

Závěrečný report
Organizátor táborových bodů
ITU – Tvorba uživatelských rozhraní

12. prosince 2024

Milan Vrbas
Jan Juračka

xvrbas01
xjurac07

Obsah

1	Zadání	2
1.1	Odchytky od původního zadání	2
2	Rozdělení práce v týmu	2
3	Připomínky z kontrolní prezentace	3
4	Výsledky testování	3

1 Zadání

Úkolem je vytvořit webovou aplikaci, která bude sloužit vedoucím na letním táboře v Líseckém táboře na Vysočině k organizaci her a jejich bodování. Aplikace bude poskytovat přehledné zobrazení denních a celkových statistik pro jednotlivé týmy.

Aplikace umožní správu týmů, včetně jejich vytváření, mazání a úpravy. Každý tým bude mít přiřazený název, barvu, velitele a členy. Týmy budou sbírat body v táborových hrách, přičemž bodování bude podle tří předdefinovaných pravidel: Méně bodovaná, Více bodovaná a Velmi bodovaná. Uživatel bude mít také možnost vytvářet vlastní pravidla bodování pro specifické hry.

Informace o jednotlivých hrách a jejich výsledcích si budou uživatelé moci zobrazit v historii aktivit. Všechna táborová data (informace o týmech, jednotlivcích, hrách, výsledcích, historii her a nastavení bodování) budou uložena ve formátu JSON na backendové straně aplikace, což umožní snadné sdílení těchto informací s ostatními vedoucími.

1.1 Odchytky od původního zadání

2 Rozdělení práce v týmu

Na výsledné implementaci frontendové části projektu jsme se podíleli dva, Milan Vrbas a Jan Juračka. Naše práce byla rozdělena tak, aby zajistila efektivní, ale zároveň nezávislou spolupráci na projektu, přičemž jednotlivé úkoly byly rozděleny následovně:

Milan Vrbas

- **Úvodní stránka** `StartPage.jsx` – obsahuje možnosti vytvoření nového tábora nebo načtení existujícího.
- **Vytváření tábora/týmů** `CreateCamp.jsx` – formulářová stránka pro zadávání informací o týmech a tvorba tábora
- **Editování týmů** `EditTeam.jsx` – zahrnuje načtení stávajících dat týmu do formuláře, jejich úpravu a následné uložení změn
- **Hlavní stránka aplikace** `MainPage.jsx` – obsahuje:
 - **Tabulka bodování** – přehled bodů získaných jednotlivými týmy za každý den tábora
 - **Historie aktivit** – zobrazení her a aktivit pořádaných v průběhu tábora

Jan Juračka

- **Přidávání individuálních aktivit** `IndividualPointsPage.jsx` – zadání bodů za konkrétní aktivity jednotlivcům
- **Přidávání týmových her** `TeamPointsPage.jsx` – zadání bodového ohodnocení za odehrané hry jednotlivým týmům
- **Správa her** `TODO.jsx` – umožňuje mazání či úpravu jednotlivých her či aktivit.
- **Úprava bodování her** `TODO.jsx` – umožňuje upravit bodování týmových her

Podrobnější informace o rozdělení práce a jednotlivých součástech projektu jsou uvedeny v souboru `readme.txt` v kořenovém adresáři projektu.

3 Připomínky z kontrolní prezentace

Během kontrolní prezentace jsme obdrželi užitečnou připomínku, kterou jsme následně zapracovali do našeho projektu. Tato připomínka se týkala zlepšení způsobu vytváření datového JSON souboru při zakládání nového tábora.

Původní implementace vytvářela JSON soubor až ve chvíli, kdy uživatel dokončil vyplňování formulářů jednotlivých týmů a zvolil název tábora. Tento přístup však nebyl optimální, jak zdůraznil pan docent Vítězslav Beran, na kontrolní prezentaci. Navrhl, aby byl inicializační JSON soubor vytvořen ihned při zahájení procesu zakládání nového tábora. Tento soubor by obsahoval základní informace, jako je název tábora a prázdnou strukturu pro týmy, a následně by se doplnil o zbylá data po vyplnění a potvrzení formulářů.

Tento návrh jsme zapracovali následujícím způsobem: - Při kliknutí na tlačítko `"Vytvořit nový"` se nyní okamžitě vytvoří JSON soubor, který obsahuje inicializační strukturu dat a po vyplnění formulářů týmů a potvrzení vytvoření tábora se tato data zapíše do již existujícího JSON souboru.

Tato změna výrazně zjednodušila proces zpracování dat na backendu a umožnila nám lépe oddělit fázi inicializace od fáze úpravy dat. Díky tomu je nyní možné například uložit proces vytváření tábora, aniž by uživatel musel vyplnit všechny formuláře najednou.

Tento přístup rovněž přispívá k větší modularitě aplikace a usnadňuje práci s daty v dalších částech projektu, například při načítání nebo editaci tábora.

4 Výsledky testování