

## Otázka 15 – Příspěvkové fórum

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Username, Heslo, Kontrola hesla, Email, Kontrolní otázka, Odpověď na kontrolní otázku, Poznámka z čehož pouze poznámka je nepovinná. Nelze provést registraci bez vyplněných povinných polí. Email a Username musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. V případě nekorektního přihlášení se objeví možnost „Zapomenuté heslo“, kde uživatel může pro vytvoření nového hesla zadat odpověď na svou kontrolní otázku. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

#### Fórum

Na hlavní straně se nachází výpis příspěvků. Každý příspěvek bude graficky oddělen a bude u jeho nadpisu zobrazen i autor, datum a čas vložení, počet komentářů. Příspěvky lze řadit podle data přidání, abecedně dle názvu nebo podle počtu komentářů. Nový příspěvek se vkládá přímo na hlavní stránce pomocí formuláře pro přidání příspěvku. Formulář bude obsahovat pouze dvě vstupní pole -> Nadpis a Text. I neregistrovaný uživatel může přidávat příspěvky, místo jména pak bude napsáno „Neregistrovaný uživatel“. Příspěvek se dá otevřít a následně komentovat pomocí formuláře pro přidání komentáře. Formulář bude obsahovat pouze vstupní pole pro text. Pro neregistrované uživatele platí stejné podmínky jako v případě přidávání příspěvků. Komentáře budou graficky oddělené a budou obsahovat autora a text komentáře. Ošetřete, aby do vstupních polí nebylo možné vkládat HTML tagy. Přihlášený uživatel může mazat své příspěvky a komentáře.

#### Administrace

Statically v databázi určete administrátora, který bude mít možnost mazat všechny příspěvky a komentáře (tlačítkem u příspěvku/komentáře).

## Otázka 16 – Kvíz

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

## Komponenty aplikace

### Kvíz

Vytvořte kvíz, který bude testovat znalosti z vámi určené oblasti. Na stránku se vypíše 5 náhodných otázek z databáze. V databázi musí být aspoň 10 otázek. V kvízu musí být zapojeny tyto typy zadávání odpovědí:

- Ruční doplnění odpovědi (input)
- Výběr z více možností (radio button)
- Výběr více možností (checkbox)

V případě ručního zadávání odpovědi by neměly být chybou mezery na konci nebo na začátku odpovědi. To samé platí pro velká/malá písmena.

Závěrem kvízu bude procentuální hodnocení úspěšnosti a výpis špatně a dobře zadaných odpovědí. Špatně a správně odpovědi graficky oddělte. V případě špatné odpovědi se zobrazí, jaká odpověď byla správná.

### Přidávání otázek

Součástí příkladu je stránka pro přidávání nových otázek. Při přidávání otázek s výběrem (radio button a checkbox) je možné přidat libovolné množství odpovědí a v případě checkboxů může být libovolné množství správných odpovědí (při zobrazení otázky by měl být uveden počet správných odpovědí).

## Otázka 17 – Zaměstnanecká databáze

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička. Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape). Stránka by měla sloužit řediteli firmy pro správu zaměstnanců a oddělení.

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Heslo, Kontrola hesla, Email, Název firmy. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

#### Správa oddělení

Přihlášený uživatel (ředitel) může přidávat a upravovat oddělení. Na stránce pro správu oddělení se zobrazí všechna již vytvořená oddělení. U každého oddělení bude zobrazen název, zkratka, město, barva, počet zaměstnanců v oddělení, tlačítka pro smazání, úpravu a detail oddělení. Každé oddělení bude mít jinou barvu (zadána při úpravě/vytváření oddělení). Úprava může ale nemusí probíhat na stejné stránce. Na detailu oddělení je zobrazen výčet jmen všech zaměstnanců.

#### Správa zaměstnanců

Přihlášený uživatel (ředitel) může přidávat a upravovat zaměstnance. Na stránce pro správu zaměstnanců se zobrazí všichni již vytvoření zaměstnanci. Zaměstnanec je možné filtrovat dle oddělení. U každého zaměstnance bude zobrazeno jméno, příjmení, datum nástupu, tlačítka pro smazání, úpravu, detail zaměstnance. Zaměstnanec může pracovat ve více odděleních. Úprava může ale nemusí probíhat na stejné stránce. Na detailu zaměstnance je zobrazen výčet všech oddělení, ve kterých pracuje (ve správných barvách – použijte barvu textu nebo barvu pozadí) a všechny ostatní informace.

## Otázka 18 – Šibenice

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička. Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Heslo, Kontrola hesla, Email. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

Hru lze hrát i bez přihlášení, ale neukládají se statistiky.

#### Hra

Vytvořte databázi, která bude obsahovat hádaná slova (min 10 slov). Na začátku hry se náhodně vybere jedno slovo z databáze. Dle slova se vygenerují podtržítka (pro každé písmeno jedno). Zároveň se pro vybrané slovo zobrazí počet úspěšných a neúspěšných her. Hráč má k dispozici panel s abecedou, kde vybírá písmenka do hádaného slova. Pokud hráč zvolí písmeno, které ve slově je, doplní se na všechny pozice, kam patří (místo podtržítek). Na písmeno nepůjde znovu kliknout. Pokud písmeno ve slově není, přikreslí se kus panáčka na šibenici. Hra končí uhodnutím slova nebo dokreslením panáčka. Po dokončení hry se ukáže tlačítko pro spuštění nové hry a tlačítko pro přidání nových slov do databáze.

#### Správa slov

Při přidávání slov dbejte na to, aby slova nebyla v databázi vícekrát.

#### Statistiky

Každý hráč si může pro svůj účet zobrazit procentuální úspěšnost hádání slov a konkrétní hodnoty úspěšných a neúspěšných her.

## Otázka 19 – Hledání pokladu

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička. Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

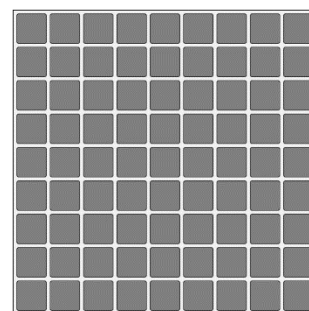
Při registraci zadává uživatel pole Heslo, Kontrola hesla, Email. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

Hru lze hrát i bez přihlášení, ale neukládají se statistiky.

#### Hra

Při startu hry si uživatel zvolí velikost hrací plochy (například 4x5 – pro šířku i výšku hrací plochy jsou samostatná vstupní pole). Minimální velikost v obou rozměrech je 4, maximální 20. Po potvrzení velikosti se vygeneruje hrací plocha. Poklad se vygeneruje pokaždé na novém místě.



Klikáním na hrací plochu se označí místo, které uživatel již navštívil (nelze na něj kliknout znovu) a zároveň napoví uživateli, jakým směrem se vydat pro nalezení pokladu. Náповěda spočívá v zobrazení jednoho ze světových směrů (S, J, V, Z, SV, SZ, JV, JZ). Při nalezení pokladu se objeví obrázek s pokladem na příslušném poli a zobrazí se možnost pro spuštění nové hry (znovu se objeví i výběr velikosti hrací plochy).

Během hry se počítá počet tahů. Pokud je uživatel přihlášen, ukládá se mu do statistik pro danou velikost pole jeho počet tahů.

#### Statistiky

Každý hráč si může pro svůj účet zobrazit všechny velikosti, které hrál s počtem nalezených pokladů. Pro každou velikost se mu také zobrazí nejlepší počet tahů, průměrný počet tahů a nejhorší počet tahů.

## Otázka 20 – Fórum pro technickou podporu

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Username, Heslo, Kontrola hesla, Email, Kontrolní otázka, Odpověď na kontrolní otázku, Poznámka z čehož pouze poznámka je nepovinná. Nelze provést registraci bez vyplněných povinných polí. Email a Username musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. V případě nekorektního přihlášení se objeví možnost „Zapomenuté heslo“, kde uživatel může pro vytvoření nového hesla zadat odpověď na svou kontrolní otázku. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

#### Fórum

Na hlavní straně se nachází výpis příspěvků. Každý příspěvek bude graficky oddělen a bude u jeho nadpisu zobrazen i autor, datum a čas vložení, počet odpovědí. Příspěvky lze řadit podle data přidání, abecedně dle názvu nebo podle počtu odpovědí. Nový příspěvek se vkládá přímo na hlavní stránce pomocí formuláře pro přidání příspěvku. Formulář bude obsahovat pouze dvě vstupní pole -> Nadpis a Text. Neregistrovaný uživatel nemůže přidávat příspěvky. Příspěvek se dá otevřít a následně na něj lze odpovídat pomocí formuláře pro přidání odpovědi. Formulář bude obsahovat pouze vstupní pole pro text. Odpovědi budou graficky oddělené a budou obsahovat autora a text odpovědi. Ošetřete, aby do vstupních polí nebylo možné vkládat HTML tagy. Přihlášený uživatel může mazat své příspěvky a odpovědi. Každá odpověď lze hodnotit + nebo - (zobrazí se pouze jedno číslo, znaménko minus odebrá jedničku, znaménko plus přidává jedničku). Autor příspěvku může označit odpověď za správnou (správná odpověď se bude zobrazovat vždy hned pod příspěvkem).

## Otázka 21 – Znalostní web

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Menu

Pro celý web (po přihlášení) je dostupné menu, kde se uživatel může odhlásit nebo zobrazit vlastní profil, seznam testů nebo žebříček nejlepších.

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Username, Heslo, Kontrola hesla, Email, Poznámka z čehož pouze poznámka je nepovinná. Nelze provést registraci bez vyplněných povinných polí. Email a Username musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na svůj profil.

Web není možné jakkoliv používat bez přihlášení.

#### Profil

Každý uživatel má vlastní profil, který je graficky rozdělen do dvou sekcí. „Info“, kde má zobrazeny základní informace (Jméno, Příjmení, Username, Poznámka) a „Výsledky testů“, kde má zobrazeny výsledky všech testů, které absolvoval, a čas, kdy naposledy test absolvoval. Výsledky se budou zobrazovat ve formě procentuální úspěšnosti. Pokud je úspěšnost menší než 80%, obarví se celý řádek červeně, v opačném případě zeleně.

#### Test

Hlavní stránka bude obsahovat minimálně 2 testy, kdy každý test má 5-10 otázek. Kliknutím na test uživatel začne s jeho plněním (na stránce se zobrazí všechny otázky najednou). Všechny otázky a testy budou uloženy v databázi. Otázky budou formou radio buttonů, tedy volba jedné ze tří odpovědí. Po odeslání testu se zobrazí procentuální úspěšnost a chybně zodpovězené otázky i se správnými odpověďmi. Výsledek testu se uloží do databáze.

#### Žebříček

Stránka se žebříčkem zobrazí nejlepších 5 uživatelů. Kritérium pro určení nejlepších je „kdo má nejvíce splněných testů nad 80%“. Pokud má více uživatelů stejný počet splněných testů, rozhoduje průměr procent všech splněných testů.

## Otázka 22 – Blogovací systém

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Username, Heslo, Kontrola hesla, Email, Kontrolní otázka, Odpověď na kontrolní otázku, Poznámka z čehož pouze poznámka je nepovinná. Nelze provést registraci bez vyplněných povinných polí. Email a Username musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. V případě nekorektního přihlášení se objeví možnost „Zapomenuté heslo“, kde uživatel může pro vytvoření nového hesla zadat odpověď na svou kontrolní otázku. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

#### Role

Uživatelům lze nastavit jednu ze 3 rolí: Admin, Editor, Čtenář. Čtenář může pouze číst a komentovat články. Editor může navíc psát a upravovat články (i mazat). Admin je nastaven staticky v databázi. Může vše co editor, navíc má možnost měnit role ostatním uživatelům. Uživatel může mazat pouze své komentáře, Editor a Admin mohou mazat všechny.

#### Blog

Hlavní stránka webu je výčet článků. U každého článku ve výpisu se zobrazí jeho název, začátek hlavního textu (60 znaků) a počet komentářů. Po kliknutí na článek se otevře jeho detail, kde bude nadpis, datum vytvoření, celý text, graficky oddělené komentáře s názvem autora.

#### Přidání článku

Uživatel s rolí Editor nebo Admin uvidí v horní části stránky odkaz na stránku pro přidání článku. Odkaz bude ošetřen, aby se na stránku nedostal normální uživatel. Textarea pro hlavní text musí dokázat přijmout HTML tagy pro formátování textu.



## Otázka 23 – Receptář

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Heslo, Kontrola hesla, Email. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

Nepřihlášený uživatel může celý web prohlížet, přidávat recepty, ale nemůže přidávat recepty do oblíbených, ani odkládat na později.

#### Menu

V horní části stránky se bude nacházet menu s následujícími odkazy: Seznam receptů, Oblíbené recepty, Odložené recepty, Přidání receptu, Odhlášení.

#### Seznam receptů

Stránka pro zobrazení všech receptů v databázi. Recepty budou graficky odděleny a pro každý z nich bude zobrazen obrázek (ilustrační, stačí nakreslit v malování), název, doba trvání přípravy jídla, náročnost. Po kliknutí na recept se otevře detail, kde je sepsán i postup pro přípravu jídla (a ostatní dříve uvedené informace). V detailu také budou 2 tlačítka: „Oblíbit recept“ a „Uvařím jindy“.

#### Oblíbené recepty

V sekci oblíbené recepty se zobrazí recepty ve stejném formátu jako na stránce Seznam receptů, ale pouze ty, které si uživatel označil jako oblíbené.

#### Odložené recepty

V sekci odložené recepty se zobrazí recepty ve stejném formátu jako na stránce Seznam receptů, ale pouze ty, které si uživatel označil jako „Uvařím později“.

#### Přidání receptu

Stránka pro přidání receptu obsahuje pouze formulář, kde jsou vstupní pole pro název receptu, postup, obrázek, doba trvání přípravy (v minutách), náročnost (select snadné, střední, náročné).

## Otázka 24 – Eshop

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Menu

V horní části stránky se bude nacházet menu s kategoriemi (všechny kategorie budou dynamicky vypisované z databáze). V pravé části menu bude košík.

#### Stránka s kategoriemi

Na stránce budou v mřížce zobrazeny všechny kategorie řazené dle abecedy. Každá kategorie bude mít obrázek.

#### Stránka se zbožím

Stránka se zobrazí po volbě kategorie, ať už v menu, nebo ze stránky s kategoriemi. Produkty budou zobrazeny v mřížce. U každého produktu bude název, základní popis (160 znaků), cena s DPH (21%), cena bez DPH. Po kliknutí na produkt se otevře jeho detail s tlačítkem pro vložení do košíku. V detailu produktu také bude odkaz na jeho kategorii, který přesměruje uživatele zpět na výpis celé kategorie.

#### Košík

V horním panelu je odkaz na košík, vedle něhož bude číslovka s počtem produktů v košíku. Po kliknutí na košík se zobrazí stránka s jeho obsahem. Položky v košíku budou zobrazeny po řádcích. Pokud budou v košíku 2 stejné produkty, sloučí se na jednom řádku a změní se hodnota ve sloupečku „počet“. Vedle čísla s počtem budou tlačítka pro zvýšení kusů produktu. Na konci řádku je vypsána celková cena za daný počet kusů produktu. Pod tabulkou bude větším písmem vypsána celková cena s tlačítkem „Dokončit nákup“.

#### Ukončení nákupu

Uživatel zde musí vyplnit fakturační údaje (formulář musí být validován, všechna pole jsou povinná: jméno a příjmení, ulice, číslo popisné, PSČ). Na konci formuláře bude přepínač pro způsob dopravy. Osobní odběr zdarma, dovoz přepravní společností 129 Kč (částka nepodléhá DPH). Pokud zaškrtně uživatel dovoz, přičte se k celkové ceně (která bude stále zobrazená). Souhrn objednávky bude poslední stránka, kde budou všechny zadané údaje, obsah košíku, cena s DPH i bez DPH, tlačítko pro odeslání objednávky. Objednávka bude uložena v databázi.

## Otázka 25 – Pexeso

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Heslo, Kontrola hesla, Email. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

Hru lze hrát i bez přihlášení, ale neukládají se statistiky.

#### Pexeso

Při startu hry si uživatel zvolí velikost hrací plochy (například 4x5 – pro šířku i výšku hrací plochy jsou samostatná vstupní pole). Minimální velikost v obou rozměrech je 3, maximální 10. Po potvrzení velikosti se vygeneruje hrací plocha. Karty budou promíchány náhodně.

Cílem je odehrát celou hru pexeso. Pokud uživatel otočí dvě karty, započítá se jeden tah. Uživateli se počítají tahy a následně se ukládají do databáze. Každý uživatel má pro jednu velikost hracího pole uložen pouze nejlepší výsledek.

#### Žebříček

Na stránce se žebříčkem se zobrazí select, kde budou všechny již hrané velikosti napříč všemi hráči. Pokud uživatel zvolí například velikost 4x4, ukáží se mu výsledky všech hráčů, kteří hráli pexeso o velikosti 4x4. Pokud nikdo tuto velikost nehrál, nebude se ani zobrazovat v selectu. Výsledky se budou řadit od nejlepšího po nejhorší, u každého se zobrazí jméno uživatele a počet tahů.

## Otázka 26 – Školní rozvrh hodin

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Heslo, Kontrola hesla, Email. Všechna pole jsou povinná. Nelze provést registraci bez vyplněných polí. Email musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

Bez přihlášení uživatel neuvidí nic (pouze informaci o tom, že se má přihlásit/registrovat)

#### Zobrazení rozvrhu

Na stránce zobrazení rozvrhu se zobrazí rozvrh na aktuální den. Právě probíhající hodina bude zvýrazněná. Pro každou hodinu se zobrazí zkratka předmětu, zkratka učitele, učebna. Nemusíte tvořit tabulky pro učitele, předměty ani učebny, všechna data jsou zadána do textových vstupních polí při vytváření rozvrhu. Pokud uživatel najede myší na zkratku předmětu, zobrazí se mu celý název. To samé platí pro jméno učitele.

#### Tvorba rozvrhu

Před tvorbou rozvrhu si nejdříve definujte v databázi časy vyučovacích hodin (0.-10. – nemusí se shodovat s realitou). Následně bude zobrazen formulář, kde si uživatel zvolí v selectu den a vyučovací hodinu (pořadí hodiny, nikoliv přesný čas). Další vstupní pole do formuláře jsou:

- Zkratka předmětu
- Název předmětu
- Zkratka vyučujícího
- Celé jméno vyučujícího
- Učebna

## Otázka 27 – Kalendář

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Zobrazení kalendáře

Na stránce zobrazení kalendáře bude klasický kalendář zobrazen v mřížce. V políčku dne se zobrazí přidané poznámky. Při zobrazování dbejte na rozložení dnů reálně podle dnů v týdnu.

#### Přidání poznámky

Pod kalendářem bude formulář pro přidání nové poznámky.

Kliknutím na den v kalendáři se do vstupního pole pro den vyplní den, na který uživatel klikl. Druhé vstupní pole bude pro text poznámky, který bude mít maximálně 30 znaků. Odesláním pomocí tlačítka se do kalendáře poznámka přidá. V jeden den může být více poznámek. Po načtení stránky se poznámky nesmažou (použijte cookies nebo databázi).

LEDEN						
Pondělí	Úterý	Středa	Čtvrtek	Pátek	Sobota	Neděle
						1 Nový rok
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	Poznámky:				

## Otázka 28 – Web pro komunikaci mezi uživateli

Pracujete na localhostu, veškeré soubory s kódy i obrázky, i sql soubor s příkazy (pokud využíváte) uložte do jednoho adresáře. **Po skončení práce tuto složku zkopírujte na plochu, složka bude mít vaše příjmení jako název!**

### Popis

Vytvořte kompletní webovou stránku. Všechny stránky budou mít stejnou strukturu – hlavička, tělo, patička, menu (rozložení je na vás). Je vyžadována grafická úprava webu (máte k dispozici Inkscape).

### Komponenty aplikace

#### Přihlášení a registrace

Při registraci zadává uživatel pole Jméno, Příjmení, Username, Heslo, Kontrola hesla, Email, Kontrolní otázka, Odpověď na kontrolní otázku, Poznámka z čehož pouze poznámka je nepovinná. Nelze provést registraci bez vyplněných povinných polí. Email a Username musí být v databázi unikátní. Validace probíhá na klientu před odesláním na server.

Přihlášení probíhá pomocí emailu a hesla. V případě nekorektního přihlášení se objeví možnost „Zapomenuté heslo“, kde uživatel může pro vytvoření nového hesla zadat odpověď na svou kontrolní otázku. Po přihlášení bude uživatel přesměrován na hlavní stránku.

#### Vyhledání uživatelů

Na stránce bude vyhledávací pole s našeptávačem, který zobrazí uživatele, jejichž Username začíná na daný výraz. Při kliknutí na uživatele zobrazí možnost přidat ho mezi přátele.

#### Přehled přátel

Stránka přehledu všech přátel slouží k zobrazení uživatelů, se kterými může přihlášený uživatel komunikovat pomocí zpráv. U každého uživatele je možnost odebrat ho z přátel. Zprávy z databáze se tím nemažou, při novém navázání přátelství se zobrazí i staré zprávy. Po kliknutí na jméno uživatele se mu zobrazí zprávy zaslané mezi 2 uživateli (přihlášený a zvolený)

#### Zprávy

Komunikovat se dá pouze s uživatelem, který je přidán mezi přátele. Pro odesílání a zobrazení zpráv bude jen jedna společná stránka. Ve vrchní části se zobrazí vyměněné zprávy. Ze zobrazení bude zřejmé, kdo zprávu poslal komu. Zprávy se řadí dle času odeslání (poslední zobrazená zpráva bude nejbližší vstupnímu poli pro odeslání).

#### Upozornění

Při načtení jakékoliv stránky webu se zobrazí v horním panelu počet nových zpráv.