



**WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**
z siedzibą w Rzeszowie

Języki Internetowe

Katalog z filmami

Prowadzący:

inż. Paweł Janda

Autorzy:

Kacper Pacura w65559

Krzysztof Ryzak w65568

Kierunek:

4 IID/2021

Rzeszów, 2023

Spis treści

1. Opis funkcjonalności	3
2. Prezentacja warstwy użytkowej projektu	4
3. Opis zastosowanych technologii	9
4. Repozytorium, system kontroli wersji	9
5. Podsumowanie i wnioski	10
6. Literatura	10

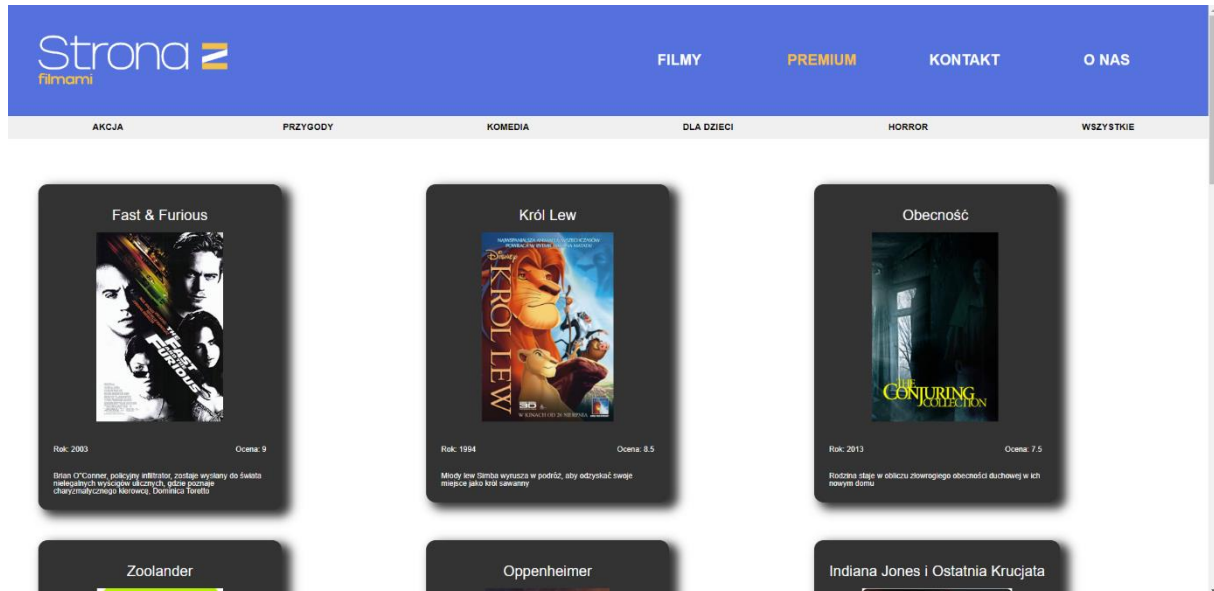
1. Opis funkcjonalności

Opis funkcjonalności zostanie przedstawiony w formie historyjek użytkownika.

1. Jako użytkownik, chcę móc przeglądać katalog filmów na stronie głównej, aby zobaczyć, jakie filmy są dostępne.
2. Jako użytkownik, chcę móc wyszukiwać filmy wybierając gatunek aby łatwo znaleźć interesujące mnie filmy.
3. Jako użytkownik, chcę móc sortować filmy według gatunku aby łatwiej znaleźć najlepsze filmy.
4. Jako użytkownik, chcę móc zobaczyć szczegóły każdego filmu, takie jak krótki opis, ocena, rok produkcji, aby dowiedzieć się więcej o filmie przed jego obejrzeniem.
5. Jako użytkownik, chcę móc przejść do zakładki "Premium" na stronie, aby zobaczyć dostępne pakiety subskrypcji do wyboru.
6. Jako użytkownik, chcę móc wybrać jeden z pakietów subskrypcji, aby uzyskać dostęp do dodatkowych funkcji na stronie.
7. Jako użytkownik, chcę móc zobaczyć szczegółowe informacje o każdym pakiecie subskrypcji, takie jak cena, okres subskrypcji i dostępne korzyści, aby podjąć świadomą decyzję dotyczącą wyboru subskrypcji.
8. Jako użytkownik, chcę móc przejść do zakładki "O nas" na stronie, aby dowiedzieć się więcej o stronie oraz o właścicielach strony.
9. Jako użytkownik, chcę mieć możliwość kontaktu z właścicielami strony, przechodząc do zakładki "Kontakt".
10. Jako użytkownik, chcę zobaczyć informacje kontaktowe, takie jak numer telefonu, adres e-mail oraz adres firmy, aby skontaktować się z właścicielami w razie potrzeby.

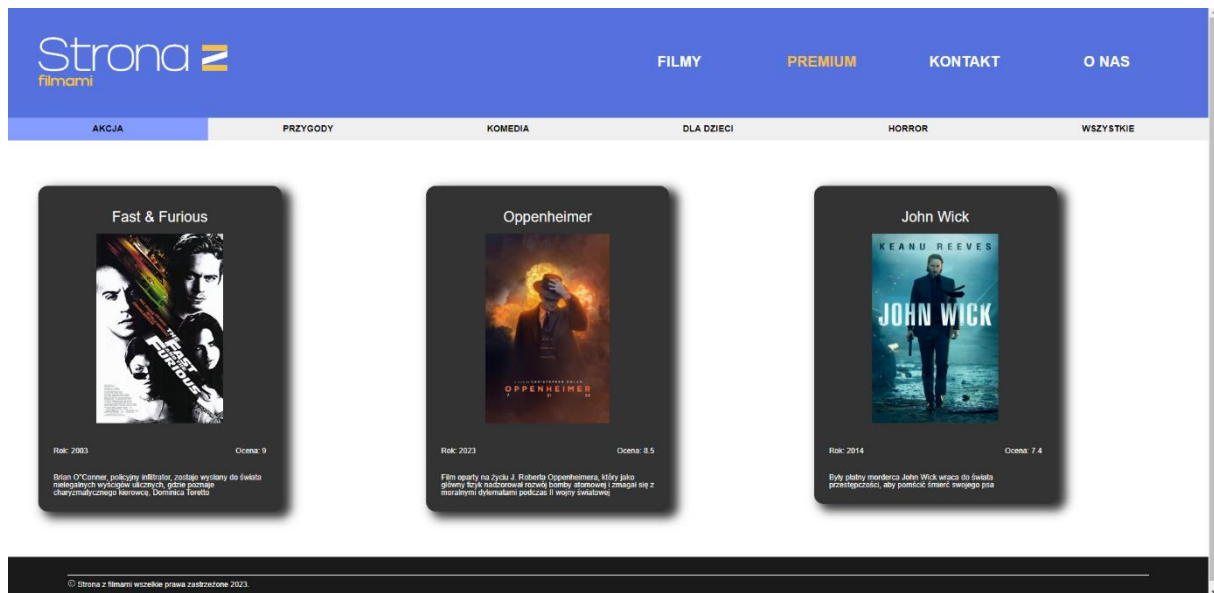
2. Prezentacja warstwy użytkowej projektu

Na poniższym rysunku przedstawione jest główne okno programu, w którym można wybrać jedną z opcji, które przenosi do odpowiednich dalszych okien.

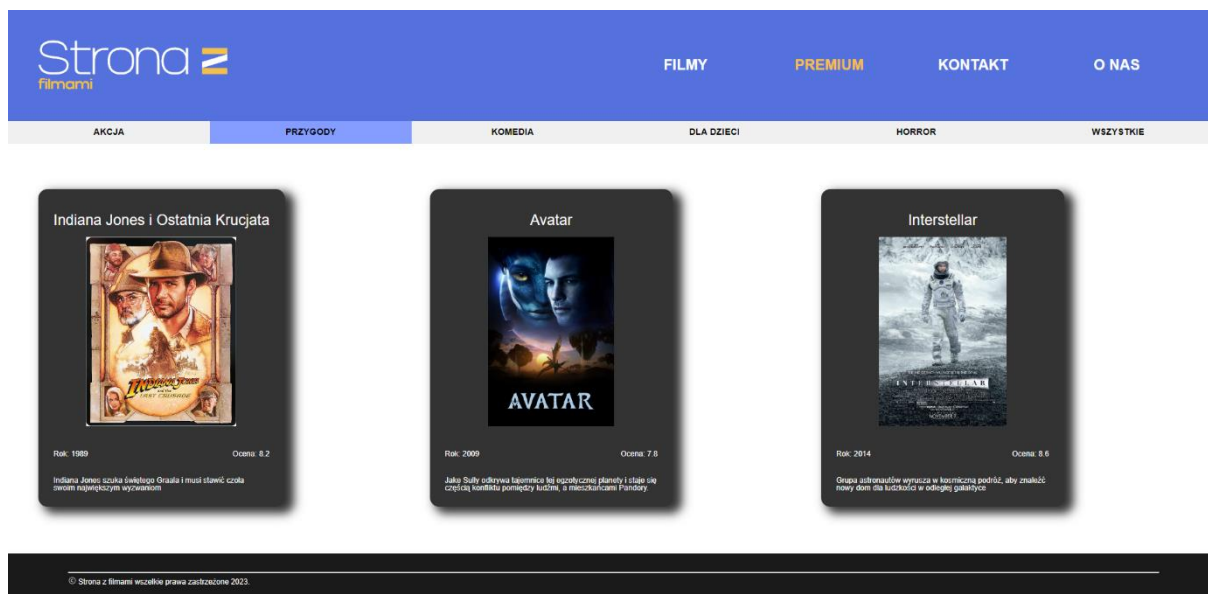


Rysunek 1 Główne okno strony

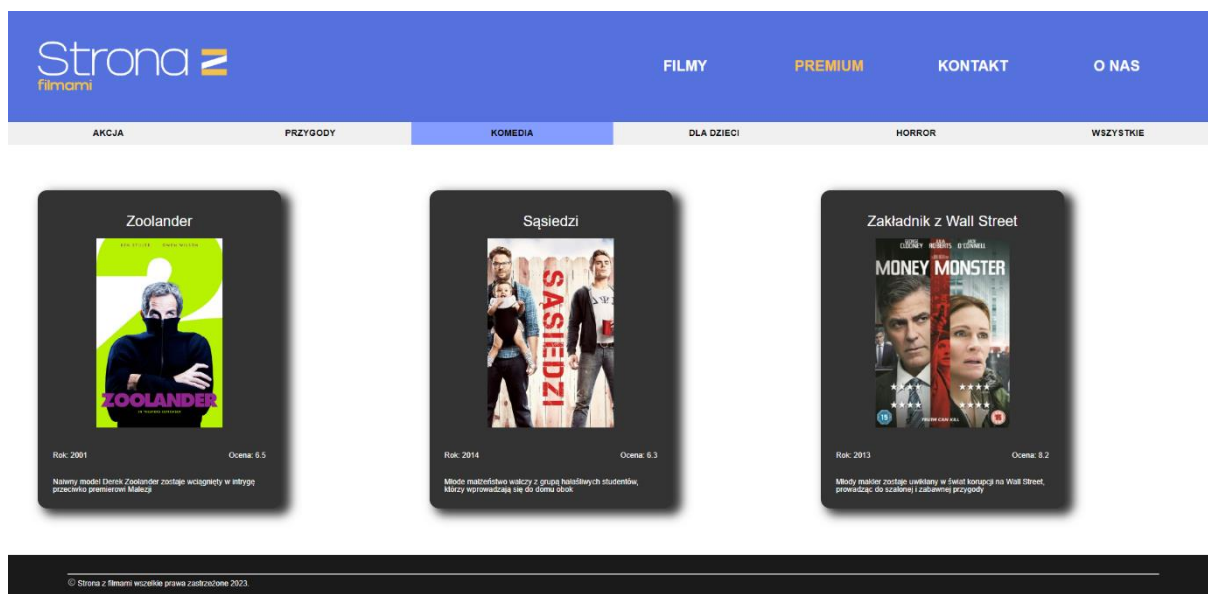
Po wybraniu opcji z paska, gdzie znajdują się gatunki filmowe, filmy zostaną posortowane z uwzględnieniem kategorii każdej filmowej ekranizacji.



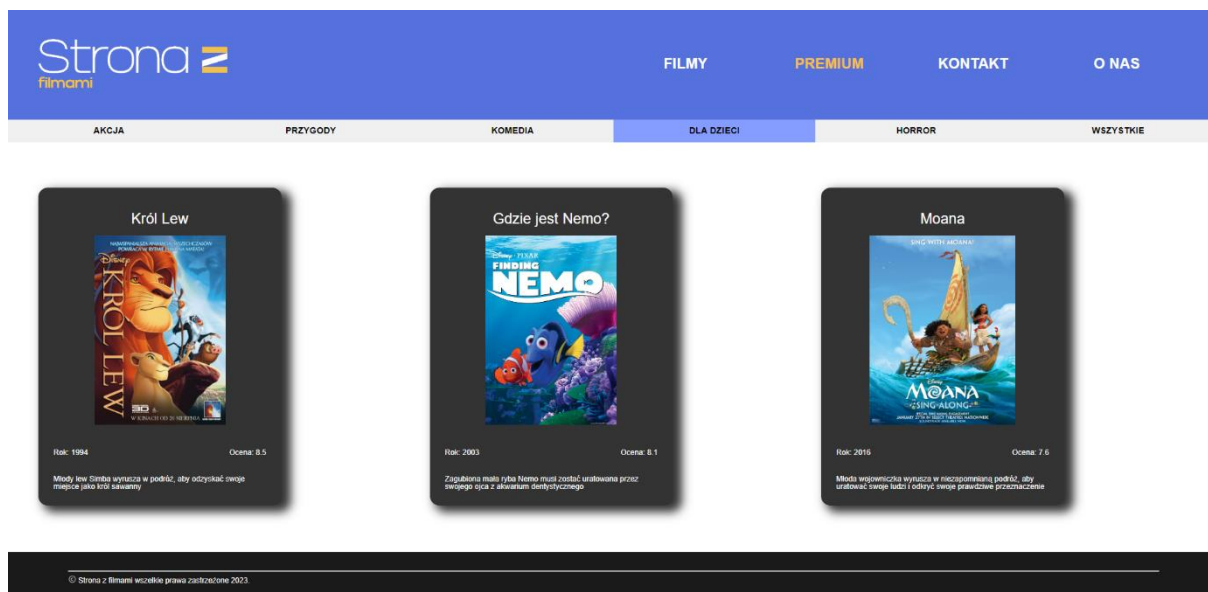
Rysunek 2 Okno, w którym znajdują się filmy akcji



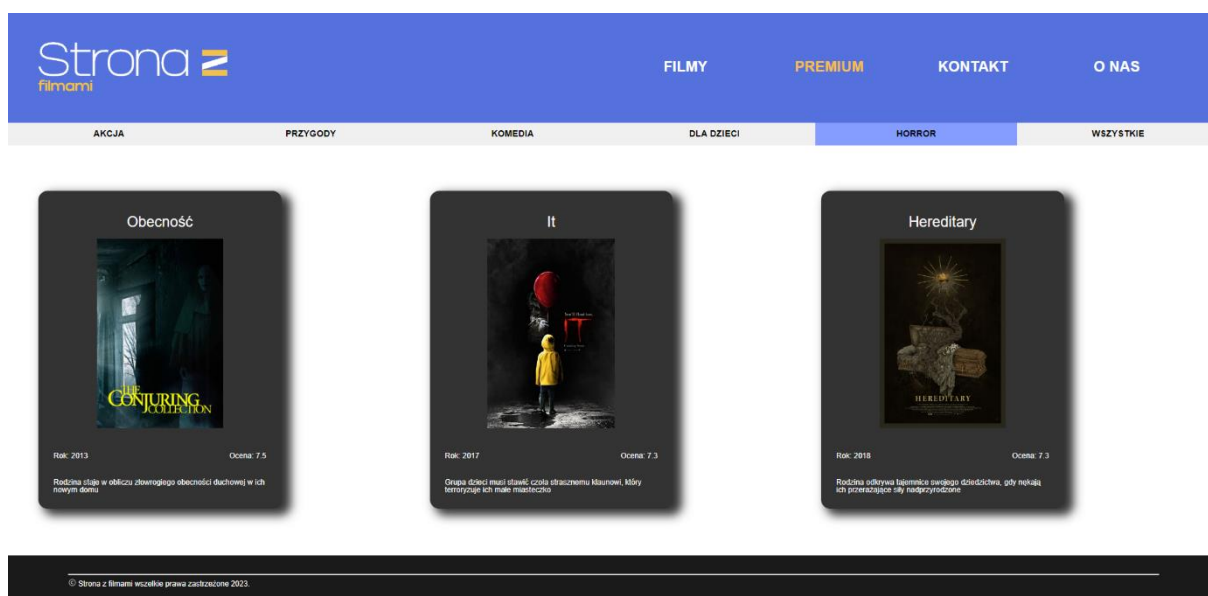
Rysunek 3 Okno, w którym znajdują się filmy przygodowe



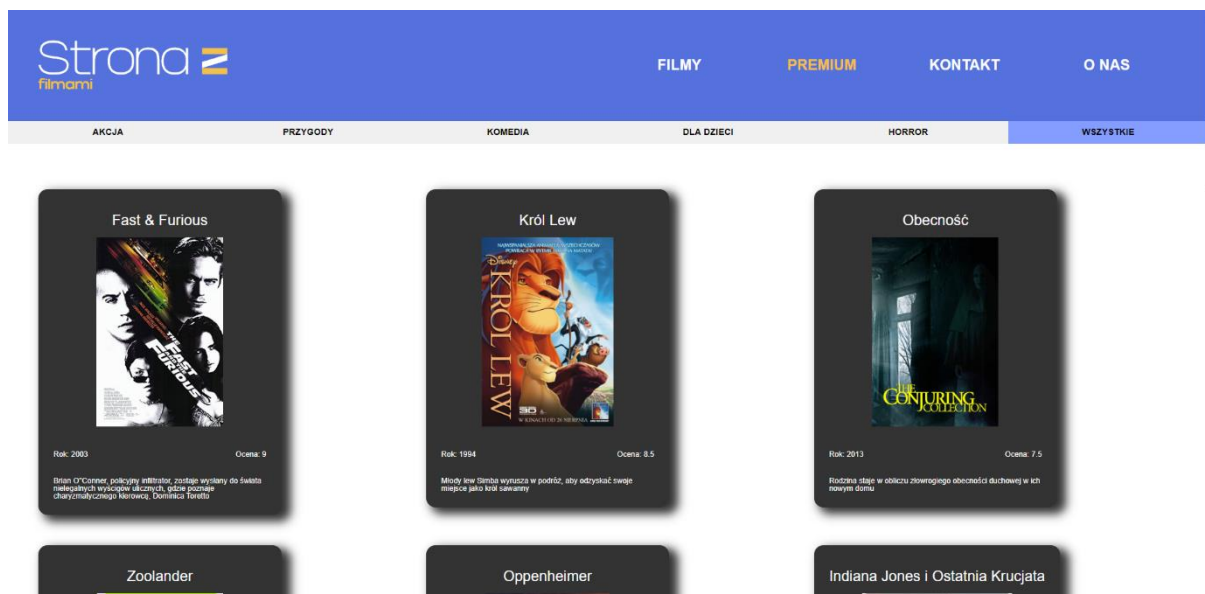
Rysunek 4 Okno, w którym znajdują się filmy komediowe



Rysunek 5 Okno, w którym znajdują się filmy dla dzieci

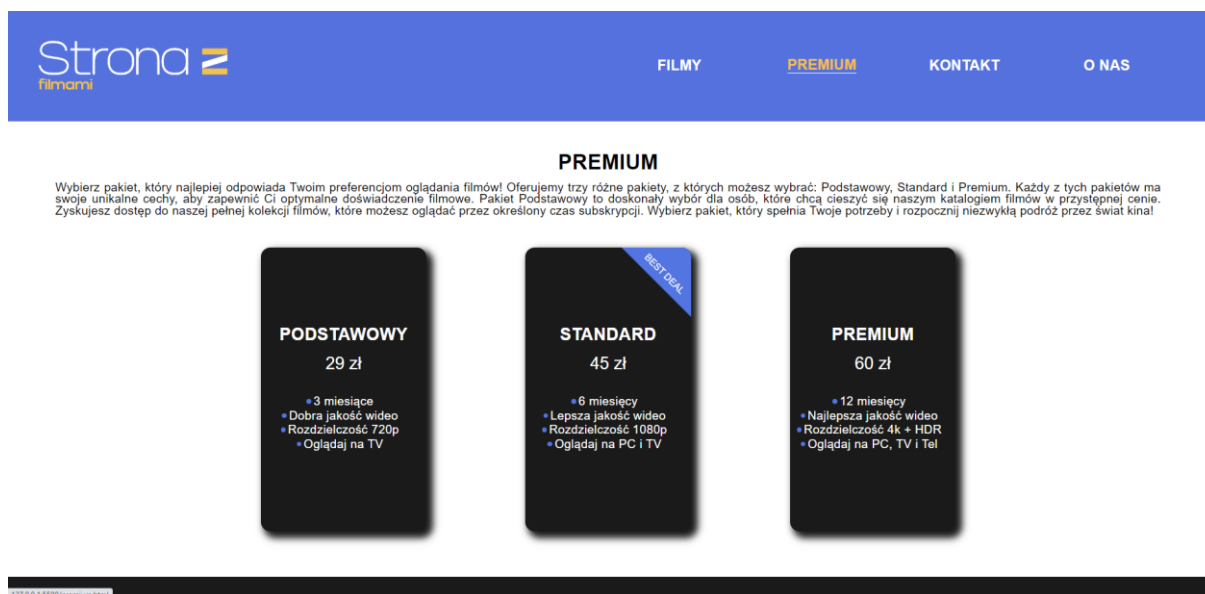


Rysunek 6 Okno, w którym znajdują się horrory



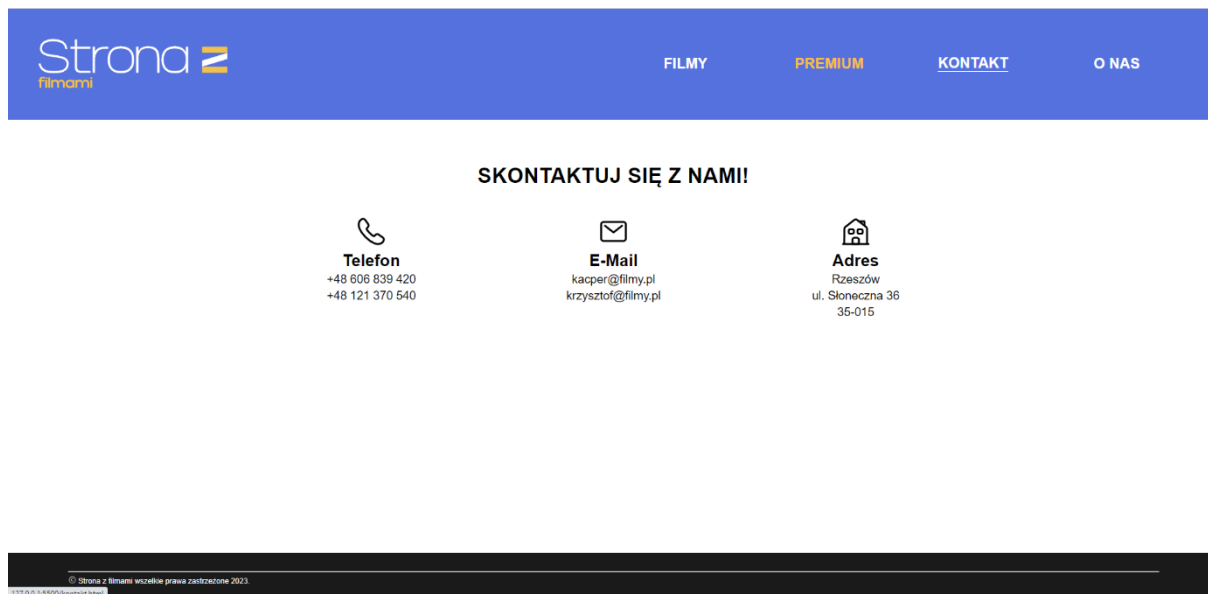
Rysunek 7 Okno, w którym znajdują się wszystkie filmy

Po wybraniu zakładki „Premium” przechodzimy do podstrony, w której możemy zobaczyć informacje o dostępnych pakietach subskrypcji.



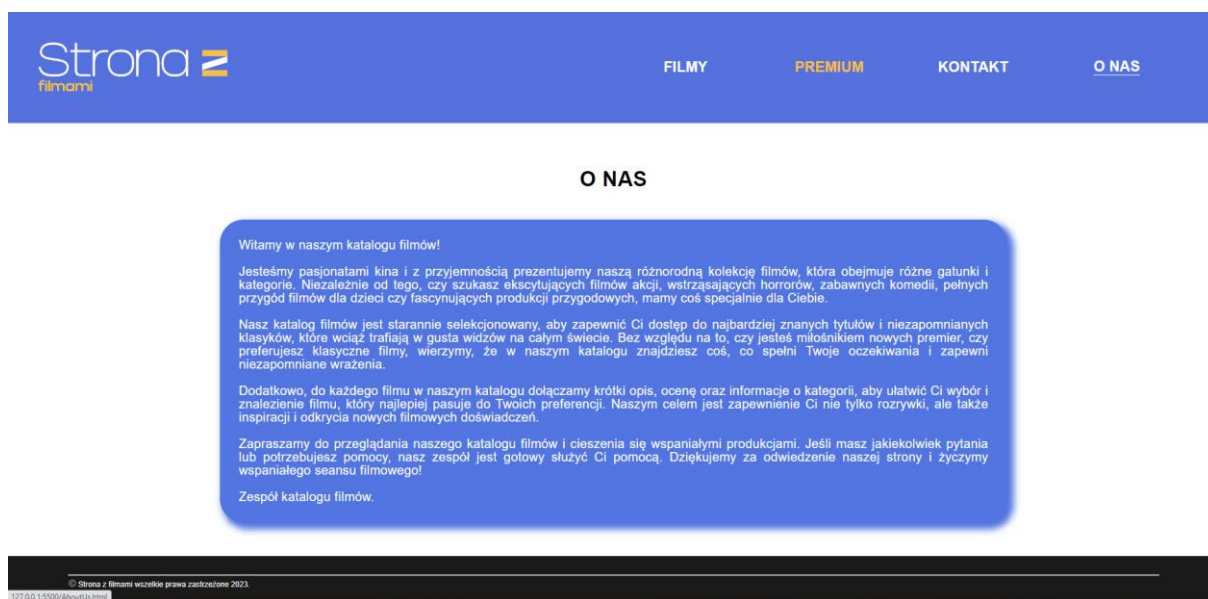
Rysunek 8 Okno, w którym znajdują się informacje o pakietach

Następnie po wybraniu zakładki „Kontakt” przechodzimy do podstrony, w której znajdują się informacje kontaktowe do właścicieli strony, takie jak numery telefonów, e-maile oraz adres.



Rysunek 9 Okno, w którym znajdują się informacje kontaktowe

Ostatnią podstroną jest zakładka „O nas”, w której użytkownik może przeczytać informację o właścicielach strony oraz stronie.



Rysunek 10 Okno, w którym znajdują się informacje o stronie

3. Opis zastosowanych technologii

Projekt został wykonany w poniższych technologiach:

- Środowisko: HTML5, CSS3 oraz JavaScript, rozszerzenie Live server
- Środowisko programistyczne: Visual Studio Code
- Urządzenie z system operacyjnym Windows

Uzasadnienie użycia powyższych technologii:

- HTML5 - jest najnowszą wersją języka znaczników HTML, który zapewnia semantyczną strukturę i organizację treści na stronie. HTML5 oferuje wiele nowych elementów i atrybutów, które są przydatne do budowy interaktywnych aplikacji internetowych. Umożliwia tworzenie sekcji, dodawanie multimedialnych elementów, formularzy i wiele innych.
- CSS3 - to najnowsza wersja języka arkuszy stylów, który umożliwia stylizację i układanie elementów HTML na stronie. CSS3 oferuje nowe funkcje, takie jak animacje, przejścia, gradienty, cieniowanie i wiele innych, które są niezbędne do tworzenia atrakcyjnego i responsywnego interfejsu użytkownika.
- JavaScript - JavaScript jest językiem skryptowym, który zapewnia interaktywność i dynamiczne funkcje na stronie. JavaScript jest niezbędny do implementacji funkcji, takich jak sortowanie. Umożliwia manipulację elementami DOM oraz dodawanie interaktywnych efektów i funkcjonalności.
- Biblioteka jQuery - jest biblioteką JavaScript, która ułatwia manipulację elementami DOM, obsługę zdarzeń, tworzenie animacji i wiele innych.

4. Repozytorium, system kontroli wersji

Projekt został zrealizowany z wykorzystaniem systemu kontroli wersji Git. Do kodu projektu stworzono dokumentację poprzez system komentarzy dokumentujących. Dokumentacja oraz projekt został umieszczony w repozytorium dostępnym pod adresem:

1. https://github.com/KrzysztofRyzak/Projekt_jezyki_internetowe/tree/main/Projekt_jezyki_internetowe

2. https://github.com/KacperPacuraW65559/Języki-Internetowe-Projekt/tree/main/Projekt_jezyki_internetowe

5. Podsumowanie i wnioski

Podsumowanie:

Realizacja projektu „Katalogu filmów” oparta na HTML5, CSS3 i JavaScript, pozwoliła na zdobycie nowej wiedzy i umiejętności w zakresie tworzenia interaktywnych stron internetowych. Użyte technologie umożliwiły implementację interaktywnego interfejsu użytkownika, bogatego w funkcjonalności.

Wnioski:

HTML5, CSS3 i Javascript są nieodłącznymi narzędziami przy tworzeniu interaktywnych stron internetowych. Planowanie i organizacja projektu są kluczowe dla utrzymania czytelności i łatwej skalowalności kodu. Regularne testowanie i debugowanie pomagają w identyfikacji i naprawianiu błędów w czasie rzeczywistym. Dokumentowanie kodu i stosowanie dobrych praktyk programistycznych ułatwiają utrzymanie i rozwój projektu w przyszłości. Realizacja projektu "Strona internetowa z katalogiem filmów" pozwoliła na zdobycie praktycznej wiedzy i doświadczenia w zakresie tworzenia interaktywnych stron internetowych.

6. Literatura

1. <https://stackoverflow.com> (data dostępu: 20.06.2023)
2. <https://w3schools.com/html> (data dostępu: 15.06.2023)
3. <https://w3schools.com/css> (data dostępu: 16.06.2023)
4. <https://w3schools.com/js> (data dostępu: 19.06.2023)
5. <https://youtube.com> (data dostępu: 20.06.2023)
6. <https://ionic.io/ionicons> (data dostępu: 16.06.2023)