komunikaci s databází. Objekt *BookingSystemDatabase* se musí před prvním použitím vytvořit a inicializovat.

Při tvorbě ukázky jsem nejdříve celý objekt napsal podle návrhového vzoru jedináček. Tedy konstruktor je soukromý a má privátní statickou metodu, která vrací novou, nebo již vytvořenou instanci. Výhodou je, že stačí přes metodu vrátit objekt. Uživatel se nemusí starat o to, zda již připojení v kódu někde použil a je tudíž vytvořené. Uživatel tak má vždy jeden objekt, ke kterému může přistupovat. Toto řešení jsem nevyužil z důvodu, že ukázka má být v první řadě jednoduchá a dobře čitelná. To při použití modelu jedináček nebyla. Uživatel se totiž musel seznámit s napsáním modelu, aby pochopil, jak přistupovat k objektu. Objekt si v ukázce vytvořit nemohl, protože konstruktor byl podle návrhového vzoru privátní. Proto vytvářím objekt přes konstrukci *new*. Vytvoření a inicializaci objektu jsem nechal ve zvláštním souboru *booking\_system.class.php*, který se musí pro používání databáze do stránky přidat. Tím jsem se snažil dosáhnout také toho, aby uživatel vytvořil objekt právě jednou.

SQL dotazy se skládají přímo v objektu, nikoliv v kódu stránky. K tomu slouží metody, které přímo vykonají SQL dotaz a popřípadě vrátí výsledek. Metody jsou konkrétní a každý nový druh přístupu k databázi znamená novou metodu. Například pro přihlášení má objekt metodu *signIn* s parametry email a heslo. Ukázka zdrojového kódu metody je v ukázce 2.1. Metody jsou chráněny před SQL injection. To znamená, že uživatel nemá možnost modifikovat SQL dotaz pomocí předaných dat. Ochrana spočívá v tom, že všechny parametry jsou escapovány funkcí *addslashes*. Ta se používá pouze tehdy, není-li zaplá direktiva *magic\_quotes\_gpc*, která by escapovala řetězec podruhé. Tento druh ochrany je vhodný hlavně pro hostingy a servery používající starší verze PHP. Metoda je napsaná podle [22].

public function signIn($email, $password)  
{  
 $email = $this->gpc\_addslashes($email);  
 $password = $this->gpc\_addslashes($password);  
   
 return $this->query(  
"SELECT id FROM ". TABLE\_USERS . " WHERE email = '" . $email . "' AND password = '" . md5($password) . "'")  
 ->fetch();  
}

Kód .

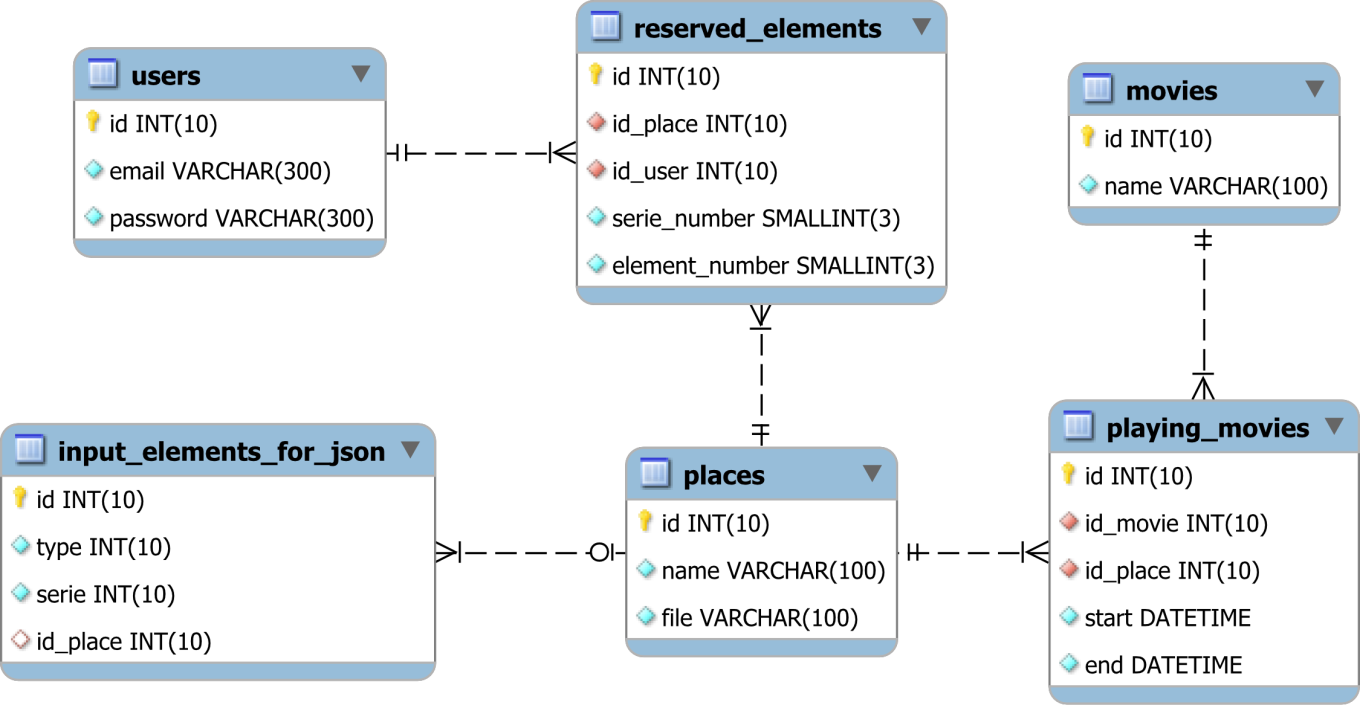
Objekt obsahuje metody na přihlášení a odhlášení k databázi. Tyto metody nemají žádné parametry. Potřebné hodnoty se inicializují už při vytváření objektu. Metody jsou veřejné, aby si je uživatel mohl volat přímo v kódu. Další metody jsou *query* a *fetch*. Tyto metody jen obalují funkce *mysql\_query* a *mysql\_fetch\_object* a řeší případné výjimky.

Metoda, kterou bych chtěl podrobněji popsat, je metoda *getJSON*. Tato metoda slouží pro výběr dat z databáze a uložení do formátu JSON. Využívá funkci *json\_encode*,která slouží k převádění dat do formátu JSON. Tato metoda slouží převážně k ukázce, že plugin může přijímat i data v moderním formátu JSON. Jak můžeme vidět na ukázce 2.2, metoda má velmi zajímavou implementaci. V těle cyklu totiž není vůbec žádný kód. Cyklus slouží pouze k tomu, aby se uložily výsledky z databáze do pole *$rs*. To cyklus vykoná již v podmínce. Když funkce *mysql\_fetch\_assoc* nemá další data, která by mohla převést do asociativního pole a uložit do proměnné *$rs*, vrátí hodnotu FALSE a cyklus se ukončí.

public function getJSON()  
{  
 $rs = array();  
 while($rs[] = mysql\_fetch\_assoc($this->rows)) {  
 // zde se skutečně nemá nic dělat  
 }  
 return json\_encode($rs);  
}

Kód .

### Diagram databáze



.

Na obrázku 2.1 vidíme diagram databáze používané v ukázce pluginu. Diagram obsahuje pouze vazby N:1. Databáze je ve třetí normální formě. Všechny tabulky obsahují primární klíče, které jsou zastoupeny maximálně desetimístným číslem. Číslo je každému záznamu přiřazeno automaticky. V následujících odstavcích si popíšeme jednotlivé tabulky a vztahy mezi nimi.

**playing\_movies** – Představuje filmy, které se budou v kině promítat. Sloupce *start* a *end* představují začátek a konec promítání. Sloupec *id\_movie* je identifikátorem promítaného filmu. Sloupec *id\_place* je identifikátorem sálu, kde se film promítá. Sloupec *id\_place* je v ukázce důležitý hlavně proto, aby se podle sálu správně vybralo rozložení sedadel. Tabulka *movies* je propojená s tabulkou *places* pomocí cizího klíče *id\_place* vazbou N:1. Dále je propojená s tabulkou *movies* pomocí cizího klíče *id\_movie* také vazbou N:1. Tabulka má význam pouze v ukázce použití pluginu pro kino. V ukázce pro squash se tato tabulka nepoužívá.

**movies** – Znázorňuje samotné filmy. Jelikož nejde o opravdový systém kina, tabulka kromě svého identifikátoru obsahuje pouze název filmu. Ten je uložen ve sloupci *name*. V případě uvedení této ukázky do praxe, by tato tabulka jistě musela být doplněna o další hodnoty, jako je délka filmu, jestli se jedná o přístupný film do 18 let a jiné. Je propojená s tabulkou *playing\_movies* přes primární klíč.

**places** – Obsahuje místa. V ukázce kina tyto místa můžeme chápat jako jednotlivé sály. Tato tabulka se používá hlavně v případě, kdy je nastaven vstup ze souboru. Ve sloupci *file* je uvedeno jméno souboru, ze kterého se má vstup načítat. Každé místo má v ukázce právě jeden vlastní soubor, proto tabulka nebyla rozdělena na dvě. Ve sloupci *name* nalezneme jména jednotlivých míst např. „sál 1“.

**input\_element\_for\_json** – Slouží pro ukázku načtení dat ve formátu JSON. Data ukládám do této tabulky a pak je pomocí metody modelu databáze převádím do formátu JSON. Data, která tato tabulka obsahuje, jsou jednotlivé rezervovatelné elementy. Pro příklad kina to jsou sedačky. Sloupec *type* označuje, zda jde o jednomístnou sedačku, nebo dvojmístnou sedačku. Sloupec *serie* označuje řadu, ve které se sedačka nachází. Ve sloupci *id\_place* je uvedeno, kterému sálu daná sedačka náleží. Tato tabulka je přes klíč *id\_place* spojená s tabulkou *places*.

**reserved\_elements** – Používá se pro zarezervování elementu. V případě kina si můžeme element představit, jako sedadlo. Kdyby se data načítala pouze z formátu JSON, obsahovala by tabulka pouze identifikátor elementu z tabulky *input\_element\_for\_json*. Protože ale musí existovat i možnost načíst vstup ze souboru, v tabulce musí být informace pro jednoznačné určení elementu. Při načítání dat ze souboru se data neukládají do databáze, ale přímo se generují do stránky. Ve sloupci *serie\_number* je informace o sérii prvku. U kina to bude řada sedadel. Sloupec *element\_number* obsahuje číslo elementu. Sloupec *id\_user* představuje identifikátor uživatele, který si daný element zarezervoval. Spojuje tuto tabulku s tabulkou *users* vazbou N:1. Poslední sloupec označuje místo, ve kterém si uživatel element zarezervoval. Pomocí tohoto sloupce je tato tabulka spojena s tabulkou *places*. Vazba je N:1.

**users** – Obsahuje informace o uživatelích. Používám ji nejen při registraci a přihlášení, ale také k identifikaci uživatele, který si daný element zarezervoval. Tabulka je spojena s tabulkou *reserved\_elements* pomocí primárního klíče. Ve sloupci *email* je uveden email uživatele. Ve sloupci *password* je hashované heslo uživatele.

### Konfigurační soubor pro databázi

V konfiguračním souboru jsou uloženy veškeré konstanty používané v ukázce. Vytvořil jsem ho proto, aby bylo možné vše dohledat a měnit na jednom místě. Nachází se v něm názvy všech tabulek, uložené jako konstanty. To má speciální význam. Díky tomu se dají jednoduše měnit názvy tabulek a program zůstane stabilní. Uživatel chce například změnit název tabulky *movies* na *filmy*. Změnu stačí udělat pouze v tomto konfiguračním souboru a změny se projeví v celé ukázce. Kromě názvů tabulek soubor obsahuje i údaje potřebné pro přihlášení k databázi. V ukázce se jedná o soubor *config.inc.php*.

## Funkce rezervačního systému

### Vygenerování všech elementů

Po načtení vstupních dat a jejich převedení z různých formátů do dvourozměrného pole, se spustí generování všech elementů do stránky.

Nejdřív musíme projít obě pole. K tomuto průchodu slouží konstrukce *$.each*. Tuto metodu obsahuje přímo knihovna jQuery. Funguje podobně, jako konstrukce *foreach* z jazyka PHP. Prochází pole a vrací jeho jednotlivé prvky. Metoda má dva parametry. Prvním parametrem je pole, které má procházet. Druhým je funkce, která bude pracovat s prvkem pole. Funkci pak můžeme předat prvek pole buď pomocí parametrů, nebo pomocí *this*. Pro procházení druhého rozměru pole tuto funkci používáme ještě jednou. Zde si musíme dávat pozor na zanoření obou funkcí. *This* bude před zanořením do druhé funkce obsahovat jiná data, než po zanoření. Při průchodu druhého rozměru pole už metodě jako parametr předáme *this*.

Metoda *$.each* není zaměnitelná s metodou *each*, která se volá nad selektorem objektu *jQuery*. Obě metody prochází skupinu prvků, ale metoda volaná nad selektorem jQuery má pouze jeden parametr. Tím je funkce zpětného volání. Oproti tomu, metoda *each* volaná nad objektem jQuery, má parametry dva.

V ukázce zdrojového kódu vidíme použití konstrukce $.each při procházení dvourozměrného pole.

$.each(array\_series\_elements, function(index2, value){

// zde bude příprava proměnných pro druhý průchod polem

$.each(this, function(index1, value){  
 // zde bude volání funkce pro vytvoření elementu  
 });

});

* Doplnit popisek

Při každém průchodu prvního rozměru pole vytváříme novou sérii elementů (v případě kina si sérii elementů můžeme představit, jako řadu sedadel). Do té pak následující elementy umísťujeme. Každá série má vlastní identifikátor id, aby se mohla jednoznačně určit. Série obaluje všechny prvky v ní obsažené pomocí značek DIV.

Průchodem druhého rozměru pole získáme samotné elementy. Při jejich procházení nad každým z nich voláme funkci createElement. Ta podle parametrů rozhodne, o jaký element se jedná (v případě kina o jednomístné, či dvoumístné sedadlo). Element může být prázdný (například ulička). Funkce dále přiřadí elementu pořadové číslo a číslo elementu. Pořadové číslo slouží hlavně pro ukázku kina, kde potřebujeme zobrazit čísla sedadel. Důležité je vědět, že číslo sedadla není číslo elementu. V případě, že se vykresluje ulička, se nesmí pořadové číslo zvýšit. Naproti tomu číslo elementu označuje každý vložený element, včetně uličky. Po vytvoření elementu ho přiřadíme poslední vložené sérii. Poslední sérii najdeme pomocí filtru knihovny jQuery. Pro hledání použijeme jméno třídy série s parametrem *:last*. Nakonec pomocí metody *append* element vložíme do série.

Druhý rozměr pole může obsahovat mimo elementy i popisky jednotlivých sérií. Práce s popisky je podobná, jako práce s elementem. Rozdíl spočívá v tom, že popisek se nesmí číslovat a přiřadí se mu jiná třída. Popisek také nese své jméno, např. v kině to bude řada sedadel „C“.

### Přidání a odebrání elementů z vybraných položek a rezervace

Elementy se mohou přidávat a odebírat z vybraných. Vybrané elementy si uživatel může zarezervovat. Pro vybrání elementu na něj stačí klepnout myší. Všechny vybrané elementy jsou označeny třídou *select*. Když uživatel vybere element bez třídy *select*, spustí se funkce pro vybrání elementu. V opačném případě se spustí funkce pro odstranění elementu z vybraných. Informace o vybraných elementech se ukládají do formuláře pro rezervaci sedadel. Po jeho odeslání se sedadla zarezervují.

Funkce *addToSelected* slouží k označení, že je element vybraný. Spustí se nad obrázkem daného objektu. S obrázkem ale pracovat nechceme, proto se pomocí metody *parent* dostaneme k jeho rodiči. Tím je element DIV, který celý prvek obaluje. V tomto elementu jsou uloženy informace, o jaký element se jedná (číslo elementu a série). Díky nim lze element jednoznačně určit. Tyto informace se pak zapíší do formuláře rezervace sedadel, jako skrytý prvek typu *hidden*. Nakonec se přidá třída elementu *select* a změní se obrázek elementu.

Ke zrušení vybraného elementu slouží funkce *removeFromSelected*. Vrací element do stavu, ve kterém byl před jeho označením. Odstraní třídu *select* a odebere daný element z formuláře elementů připravených k rezervaci.

Od zarezervovaného elementu se odpojí události kliknutí myši, přesunutí a odsunutí kurzoru myši z elementu. Takový element pak nejde zarezervovat. Má také jiný obrázek a obsahuje v atributu *data-status* informaci *reserved*. Zarezervované elementy se načítají z databáze a ukládají se do seznamu přímo do HTML stránky. Z ní si pak plugin pomocí funkce *loadReservedElement* všechny data načte. Funkce prochází prvek po prvku a hledá dané elementy. Těm pak přidá informaci o zarezervování do atributu *data-status* a změní jejich obrázek. Změnou *data-status* na *reserved* se odpojí všechny tři výše zmíněné události.

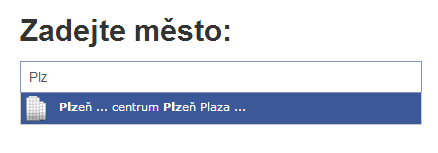
## Popis ukázky

V této části nalezneme …

### Posílání zpráv – message - ??

### Výběr města

Nejdřív musí uživatel v ukázce zvolit město. Možnost volby města je k dispozici pouze v ukázce použití pluginu pro kina. Na této stránce jsem použil plugin *Tokeninput*. Ten reaguje na formulářové pole s textem a nabízí různé nápovědy, jak text doplnit. *Tokeninput* potom pošle proměnnou s názvem města další stránce. Stránka ho použije pro výběr kina v daném městě. Zajímavou vlastností je i to, že *Tokeninput* používá obrázky vedle své nápovědy, pro lepší orientaci. Více se o tomto pluginu rozepíšu v kapitole Použité technologie. Na obrázku 2.2 vidíme ukázku našeptávání.



5.2

### Výběr filmu

Na této stránce používám galerii obrázků. Tu zajišťuje plugin *Nivo Slider*, který umožňuje jednotlivé obrázky procházet a automaticky galerii promítá. Více o pluginu *Nivo Slider* je uvedeno v kapitole Použité technologie. Dále na stránce najdeme seznam všech právě promítaných filmů. U jednotlivých filmů jsou pak uvedeny informace o tom, kdy se začínají promítat a čísla sálů, ve kterých se promítají.

### Výběr sálu

Výběr sálu probíhá spolu s výběrem filmu. Pro lepší ukázku možností pluginu jsem výběr sálu umístil i přímo do stránky, kde se plugin pro rezervační systém používá. Změnu sálu pak zajišťuje formulář s výběrem sálu, pomocí konstrukce *select*. Pro snazší práci je formulář generován pomocí *PHP Form Builder Class*. Jde o nástroj sloužící k objektovému návrhu formuláře. Využívá HTML 5 a Ajax. Více se o *PHP Form Builder Class* dozvíte v kapitole Použité technologie.

### Výběr místa

Výběr místa uživatel najde na stránce rezervace. Výběr místa zajišťuje plugin pro rezervační systém. Plugin při vygenerování všech elementů naváže na každý element několik událostí. První je událost *mouse\_over***,** tedy přejetí myší nad elementem. Podle zadání má být kladen důraz na grafické provedení. Proto při přejetí kurzorem myši element plynule mění barvu. Druhá událost je klepnutí myší na element. Ten po této akci opět vyvolá změnu barvy a zároveň zavolá funkci pluginu *addToSelected*. Funkce má jediný parametr *e* značící událost (event), která nastala. Více o této funkci naleznete v podkapitole Funkce rezervačního systému. Při kliknutí na označený element se pak spustí funkce *removeFromSelected* se stejným parametrem, který daný element odebere z výběru. Poslední událostí je *mouse\_out*. Zavolá funkci, která vrací element do původního stavu po události *mouse\_over*. Uživatel si může vybrat tolik míst, kolik potřebuje. Všechny informace rezervační systém ukládá do předpřipraveného formuláře. Formulář při dokončení výběru odešle. Elementy, které jsou již zarezervované, mají zvláštní obrázek. Není na ně navázaná žádná z výše uvedených událostí a je tak jednoduše ošetřeno, že nejdou rezervovat. Na obrázku 2.3 je zobrazeno sedadlo v kině při najetí kurzorem myši. Z obrázku je patrné, že sedačka zobrazuje své číslo. Podrobnější popis a více názorných příkladů najdeme v kapitole Ukázka pluginu.

Zamyslet se nad lepším obrázkem



5.3

### Rušení rezervace

K rušení rezervace slouží vlastní stránka s názvem *Shrnutí*. Na této stránce uživatel najde své rezervace. Ke každé rezervaci se dozví (v případě kina), o jaký sál se jedná a jaké sedadlo si zarezervoval. Ke zrušení rezervace stačí zmáčknout tlačítko *zrušit rezervaci*. Tím se nad daným elementem spustí skript, který vymaže rezervaci z databáze.

Rušení rezervace má pouze ilustrativní charakter. Programátor, který daný plugin použije, může z ukázky čerpat a dále jí rozvíjet podle svých představ. Pravděpodobněji z ní ale použije jen plugin samotný a stránku na zrušení rezervace si napíše sám ve frameworku, který při práci používá.

## Návrh HTML dokumentu pro vložení pluginu

Aby plugin mohl správně fungovat, musí mít stránka určitou strukturu. Tato struktura zahrnuje:

* prostor pro vygenerování grafického rozhraní pluginu
* element pro uložení zarezervovaných sedadel
* formulář pro ukládání a zarezervovaní vybraných elementů
* element sloužící k načítání vstupu pluginu

Nejdůležitější vlastností dokumentu je prostor pro vygenerování grafického rozhraní pluginu. Pro vytvoření tohoto prostoru si zvolíme HTML element (například element DIV) tak, že mu přiřadíme patřičný identifikátor id. Ten samý identifikátor pak musíme pluginu předat v jeho nastavení. Tento element pak ponecháme prázdný a plugin si ho sám naplní.

Pro uložení zarezervovaných sedadel budeme potřebovat další element. V ukázce používáme element DIV. Tomu musíme přiřadit identifikátor *reserved*. Do elementu DIV vložíme HTML značky seznamu. Pak do elementu vygenerujeme všechna zarezervovaná sedadla v daném sále (v případě použití systému pro kino). Jednotlivá sedadla musí být položky seznamu a nést informaci k jednoznačnému určení sedadla. Přesný popis a ukázky jsou uvedeny v programátorské příručce.

Data o vybraných elementech ukládáme do formuláře pro zarezervování elementů pluginu. Formulář vybereme tak, že ho obalíme elementem DIV a označíme ho identifikátorem *selected*. Plugin pak bude do tohoto formuláře generovat vybrané elementy sám.

Vstup do pluginu máme uložen ve zvláštním elementu. Element označíme identifikátorem, který si sami zvolíme. V ukázce je element označen identifikátorem *xls* (pro ukázku načtení dat ze souboru) a *json* (pro načtení dat z databáze ve formátu JSON). Pro vstup si musíme vybrat pouze jeden element. Pouze v případě ukázky jsem do práce zařadil dva elementy. Při použití načítání dat ze souboru, do tohoto elementu, přímo načteme obsah souboru. Nemusíme data nijak upravovat, plugin dokáže pracovat přímo s formátem dat obsaženým v souboru. Při použití načtení dat z databáze a uložení ve formátu JSON data upravujeme. V ukázce k tomu slouží metoda modelu databáze. Jde o funkci *loadAllSeatsFromDatabaseJSON*.

## O Pluginu

Používané třídy

Události

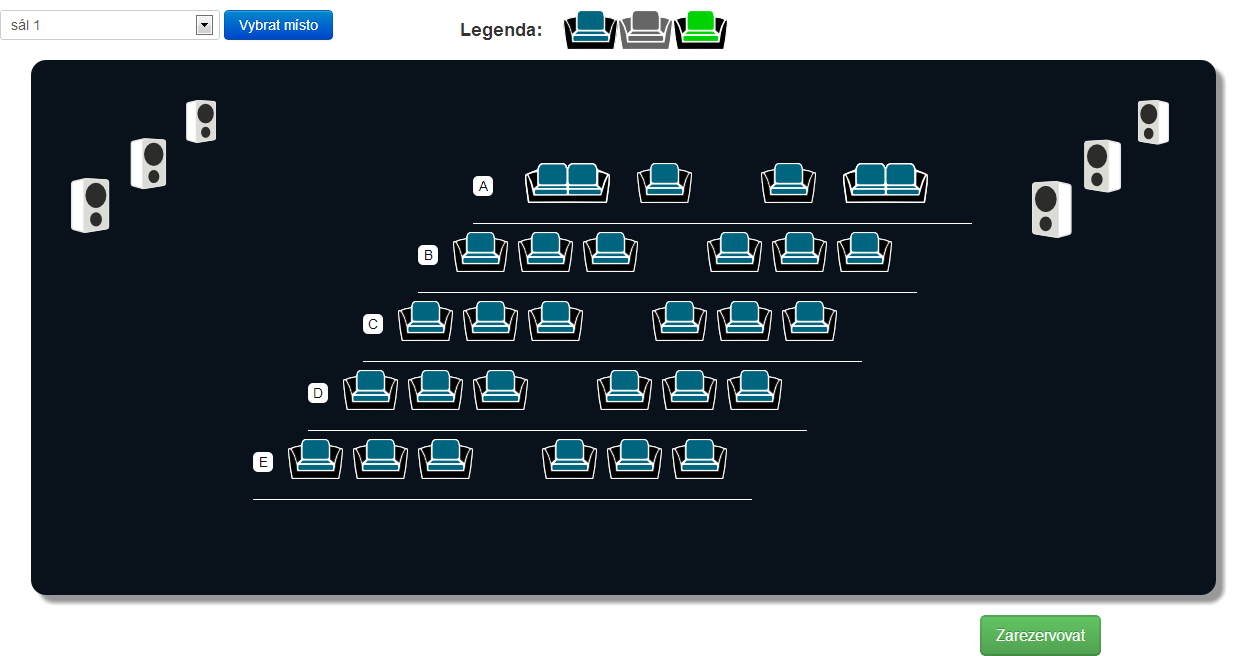
jak se to chova

## Ukázka vzhledu pluginu pro různé použití

Plugin je navržen tak, aby se dal univerzálně použít pro rezervační systém. Konkrétní rezervační systém se z něj stane až použitím obrázků a různých doplňujících stránek (např. výběr filmu). V následujících podkapitolách si ukážeme použití pluginu pro rezervační systém kina a rezervační systém squashových kurtů.

### Použití pro kino

V této podkapitole se budeme zabývat vzhledem rezervačním systému kina. Tento vzhled slouží pouze jako ukázka jedné z mnoha možností implementace pluginu pro kino.



Obrázek 5.4

Na obrázku jedna je vidět celkový vzhled kina. V náhledu sálu vidíme jednotlivé řady sedaček. Řady sedadel jsou posunuté doprava, pro vytvoření jednoduchého prostorového efektu. Je na programátorovi, zda se rozhodne pro posun řad. Jde pouze o grafický efekt. V levé a pravé části kina jsou umístěny dva obrázky s reprobednami. Jejich použití je opět na programátorovi. V případě, že budeme potřebovat rychle implementovat tento plugin, si stačí stáhnout demo a tyto obrázky vyměnit za jiné.

# D:\webHost\jQuery_git\booking-system\doc\ukazka_3.jpg

Obrázek 5.1

Na obrázku dva vidíme, že každá řada má svůj popisek. Tento popisek nejde v nastavení pluginu vypnout. Pokud si nepřejeme popisek zobrazit, stačí ho nezadat do vstupu a plugin bude vytvářet řady bez popisku.

D:\webHost\jQuery_git\booking-system\doc\ukazka_2.jpg

Obrázek 5.0.2

Obrázek 3 ukazuje používání legendy v pluginu. Výhodou používání legendy je, že plugin sám zobrazí obrázky, které používá. Programátorovi tak šetří čas. Generování legendy je možno v nastavení pluginu vypnout.



Obrázek 0.3

Obrázek 4 znázorňuje zobrazení popisku. Ten se ukáže při najetí kurzorem myši nad sedačku v legendě.



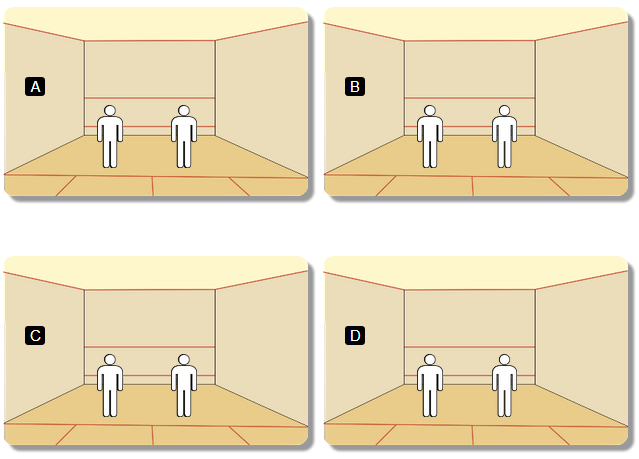
Obrázek 0.4

Obrázek 5 ukazuje, co se stane při najetí kurzorem myši nad sedačku v kině. Sedačka plynule změní barvu z modré na žlutou. Žlutá barva sedačky pak zůstane tak dlouho, dokud nepřesuneme kurzor myši mimo sedačku. Dále se objeví pořadové číslo sedačky.

Ukázka zerezervovaných a vybraných sedadel v sále?

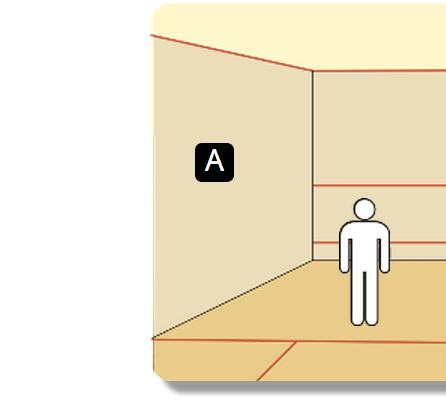
### Použití pro squash

Další ukázkou použití pluginu je rezervační systém squashe. Na obrázku 5.5 vidíme, že systém lze použít i pro více kurtů na jedné stránce. Při použití rezervačního systému pro kino představovala sérii řada sedadel. Při použití systému pro squash představuje každá série právě jeden kurt. Každý kurt pak obsahuje vlastní elementy. Elementy jsou hráči na jednotlivých kurtech. Oproti ukázce systému kina zde není vygenerována legenda. Nebyla potřeba, protože obrázek je intuitivní. V nastavení pluginu byla vypnuta.

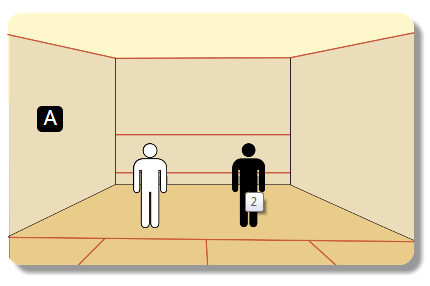


5.0.5

Na obrázku 5.6 vidíme zobrazení popisku každého kurtu. Popisek představuje písmeno „A“ v černém obdélníku. Jde o zvláštní značku zadanou přímo ve vstupních datech pluginu. Pokud si značku nepřejeme zobrazit, stačí ji opět nezadat do vstupních dat.

5.0.6

Na obrázku 5.7 vidíme, jak se změní obrázek hráče, po najetí kurzorem myši (pravý hráč). Hráč změní barvu a zobrazí se u něj popisek.



5.0.7

# Použitá literatura

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | M. Smola, „HTML5: co přináší a proč se o něj zajímat,“ 29 srpen 2012. [Online]. Available: http://www.root.cz/clanky/html5-co-prinasi-a-proc-se-o-nej-zajimat/. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [2] | M. Šimeček, „Programujte,“ 11 červenec 2011. [Online]. Available: http://programujte.com/clanek/2010082200-html5-nove-vlastnosti/. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [3] | C. Bewick, „HTML5 Custom Data Attributes,“ 27 květen 2010. [Online]. Available: http://html5doctor.com/html5-custom-data-attributes/. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [4] | M. Smola, „Novinky v CSS3: animace,“ 5 září 2012. [Online]. Available: http://www.root.cz/clanky/novinky-v-css3-animace/. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [5] | neznámý. [Online]. Available: http://php.net/. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [6] | neznámý, „What is MySQL?,“ [Online]. Available: http://dev.mysql.com/doc/refman/5.5/en/index.html. [Přístup získán 7 duben 2013]. |
| [7] | M. Kofler a B. Öggl, PHP 5 a MySQL 5, Brno: Computer Press a.s., 2007. |
| [8] | neznámý, „MOZILLA DEVELOPER NETWORK,“ 23 říjen 2012. [Online]. Available: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/JavaScript/Guide/JavaScript\_Overview. [Přístup získán 13 duben 2013]. |
| [9] | J. Resig, jQuery Kuchařka programátora, Brno: Computer Press a.s., 2010. |
| [10] | L. Lhotka, „Nové standardy pro JSON,“ 11 duben 2013. [Online]. Available: http://www.root.cz/clanky/nove-standardy-pro-json/. [Přístup získán 13 duben 2013]. |
| [11] | F. Kučera, „Distribuované verzovací systémy,“ 25 leden 2011. [Online]. Available: http://www.abclinuxu.cz/clanky/distribuovane-verzovaci-systemy-uvod-1. [Přístup získán 13 duben 2013]. |
| [12] | P. Baudiš, „Výlet do říše verzí: CVS,“ 15 duben 2003. [Online]. Available: http://www.root.cz/clanky/vylet-do-rise-verzi-cvs/. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [13] | P. Baudiš, „Výlet do říše verzí: ideální verzovací systém?,“ 3 květen 2004. [Online]. Available: http://www.root.cz/clanky/vylet-do-rise-verzi-idealni-verzovaci-system/. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [14] | J. Faigl, „Systémy pro správu verzí,“ [Online]. Available: http://lynx1.felk.cvut.cz/pte/doc/vcs.pdf. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [15] | S. Chacon, „Small and Fast,“ 29 červen 2009. [Online]. Available: http://git-scm.com/about/small-and-fast. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [16] | a. neznámý, „Bootstrap,“ [Online]. Available: http://twitter.github.com/bootstrap/index.html. [Přístup získán 15 březen 2013]. |
| [17] | J. Smith, „jQuery Tokeninput,“ [Online]. Available: http://loopj.com/jquery-tokeninput/. [Přístup získán 14 duben 2013]. |
| [18] | B. M. Dammani, „Seat Reservation with jQuery,“ 30 říjen 2011. [Online]. Available: http://techbrij.com/seat-reservation-with-jquery. [Přístup získán 13 duben 2013]. |
| [19] | D. Odell, JavaScript Průvodce programováním ajaxových aplikací, Brno: Computer Press a.s., 2010. |
| [20] | M. Teutsch, „Introduction to PhpDoc,“ 9 leden 2012. [Online]. Available: http://phpmaster.com/introduction-to-phpdoc/. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [21] | a. neznámý, „Jsdoc toolkit,“ [Online]. Available: https://code.google.com/p/jsdoc-toolkit/. [Přístup získán 11 březen 2013]. |
| [22] | J. Vrána, „Obrana proti SQL Injection,“ 2 březen 2005. [Online]. Available: http://php.vrana.cz/obrana-proti-sql-injection.php. [Přístup získán 15 březen 2013]. |
| [23] | neznámý, „PHP Form Builder Class,“ [Online]. Available: http://www.imavex.com/pfbc3.x-php5/index.php. [Přístup získán 13 duben 2013]. |

# Závěr

# Příloha

## Ukázky zdrojových kódů

Zvýraznění syntaxe