POLITECHNIKA ŚWIĘTOKRZYSKA  Katedra Systemów Informatycznych	
<b>LABORATORIUM</b> Programowanie interfejsów użytkownika	<b>Grupa</b> 4IZ11B
Ćwiczenie nr 3	Osoba: Szymon Kasprzyk
Data oddania sprawozdania: 25.01.2025	Temat: Interfejs pola paintballowego
Uwagi sprawdzającego:	Ocena i podpis:

# Spis treści

Wstęp:	3
1.Podstawowy widok Header i Footer:	
2.Strona główna (informacyjna):	
3.Rezerwacja:	
4.Kontakt (z przekierowaniem z przycisku na mapę googla):	
5.Logowanie się:	
6.Rejestracja:	
7.Profil:	

## Wstęp:

## Nowo wykorzystane narzędzia oraz technologie:

Django, html i css.

Opis techniczny aplikacji:

Wykorzystane technologie Python(Django), html, css i sql Lite.

Aplikacja bazuje na widokach utworzonych w html

Front: css

Backend: python

Baza danych: SQL Lite

LKRJ w osobnym pliku: "Lista kontrolna"

#### 1.Podstawowy widok Header i Footer:

## Header 1 (Nie będąc zalogowanym):



## Header 2 (Po zalogowaniu):



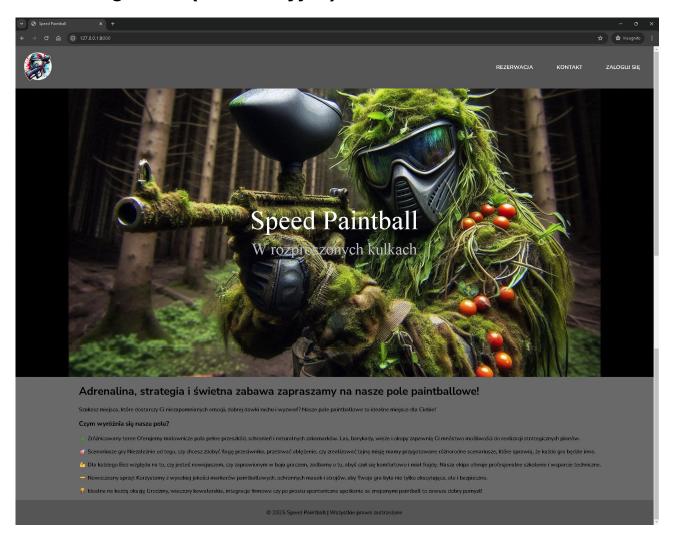
## Footer (Ogólna):

© 2025 Speed Paintball | Wszystkie prawa zastrzeżone

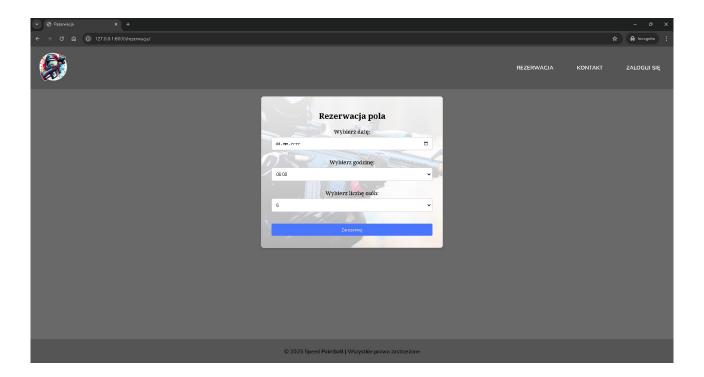
Po najechaniu na jakiś przycisk podświetla się:



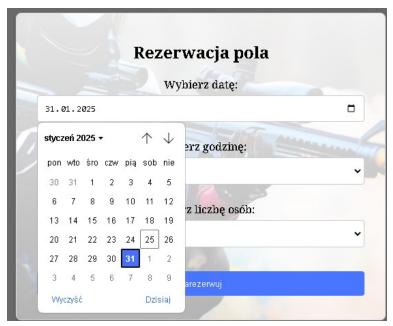
# 2.Strona główna (informacyjna):

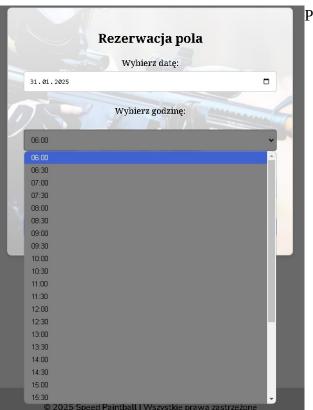


# 3.Rezerwacja:



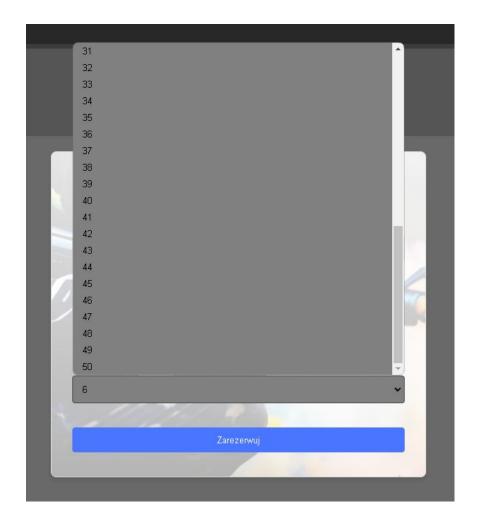
Po wciśnięciu wybierz datę:



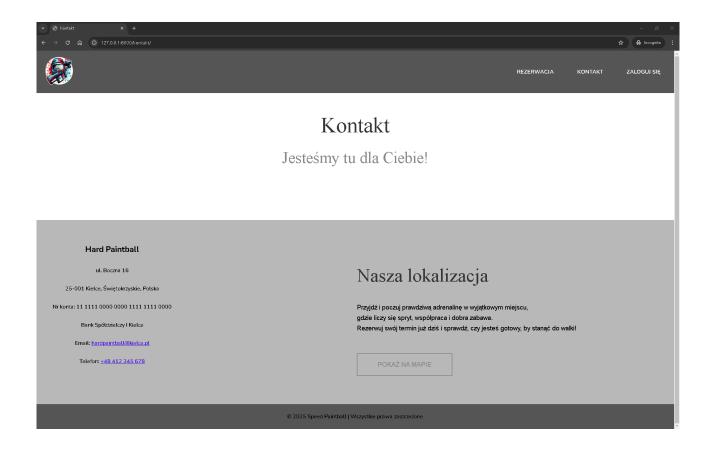


Po wciśnięciu wybierz godzinę:

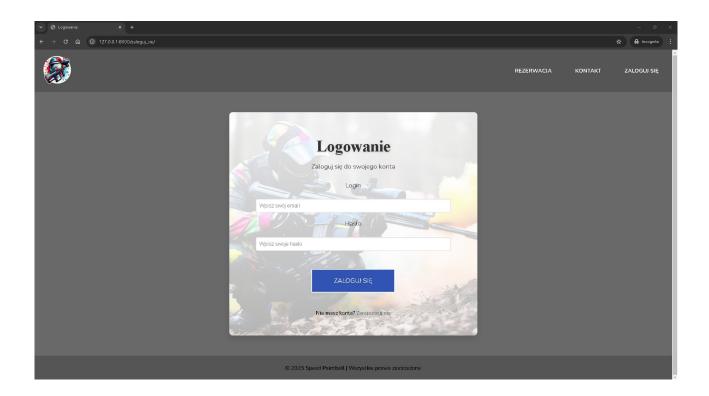
Po wciśnięciu wybierz liczbę osób:



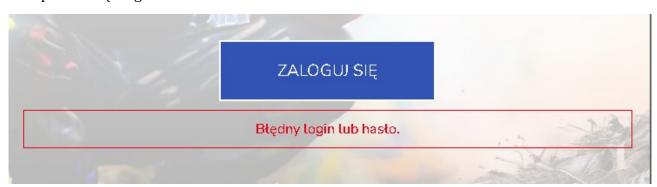
# 4.Kontakt (z przekierowaniem z przycisku na mapę googla):



# 5.Logowanie się:



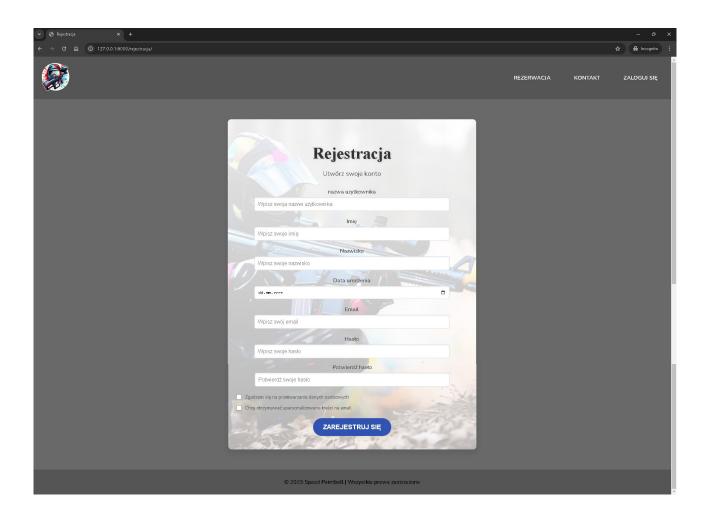
#### Po wpisaniu błędnego hasła:



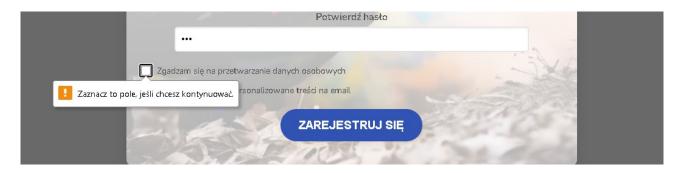
#### Po wylogowaniu się:



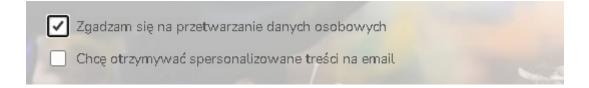
# 6.Rejestracja:



Powiadomienie o braku zaznaczenia istotnych dla administratora rzeczy:



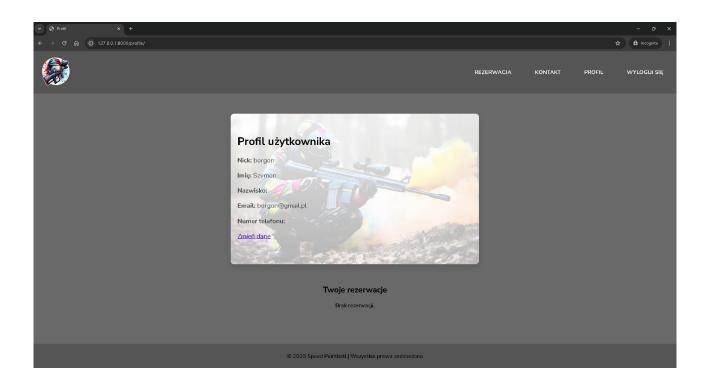
Łatwe zaznaczenie istotnych informacji:



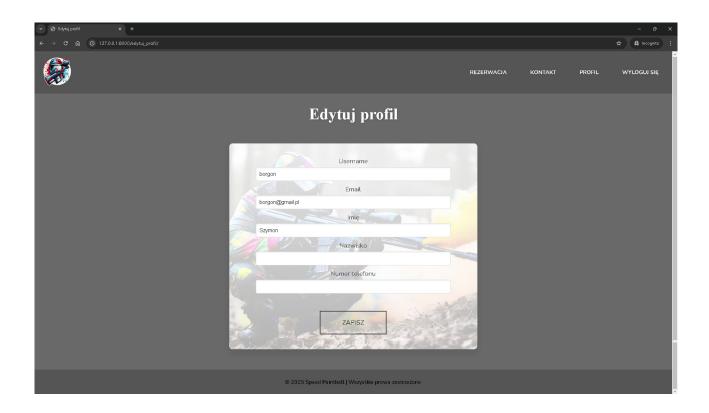
#### Informacja o braku pełnoletności:



### 7.Profil:



### Edycja profilu:



#### Gdy wymagane pole jest puste:

