Ventspils Tehnikums	
Kvalifikācijas darbs kvalifikācijā "Programmēša	nas tehnikis"
" Rihify " mājaslapas izstrāde	,
	Darba autors: Rihards Irbe

Darba vadītājs: Ilmārs Brensons

Satura rādītājs

1. levads	3
2. Uzdevumu nostādne	4
3. Funkcionālās un nefunkcionālās prasības	5
4. Risināšanas līdzekļu pamatojums	7
5. Sistēmas struktūras modelis	9
6. Funkcionālais un dinamiskais sistēmas modelis	12
7. Datu struktūru apraksts	52
8. Lietotāja ceļvedis	55
9. Secinājumi	64
10. Literatūras avotu saraksts	65
11. Programmas pirmkods	66

1. Ievads

Kā savu kursa noslēguma eksāmena darbu izvēlējos mūzikas klausīšanās mājaslapu. Izvēlējos šo projektu, jo šis darbs apvieno iegūtās zināšanas no 4 gadu mācību procesa Ventspils Tehnikumā. Šim darbam ir praktisks pielietojums, kā arī process prasīs izmantot vairākas programmēšanas valodas, piemēram, HTML, CSS, JavaScript, PHP un Laravel. Praktiskā darba grūtību līmenis atbilst 4 gadu mācību apjomam, jo tas sastāvēs no datubāžu relācijām, datubāžu struktūrām, vairāku programmēšanas valodu pielietošanas, intuitīva mājaslapas dizaina, failu struktūrām, koda struktūras noformēšanas u.c. Praktiskais pielietojums šim darbam būs izmantojot šo mūzikas klausītāju savā ikdienā bez reklāmām vai jebkādām limitācijām, ar kurām saskaras citi mūzikas klausītāji.

Darba galvenais mērķis ir pārbaudīt manas skolas laikā iegūtās zināšanas un izaicināt sevi ar apjomīgu projektu. Mūzikas klausīšanās mājaslapas iztrāde patiešām bija grūts uzdevums, kas sastāvēja no vairākiem CRUD(Create, Read, Update, Delete) pielietojumiem, audio failu veiksmīgu integrāciju datubāzē un failu struktūrā, kā arī citas funkcijas, kas prasīja padziļinātas mājaslapas iztrādes zināšanas.

Strādājot pie "Rihify" projekta saskāros ar izaicinājumiem, kā PHP programmēšanas valodas apgūšanu, audio failu saglabāšanu un lasīšanu, css animāciju integrēšana un jaunas laravel funkcijas, ar kurām nebiju praktiski saskāries. Lai novērstu failu uzglabāšanas atmiņas problēmu, nonācu pie risinājuma, ka faila maksimalais izmērs ir 20MB un katram lietotājam ir iespēja pievienot 10 dziesmas, ja šis apjoms ir par mazu, tad ir jāsazinās ar iztrādātāju, ko var izdarīt mājaslapas "AboutUs" sadaļā.

"Rihify" mērķauditorija ir ļoti plaša, nav vecuma ierobēžojumi un daudzveidīgā mūzikas izvēle dos katram iespēju izbaudīt savu iecerēto mūziku, proti, neskatoties uz dzimumu vai citām perosnības iezīmēm.

2. Uzdevumu nostādne

2.1 Apraksts

"Rihify" ir mājaslapa, kura ļauj lietotājam atrast sev iecerēto mūziku ar iebūvētā meklētāja palīdzību vai "Home" sadaļā izvēloties vienu no nejaušas izvēles mūzikām. Mājaslapa piedāvā izveidot savu mūzikas sarakstu, vai klausīties citu lietotāju izveidotos sarakstus, kurus arī var atrast ar iebūvēto meklētāju. Ja lietotājs ir artists, ko var izvēlēties labojot savu profilu vai izveides laikā, tad lietotājam ir dota iespēja aukšupielādēt savas dziesmas. Iespējams arī rediģēt savas ievietotās dziesmas un mūzikas sarakstus. Mājaslapa ir ievietota "Patīk" funkcija, kas ļauj lietotājam atzīmēt iemīļotākas dziesmas, kas tiek saglabātas.

Projekta mērķis ir paplašināt savas programmēšanas zināšanas, izmantojot vairākas programmēšanas valodas un izaicināt sevi ar lielu projektu. Kā arī projektam ir praktisks pielietojums, jo taisos to izmantot, kā alternatīvu citām mūzikas klausīšanas aplikācijām.

Mājaslapas izvedei tika izmantotas programmēšanas valodas, kā HTML, JavaScript, CSS, PHP un Laravel. Papildus tam, es izmantoju dažādus internetā pieejamos rīkus, lai uzlabotu mājaslapas izskatu. Šie rīki ir dokumentēti koda komentāros un iekļauti izmantoto literatūras un datu avotu sarakstā.

Šī projekta plānošanā izvēlējos spotify, kā iedvesmu, lai lietotāja mūzikas klausīšanās saturētu iecienitās funkcijas, kā piemēram, "shuffle playlist" un "repeat song". Mājaslapas izskatu uzskicēju izmantojot <u>draw.io</u>, kuru izmantoju kā pamata izskatu savam projektam, kam beigu stadijā tika pievienotas animācijas.

Populārākais piemērs šim projektam ir <u>spotify</u>, kas ļauj lietotājam klausīties plašu klāstu ar mūzikas sarakstiem, pievienot pie patīk saraksta, izveidot savus mūzikas sarakstus, u.c. Mana mājaslapa atšķirās ar dizainu un mūzikas klausīšanās pieredzi, proti, lietotājs mājaslapā var sastapties ar mazāk pazīstamām dziesmām, dēļ nejaušas izvēles funkciju, kas atgriezīs vienu no datubāzes dziesmām, neskatoties uz to patīk daudzumu vai klausījumiem.

2.2 Projektējums

Projektējuma sākumā sāku veidot "backend" loģiku, kura "UI" jeb "User Interface" sastāvēja no parastiem input laukiem, pogām un div logiem. Iedomājos sevi lietotāja lomā un sāku veidot savas mājaslapas galvenās funkcijas, kā autorizācija, mūzikas klausīšanās un augšupielāde, mūzikas sarakstu klausīšanās un izveide, utml.

3. Funkcionālās un nefunkcionālās prasības

Nefunkcionālās prasības:

- Mājaslapas dizainam ir jābūt veigli saprotamam. (User Friendly)
- Mājaslapas jāpielāgojās dāžādiem ekrānu izmēriem.
- Mājaslapai jābūt ir iebūvētiem ierobēžojumiem, kā, iespēja labot tikai savas augšupielādētās dziesmais vai izveidotos mūzikas sarakstus.
- Mājaslapai jāierobežo augšupielādes lielums un daudzums.
- Jādod lietotājam brīvība, proti, iespēja mainīt dziesmas skaļumu, ļaut jauktā secībā klausīties dziesmu sarakstu vai atkārtoti klausīties izvēlēto dziesmu.
- Iekļaut animācijas.
- Admin piekļuves panelis, kur var idzēst lietotāju, apskatīt viņu datus un ielogoties lietotāja profilā bez paroles.
- Ļaut lietotājam rediģēt vai idzēst tikai savas dziesmas un dziesmu sarakstus. Pretējā gadījumā vizuāli parādīt kļūdas paziņojumu. (Drošība)

Funkcionālās prasības:

- Autentifikācija
- Iespēja augšupielādēt, rediģēt vai izdzēst mūziku
- Laut lietotājam izveidot un rediģēt savu profilu
- Iespēja izveidot, rediģēt vai izdzēst mūzikas sarakstus.
- Mūzikas klausīšanās funkcija, kas ļaus lietotājam nopauzēt un spēlēt mūziku, kā arī loģika, kas ļaus tikai vienai dziesmai skanēt vienlaicīgi.
- Mūzikas skaluma izvēle.
- Mūzikas saraksta nākamais/iepriekšējais pogas, lai lietotājs varētu ar šīm pogām pārvietoties starp mūzikas sarakstu.
- Iespēju atkārtoti klausīties pašreizējo mūzku.
- Iespēju klausīties jauktā secībā mūzikas sarakstu.
- Meklēšanas funkcija, ar ko var meklēt mūziku vai mūzikas sarakstu, ievadot nosaukumu.
- Patīk funkcija, lai lietotājs varētu saglabāt dziesmas, kas viņam patīk.
- Iespēju mainīt savu paroli aizmiršanas gadījumā ar aizsūtītu kodu uz datubāzē saglabāto epastu.

- Iespēju sazināties ar izstrādātāju caur iebūvētu "Contact Us" formu.
- Limitēt lietotāja augšupielades izmēru un daudzumu.

4. Risināšanas līdzekļu pamatojums

4.1 Programmēšanas valodas Pamatojums

Lai veidotu savu mūzikas klausīšanās projektu, man bija divas iespējas: izmantot Java programmēšanas valodu kopā ar JavaFX "UI" (User Interface) izstrādei vai Laravel kā PHP frameworku mājaslapas veidošanai. Šīs bija manas divas iespējas, jo esmu praktiski saskāries ar abām programmēšanas valodām Ventspils Tehnikuma mācību procesā.

Šinī tabulā aprakstīšu Java/JavaFX pozitīvos un negatīvos punktus.

Pozitīvi (+)	Negatīvi (-)
Esmu praktiski izmantojis JavaFX libary savos Java skolas projektos. Kā arī esmu	Šo projektu nevarētu hostot, lai jebkurš pasaulē, kam ir interneta pieslēgums varētu
veidojis audio atskaņotāju, tāpēc šīs zināšanas	atvērt manu mūzikas atskaņotāju, kā varētu
palīdzētu ar mūzikas klausīšanās projektu. (Pieredze)	izdarīt ar mājaslapu.
Lai veidotu skatus ar JavaFX, izmantoju	Vēlējos savu projektu padarīt vizuāli
"scene builder", kas pāatrinātu manu "UI"	iespaidīgu, izmantojot animācijas, taču
veidošanas procesu.	JavaFX performance nebūtu pietiekami laba
	kompleksu animāciju/izskatu pielietojumā.
JavaFX ir pieejams daudzās operētājsistēmās,	Internetā būs pieejama mazāk informācijas
kā Windows, MacOS, Linux un pat arī uz	par JavaFX, jo tas nav ļoti plaši izmantots
telefoniem.	Java libary.

Šeit tiks aprakstīti mājaslapas, konkrētāk, Laravel framework pozitīvie un negarīvie punkti.

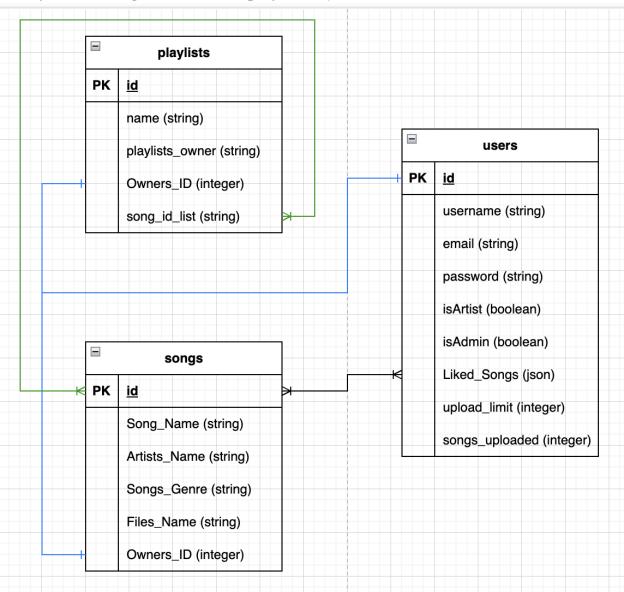
z oro oraz upromesora magnetap ac, menanciani, zan	
Pozitīvi (+)	Negatīvi (-)
Šo projektu varēs hostot, tādējādi vairāki	Laravel bieži tiek atjaunināts, tādējādi man
cilvēki varēs piekļut manai mājaslapai ar	vajadzēs attiecīgi mainīt savu koda loģiku, lai
interneta pārlūka palīdzību.	izmantotu jaunākas Laravel versijas.
Laravel ir populārs framework, tāpēc būs	Saskāros ar nestabilitāti, programmēšanas
viegli atrast internetā papildus informāciju.	procesā. Man pēkšņi neatgriezās validācijas
Kā arī vēlos pieminēt to, ka Laravel	error īzziņas, bet kods bija uzrakstīts pareizi.
dokumentācija ir ļoti noderīga un konkrēta,	Risinājums bija atjaunot Laravel verisju, kas
kas atviegloja manu programmēšanas	liecina par nestabilitātes iespējamību.
procesu.	
Izaicināšu sevi, izmantojot vairākas	Augstas resursu prasības, ja kods ir
programmešanas valodas vienā projektā, kā	komplekss un pats projekts ir apjomīgs, tas
PHP, JS, HTML, CSS un Laravel.	var ietekmēt lādēšanās ātrumu.

4.2 Datubāzes pamatojums

Izvēlējos izmantot MySQL datubāzi, jo šī datubāze ir populāra, tādējādi būs pieejami plaši interneta resursi nepieciešamības gadījumā, praktiska pieredze un laba dokumentācija, kas atvieglos datubāzes izstrādi un uzturēšanu. No citām datubāzes opcijām esmu dzirdējis mar SQLite, bet nēesmu praktiski izmantojis šo datubāzi, tāpēc mana izvēle ir MySQL.

5. Sistēmas struktūras modelis

5.1 MySQL ER diagramma manam projektam (skatīt 5.1 attelu)



5.1 attēls

5.2 Datubāzes piemēri:

users datubāzes piemērs (skatīt 5.2 attelu)

id	username	email	password	isArtist	isAdmin	Liked_Songs	upload_limit	songs_uploaded
1	Rihards	ZeeusGT@gmail.com	\$2y\$12\$ca/ulq5fSj6tyKyCKjjNtuPgGRCC3fqR4Y1tm1bgjM7	1	0	["4","10","6"]	10	10
2	Admin	Rihify@gmail.com	\$2y\$12\$ca/ulq5fSj6tyKyCKjjNtuPgGRCC3fqR4Y1tm1bgjM7	1	1	["1","2","3","4","5"]	10	0

5.2 attēls

songs datubāze piemērs (skatīt 5.3 attelu)

id	Song_Name	Artists_Name	Songs_Genre	Files_Name	Owners_ID
1	The Way You Kiss Me	Artemas	Alternative pop	1.mp3	1
2	Psycho Dreams	Kill Eva, ENCASSATOR	Russian Indie	2.mp3	1
3	Keep It Tucked	ThxSoMch	Alternative Indie	3.mp3	1
4	If We Being Rëal	Yeat	Hip hop / Rap	4.mp3	1
5	One Call	Rich Amiri	Hip hop / Rap	5.mp3	1
6	Mr. Rager	Kid Cudi	Hip hop	6.mp3	1
7	Again	Noah Cyrus, X	Electronic	7.mp3	1
8	Tell Më	Yeat	Hip hop / Rap	8.mp3	1
9	I Smoked Away My Brain	a\$ap rocky	Hip hop / Rap	9.mp3	1
10	Come Through	The Weeknd	R&B	10.mp3	1

5.3 attēls

Playlists datubāzes piemērs (skatīt 5.4 attelu)

id	name	playlists_owner	Owners_ID	song_id_list
1	Background Playlist	Rihards	1	1, 2, 3
2	Rap Playlist	Rihards	1	5, 9, 3, 4
3	Hip hop Playlist	Rihards	1	1, 7, 6, 10
4	1 Hour Of Bangers	Rihards	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
5	Songs For Everyone	Rihards	1	5, 9, 8, 7
6	Carti Playlist	Admin	2	1, 2, 3, 4
7	Random Playlist	Admin	2	3, 4, 5
8	Lofi Playlist	Admin	2	7, 9, 10, 4
9	Time killer	Admin	2	1, 9, 6, 3
10	Only The Best	Admin	2	9, 5, 4, 3

5.4 attēls

5.3 Relāciju apraksti

Starp Liked_Songs sadaļu no lietotāju tabulas un dziesmu tabulas id sadaļām ir relācija(One to many), kā redzams (5.1. attēlā).

Starp Owners_ID sadaļu no songs tabulas un users tabulas id sadaļām ir relācija (One), kā redzams (5.1. attēlā).

Starp song_id_list sadaļu no playlists tabulas un songs tabulas id sadaļām ir relācija(One to many), kā redzams (5.1. attēlā).

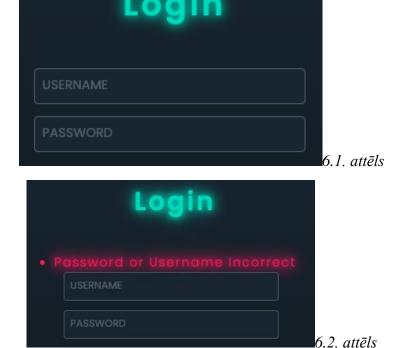
6. Funkcionālais un dinamiskais sistēmas modelis

6.1 Scenārīji

Šeit aprakstīšu lietotāja scenārijus:

1. Lietotājs vēlās reģistēties. (login funkcija)

1. Solis: Aizpildīt divus piedāvātos logus "username" un "password" (6.1. attēls), ja ievadītie input logi sakritīs ar vienu no datubāzes ierakstiem, tad lietotājs tiks pārnests uz mājaslapas "mainpage". Pretējā gadījumā, ja lietotājs ievadīs nepareizus datus, tad tiks argreizts pašreizējais "login" skats ar kļūdu, kas atgriezīs, ka ievadītie dati ir nepareizi(6.2. attēls).



2. Lietotājs vēlās izveidot profilu.

- 1. Solis: Jāuzspiež uz "Register" pogu (6.3. attēls), kas pārnesīs lietotāju uz "UI.userReigister" skatu (6.4. attēls).
- 2. Solis: lietotājam jāaizpilda pieci inputi, kas sastāv no četriem teksta input laukiem un vienu izvēli. Šie četri teksta input lauki ir validēti ar laravel <u>validate</u> funkciju, kur ievadīju dotos nosacījumus: 'username' laukam ir obligāti jābūt aizpildītam un šis username nedrīkst sakrist ar jau eksistējošu datubāzes lietotāju. 'email' laukam ir obligāti jābūt aizpildītam un arī šis ieraksts nedrīkst sakrist ar jau eksistējošu datubāzes vērtību. 'password' laukam ir obligāti jābūt aizpildītam, jāsastāv no vismaz 6 burtu vai ciparu garumu un jābūt ierakstītam vienādi abos 'password' un 're-enter password' laukos. Ja lietotājs neievēros šīs validācijas, tad vizuāli parādīsies visi iemesli, kāpēc nevarēja izveidot lietotāju (6.5. attēls).

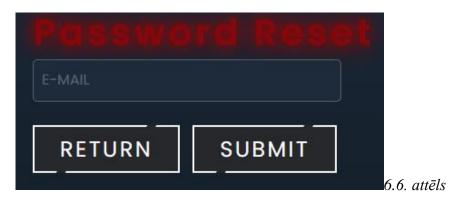


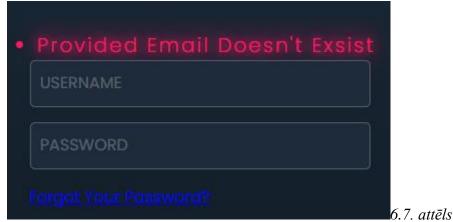
Register	
USERNAME	
PASSWORD	
RE-ENTER PASSWORD	
Are You An Artist?	
RETURN REGISTER	
	6.4. attēls

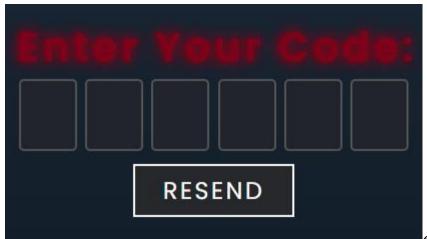
Reg	ister
	field is required.
 The email field The password 	d is required.
USERNAME	meta is regulied.
E-MAIL	
PASSWORD	
RE-ENTER PASSWOR	D
Are You An Artis	t?
RETURN	REGISTER 6.5. att

3. Lietotājs aizmirsis paroli, taču vēlās atgūt savu profilu.

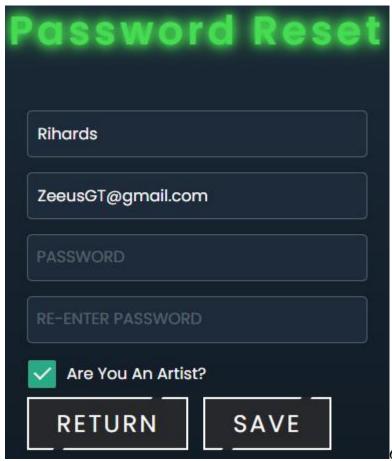
- 1. Solis: Uzspiest uz "Forgot Your Password?" tekstu(6.3. attēls), kas parādīs jaunu logu, kur jāievada epasts, ar ko reģistrēji savējo profilu (6.6. attēls). Ja ievadītais epasts nebūs reģistrēts datubāzē, tad lietotājam parādīsies, ka izvēlētais epasts neeksistē (6.7. attēls)
- 2. Solis: pareiza ievadītā epasta gadījumā lietotājs tiks pārnests uz "UI.passwordReset" skatu, kur jāievada aizsūtītas sešu ciparu kods (6.8. attēls). Ievadot visus sešus ciparus automātiski tiks validēts šis inputs, ja ievadītais kods atbilst ģenerētajam sešu ciparu kodam, tad lietotājs tiks pārnests uz "mail.ChangePassword" skatu, kur var rediģēt tikai savu paroli (6.9. attēls), pretējā gadījumā, ja ievadītais kods neatbilst ģenerētajam sešu ciparu kodam, tad līdzīgi, kā ar nepareizu ievadīto epastu lietotājam parādīsies, ka ievadītais kods ir nepareizs. Pievienoju attēlu ar epastu, kas tiks aizsūtīts lietotājam ar uzģenerēto kodu(6.10. attēls).
- 3. Solis: Rediģē savu paroli un uzspied "Save" pogu, kas lietotāju pārnesīs atpakaļ uz login skatu, kur vizuāli parādīts, ka parole ir veiksmīgi pārmainīta (6.11. attēls).







6.8. attēls



6.9. attēls



Rihify

Password Reset Code

Hello
We've received a request to reset your password, here's your code: 570939
Best Regards

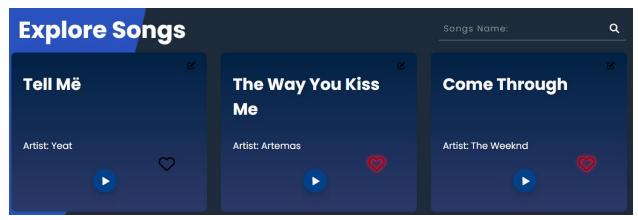
6.10. attēls



6.11. attēls

4. Lietotājs vēlās atrast mūziku pēc nosaukuma

- 1. Solis: Ielogoties savejā profīlā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lietotājam jāuzspiež uz lupas ikonas, kas samainīs lupas ikonu uz input lauku, kur lietotājs varēs ievadīt savu iecerēto mūzikas nosaukumu (6.12. attēls).
- 3. Solis: Spiežot enter vai pašu lupas ikonu lietotājs tiks pārnests uz "list_of_songs" skatu, kur ir redzama tabula ar dziesmām, kuras nosaukums sakrīt ar ievadīto promptu(6.13. attēls).



6.12. attēls



6.13. Attēls

5. Lietotājs vēlās atrast mūzikas sarakstu pēc nosaukuma

- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lietotājam jāuzspiež uz lupas ikonas, kas atrodās blakus "Playlists Made By Other Users" virsrakstam, pēc ko lupas ikona pārmainīsies uz input lauku, kur lietotājs varēs ievadīt savu iecerēto mūzikas saraksta nosaukumu (6.14. attēls).
- 3. Solis: Spiežot enter vai pašu lupas ikonu lietotājs tiks pārnests uz "list_of_playlists" skatu, kur ir redzama tabula ar mūzikas sarakstiem, kuriem nosaukumi sakrīt ar ievadīto promptu(6.15. attēls).



6.14. attēls

	Search Results For playlist	Q
Playlist Name		Made By
Background Playlist		Rihards
Rap Playlist		Rihards
Hip hop Playlist		Rihards
Carti Playlist		Admin
Random Playlist		Admin
Lofi Playlist		Admin

6.15. Attēls

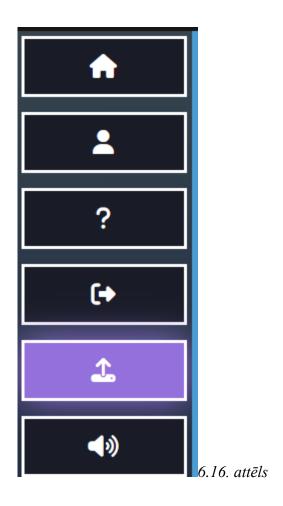
6. Lietotājs vēlās augšupielādēt mūziku

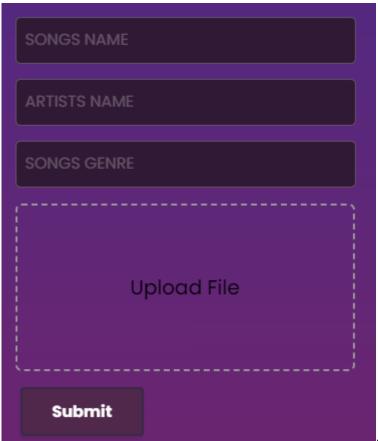
- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lai lietotājs varētu augšupielādēt dziesmu viņam jāizvēlās kreisājā malā augšupielādes ikonas poga(6.16. attēls), kas lietotāju pārvietos uz "UI.Create" skatu.
- 3. Solis: Lietotājam ir jāaizpilda trīs teksta input logi un jāauģšupielādē mūzikas fails(6.17. attēls). Šie inputi ir validēti ar laravel <u>validate</u> iebūvēto funkciju.
- 4. Solis: Jāuzspiež submit poga, kas aizsūtīts "POST" requestu uz '/songs' routu un izpildīsis 'songs store' controller funkciju, kas validēs ievadītos datus.

Validācija pārbauda:

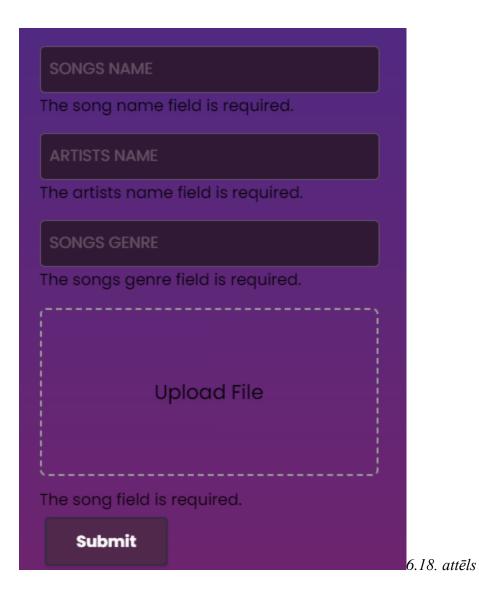
Input name vērtība	Validācijas nosacījumi
"Song_Name"	Ir aizpildīts un nav lielāks par 25 burtu
	garumu
"Artists_Name"	Ir aizpildīts un nav lielāks par 15 burtu
	garumu
"Songs_Genre"	Ir aizpildīts un nav lielāks par 15 burtu
	garumu
"Song"	Ir aizpildīts

Ja padotās vērtības nav pareizas, tad lietotājam tiks vizuāli parādīts, kuri input logi ir ievadīti nepareizi (6.18. attēls).





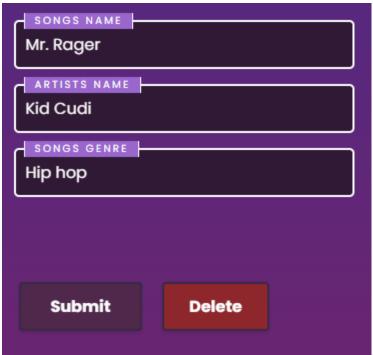
6.17. attēls



7. Lietotājs vēlās rediģēt vai idzēst savu augšupielādēto dziesmu

- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lai rediģētu vai dzēstu savu mūziku jāuzspiež uz rediģēšanas ikonu augšā labajā pusē(6.19. attēls) vai meklētajā ierakstīt savu mūzikas nosaukumu, uzspiest uz savējo dziesmu no dotajām izvēlēm un augša labajā stūrī arī būs rediģēšanas ikona. Lietotājs tiks pārnests uz "UI.edit" skatu.
- 3. Solis Šinī skatā būs aizpildīti lauki ar datubāzē ievadītajiem datiem par konkrēto dziesmu(6.20. attēls). Lietotājs var mainīt dziesmas datus, kā nosaukumu, artista vārdu un žanru. Šiem input laukiem ir tāda pati validācija kā mūzikas izveidei. Lietotājam ir dotas divas izvēles šo dziesmu idzēst vai rediģēt(6.20. attēls). Ja lietotājs izvēlēsies "Submit" pogu, tad tiks aizsūtīts "PUT" requests uz 'songs/{song}/update', kas atjaunos mūzikas datus, taču ja lietotājs izvēlēsies "Delete" pogu, tad tiks aizsūtīts "DELETE" requests uz 'songs/delete/{id}', kas idzēsīs izvēlēto mūziku.

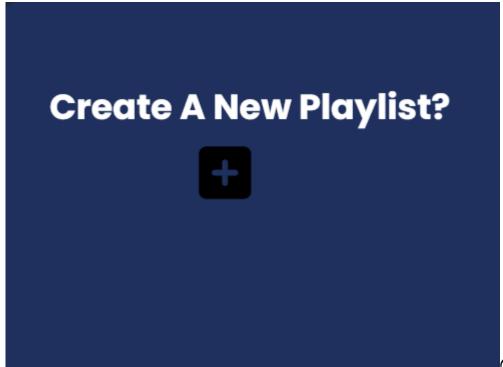




6.20. attēls

8. Lietotājs vēlās izveidot jaunu mūzikas sarakstu

- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
 - 2. Solis: Lai izveidotu mūzikas sarakstu lietotājam jāuzspiež uz plusa ikonu mājaslapas galvenajā skatā (6.21. attēls) pie "Your Playlists" sadaļas, kas novedīs lietotāju uz "UI.playlist creation" skatu (6.22. attēls).
 - 3. Solis: Lietotājs var pievienot pie sava mūzikas saraksta dziesmas, kas ir saglabātas pie patīk saraksta. Šīs dziesmas var pievienot spiežot uz plus ikonas, kas pievienos šo dziesmu pie "Current Playlist" tabulas un noņemt uzspiežot minus ikonu, kas atrodas blakus izvēlētai dziesmai pie "Current Playlist tabulas".
 - 4. Solis: Kad lietotājs ir pabeidzis salikt savas izvēlētās dziesmas atliek uzspiest "Create" pogu augšā labajā pusē, kas liks parādīties logam ar lūgumu iedot mūzikas sarakstam nosaukumu (6.23. attēls).
 - 5. Solis: Lietotājam atliek uzspiest "Submit" pogu, kas aizsūtīs "POST" requestu uz "/songs/playlist creation", izveidojot viņa jauno mūzikas sarakstu.



6.21. attēls



6.22. attēls



6.23. attēls

9. Lietotājs vēlās rediģēt vai idzēst savu mūzikas sarakstu

- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lietotājam jāizvēlās viens no saviem mūzkas sarakstiem, ko vēlās labot. Lietotāja mūzikas saraksti atrodās galvenā skata apakšā (6.24. attēls).
- 3. Solis: Uzspiežot uz ivēlēto mūzikas sarakstu, lietotājs tiks novirzīts uz "UI.playlist listening" skatu (6.25. attēls).
- 4. Solis: Lai lietotājs varētu rediģēt savu mūzikas sarakstu, jāuzspiež poga "Edit Playlist" augšā labajā stūrī (6.25. attēls), kas novirzīs lietotāju uz "UI.playlist edit" skatu (6.26. attēls).
- 5. Solis: Ja lietotājs vēlas mainīt mūzikas saraksta nosaukumu, tad augšā starp "Edit" un "Playlist" ir input logs, kura vērtība ir šībrīdējais mūzikas saraksta nosaukums.
- 6. Solis: Ja lietotājs vēlas pievienot kādu dziesmu savam sarakstam, viņam jāspiež plus ikona blakus dziesmai, kuru vēlas pievienot, no viņa patīkamo dziesmu saraksta. Savukārt, ja lietotājs vēlās noņemt kādu dziesmu no ši dziesmu saraksta, tad jāspiež mīnus ikona blakus dziesmai, kas atrodās "Current Playlist" tabulā.
- 7. Solis: Kad visas vēlamās izmaiņas ir veiktas, tad augšā ir dotas divas izvēles lietotājam: "Delete" poga, kas idzēsīs šo mūzikas sarakstu vai "Save" poga, kas saglabās veiktās izmaiņas šim dziesmu sarakstam.



6.24. attēls



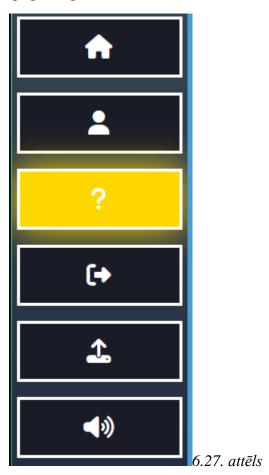
6.25. attēls

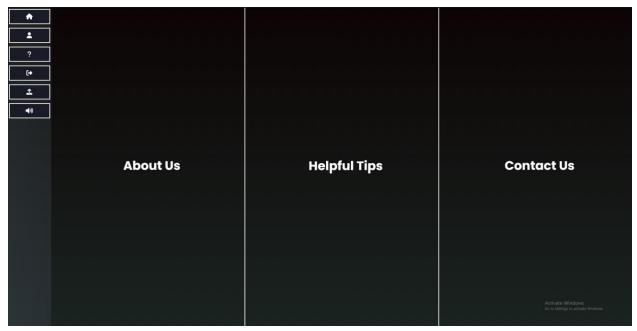


6.26. Attēls

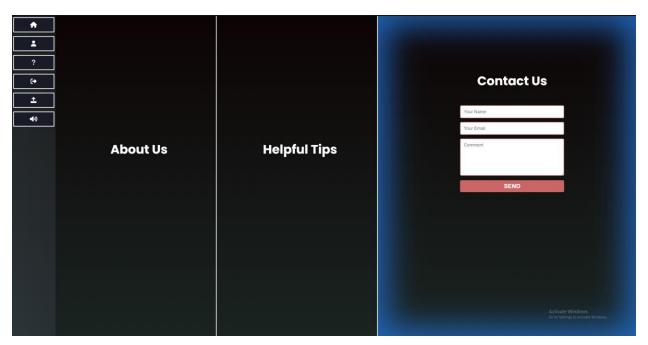
10. Lietotājs vēlās sazināties ar izstrādātāju

- 1. Solis: Ielogoties savejā profilā, kas novirzīs lietotāju uz galveno skatu, tas izskatās šādi (video).
- 2. Solis: Lietotājam jāizvēlās kreisājā malā jautājumzīmes ikonas poga(6.27. attēls), kas lietotāju pārvietos uz "UI.about us" skatu (6.28. attēls).
- 3. Solis: Šinī skatā būs dotas trīs kolonas: About Us, Helpful Tips un Contact Us, lai lietotājs varētu sazināties ar izstrādātāju viņam jāizvēlas pēdējā kolona (Contact Us), kas animēti paplašinās šo izvēli un ļaus lietotājam aizpildīt formu(6.29. attēls), kas aizsūtīs viņa izziņu uz manu epastu.
 - 4. Solis: Uzspiest "Send" pogu un gaidīt atbildi uz savu norādīto epastu.





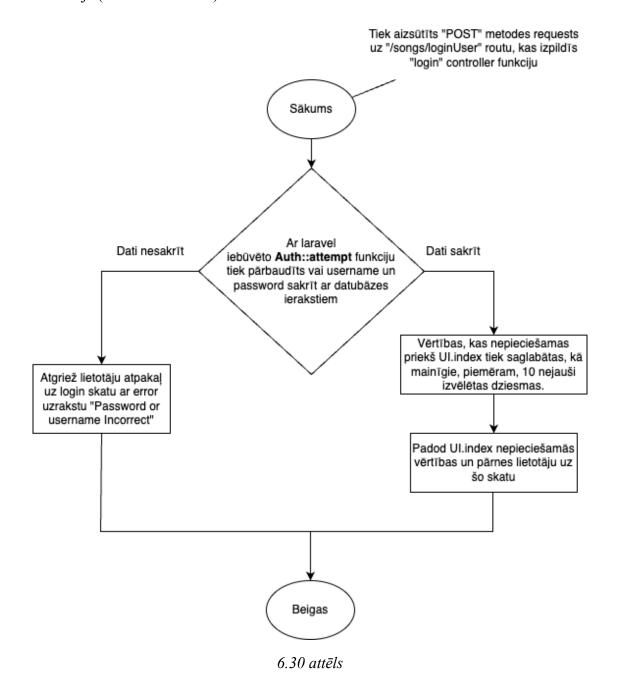
6.28. attēls



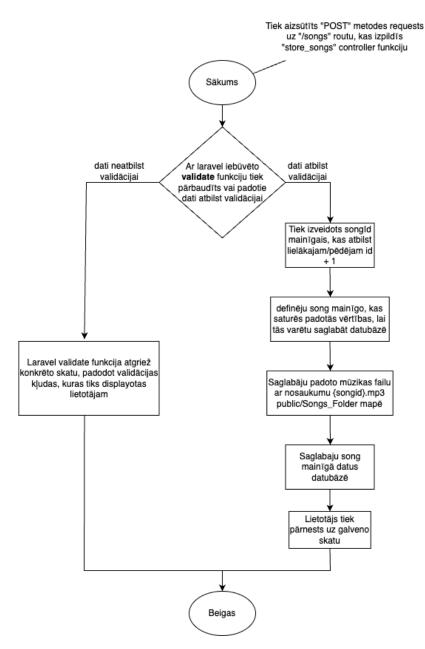
6.29. attēls

6.2 Secību diagrammas

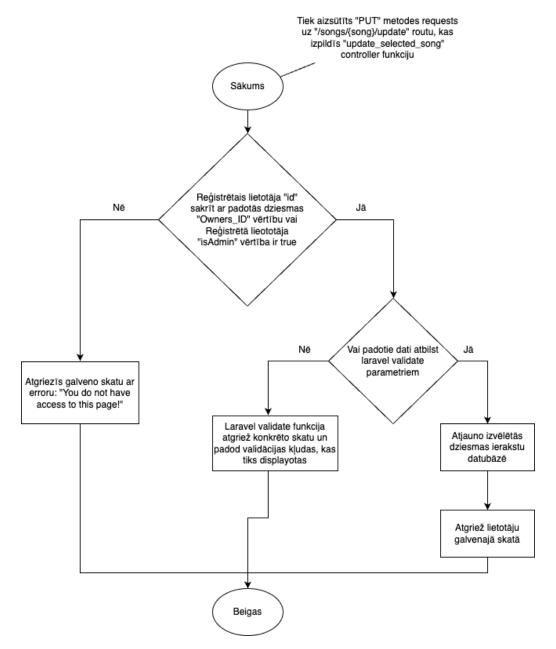
Šinī sadaļā tiks parādītas visas funkcionālās prasības secību diagrammu viedā. Autentifikācija (skatīt 6.30. attēlu)



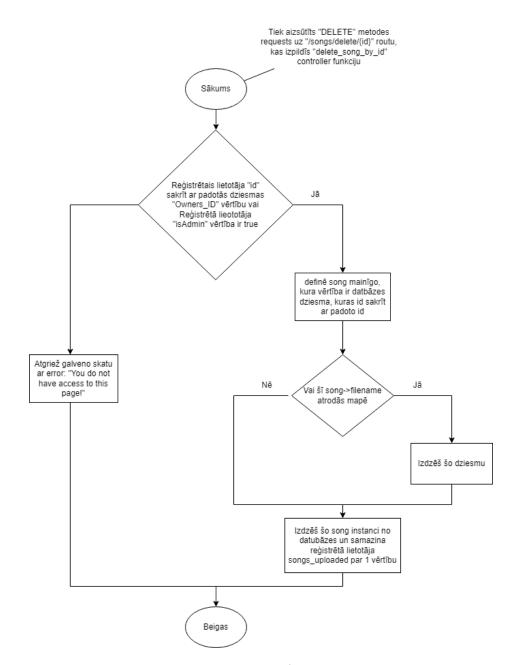
Iespēja augšupielādēt (skatīt 6.31. attēlu), rediģēt (skatīt 6.32. attēlu) vai izdzēst (skatīt 6.33. attēlu) mūziku.



6.31. attēls

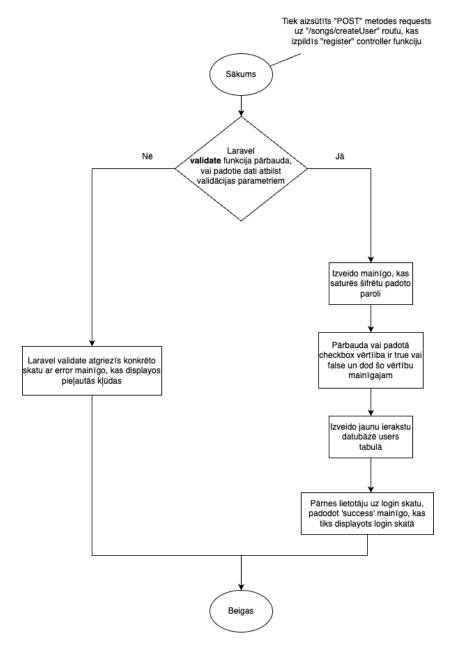


6.32. attēls

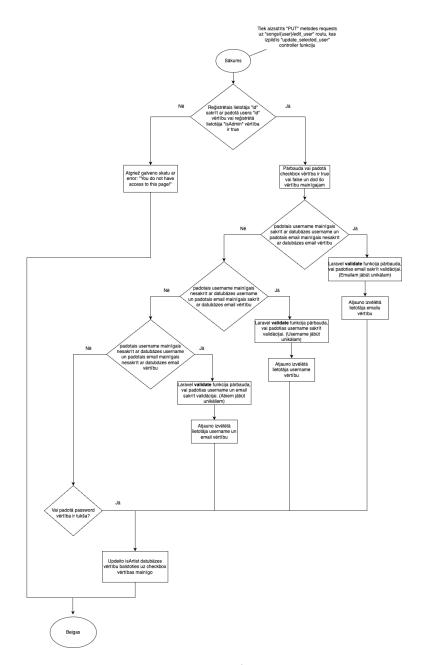


6.33. attēls

Ļaut lietotājam izveidot (skatīt 6.34. attēlu) un rediģēt (skatīt 6.35. attēlu) savu profilu.

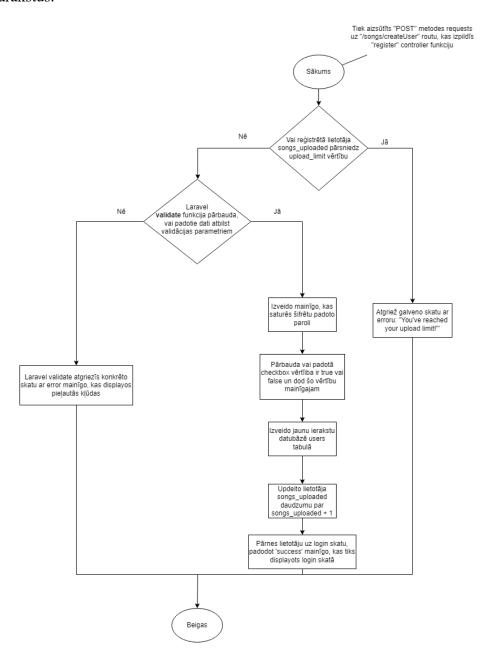


6.34. attēls



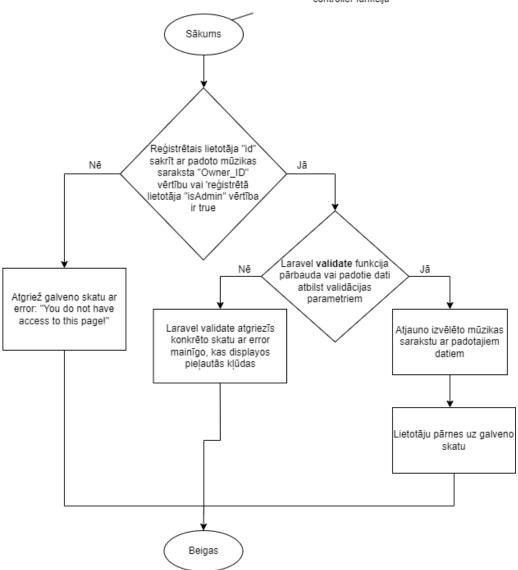
6.35. attēls

Iespēja izveidot (skatīt 6.36. attēlu), rediģēt (skatīt 6.37. attēlu) vai idzēst (skatīt 6.38. attēlu) mūzikas sarakstus.

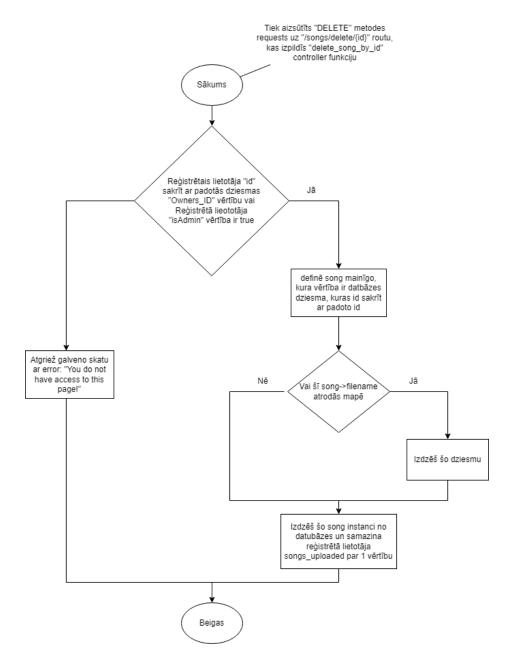


6.36. attēls

Tiek aizsūtīts "PUT" metodes requests uz "songs/playlist/{playlist}/playlist_update" routu, kas izpildīs "update_selected_playlist" controller funkciju

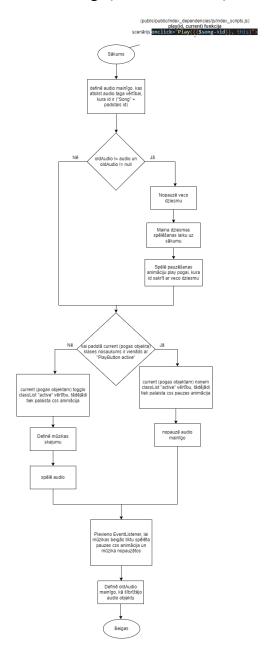


6.37. attēls



6.38. attēls

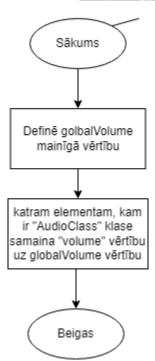
Mūzikas klausīšanās funkcija, kas ļaus lietotājam nopauzēt un spēlēt mūziku, kā arī loģika, kas ļaus tikai vienai dziesmai skanēt vienlaicīgi (skatīt 6.39. attēlu).



Mūzikas skaļuma izvēle (skatīt 6.40. attēlu).

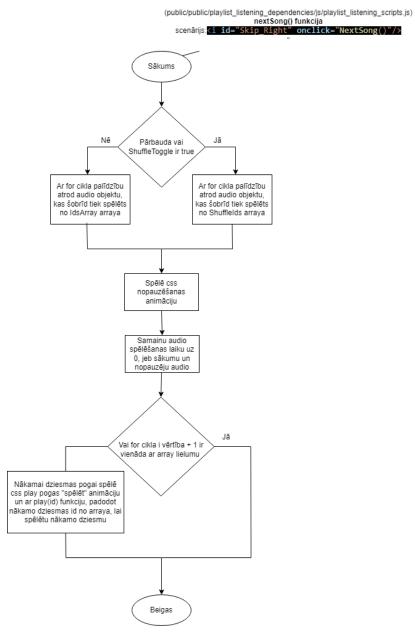
(public/public/index_dependencies/js/index_scripts.js)
changeGlobalVolume2() funkcija
scenārijs:

<input type="range" oninput="changeGlobalVolume2()"/>

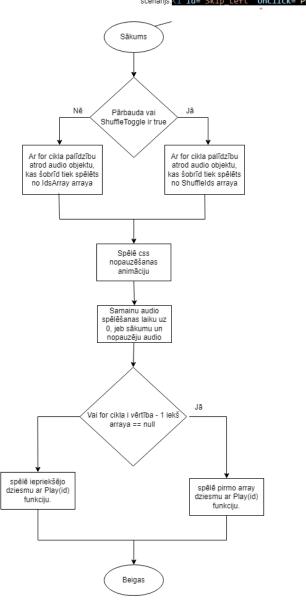


6.40. attēls

Mūzikas saraksta nākamais (skatīt 6.41 attēlu) /iepriekšējais (skatīt 6.42 attēlu) pogas, lai lietotājs varētu ar šīm pogām pārvietoties starp mūzikas sarakstu.



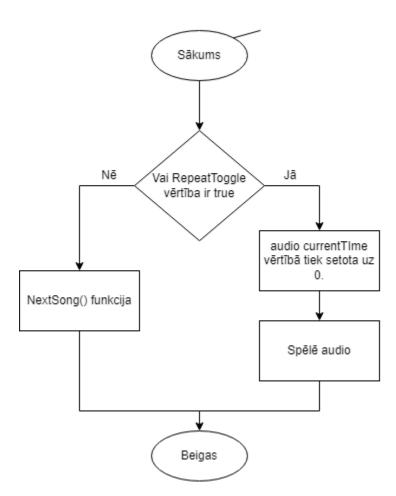
6.41. attēls



6.42. attēls

Iespēju atkārtoti klausīties pašreizējo mūzku (skatīt 6.43 attēlu).

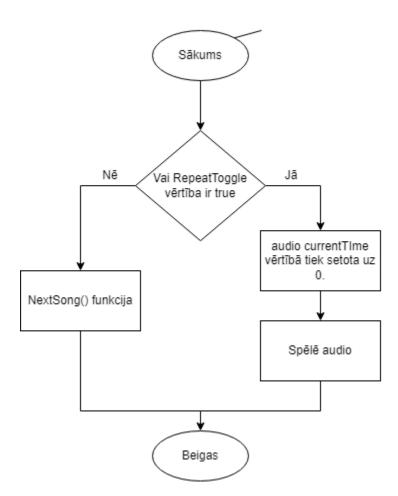
(public/public/playlist_listening_dependencies/js/playlist_listening_scripts.js)
scenārijs:audio.addEventListener('ended', function() {



6.43. attēls

Iespēju klausīties jauktā secībā mūzikas sarakstu (skatīt 6.44 attēlu).

(public/public/playlist_listening_dependencies/js/playlist_listening_scripts.js)
scenārijs:audio.addEventListener('ended', function() {



6.44. attēls

Meklēšanas funkcija, ar ko var meklēt mūziku (skatīt 6.45 attēlu) vai mūzikas sarakstu (skatīt 6.46 attēlu), ievadot nosaukumu.

Tiek aizsūtīts "Get" metodes requests uz
"songs/playlist/search_prompt}" routu,
kas izpildīs "search_playlist_by_name"
controller funkciju

Atrod instanci songs
datubāzē, kuras
Song_Name skrīt ar
search_prompt

Pārnes lietotāju uz
"UI.list_of_songs" skatu,
padodot 'results' mainīgo,
kas saturēs meklēšanas
rezultātus

Beigas

6.45 attēls

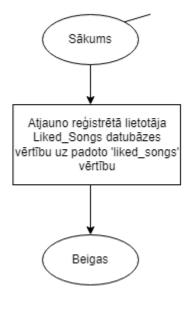
Tiek aizsūtīts "Get" metodes requests uz "songs/playlist/search/{search_prompt}" routu, kas izpildīs "search_playlist_by_name" controller funkciju



6.46. attēls

Patīk funkcija, lai lietotājs varētu saglabāt dziesmas, kas viņam patīk.

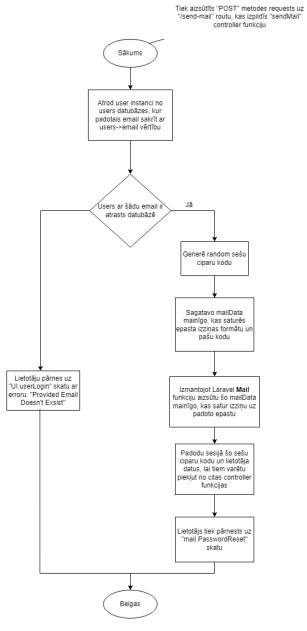
Tiek aizsūtīts "POST" metodes requests uz "/songs/updatelikes" routu, kas izpildīs "store_liked_songs" controller funkciju



Šī funkcija runos katru reizi, kad lietotājs centīsies mainīt skatus un būs pieejamas like pogas, proti, izmantoju javascript funkciju likebeforeredirect(url), kur padodu url, kas saturēs iecerēto route vērtību. Šī funkcija aizsūtīs šo post requestu uz serveri un pēctam lietotāju pārnesīs uz šo url.

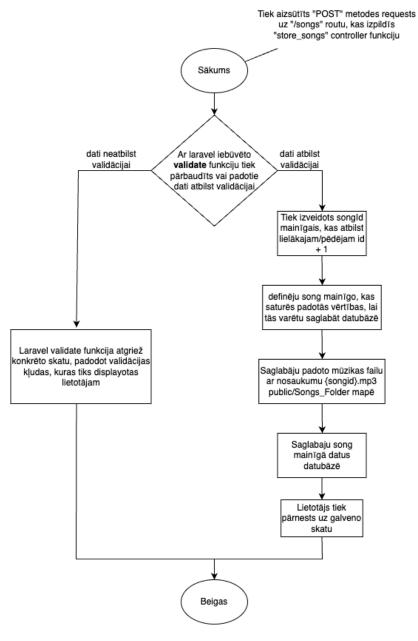
6.47. attēls

Iespēju mainīt savu paroli aizmiršanas gadījumā ar aizsūtītu kodu uz datubāzē saglabāto epastu (skatīt 6.48. attēlu).



6.48 attēls

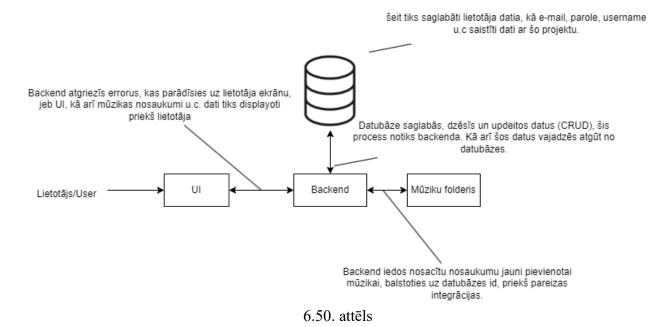
Iespēju sazināties ar izstrādātāju caur iebūvētu "Contact Us" formu (skatīt 6.49. attēlu)



6.49. attēls

6.3 Datu plūsmas diagramma

Šeit es ievietošu basic vizuālu aprakstu, kādi dati plūst par manu mūzikas klausīšanās mājaslapu (skatīt 6.50. attēlu)



7. Datu struktūru apraksts

7.1 Datubāzes struktūras apraksts

users (skatīt 7.1. attēlu):

- id: Unikāls indentifikātors katram lietotājam.
- username: String vērtība, kas satur sevī lietotāja nosaukumu.
- email: String vērtība, kas satur sevī lietotāja epastu.
- password: String vērtība, kas satur lietotāja paroli.
- isArtist: Boolean vērtība, kas norāda, vai lietotājs ir artists.
- isAdmin: Boolean vērtība, kas norāda, vai lietotājam ir admin atlaujas(permissions).
- Liked Songs: Json vērtība, kas satur sevī dziesmu id sarakstu.
- upload limit: Integer vērtība, kas satur sevī augšupielādes limitu skaitu.
- songs uploaded: Integer vērtība, kas satur sevī augšupielādēto dziesmu daudzumu.

songs (skatīt 7.2. attēlu):

- id: Unikāls indentifikātors katrai dziesmai.
- Song Name: String vērtība, kas satur sevī dziesmas noaukumu.
- Artists Name: String vērtība, kas satur sevī artista/dziesmas autora nosaukumu.

- Songs_Genre: String vērtība, kas satur sevī žanra nosaukumu.
- Files_Name: String vērtība, kas satur sevī faila nosaukumu. Savā projektā izvēlējos dziesmas nosaukt pēc šāda formāta: {dziesmas id}.mp3.
- Owners ID: Integer vērtība, kas norāda dziesmas augšupielādētāja users/id.

playlists (skatīt 7.3. attēlu):

- id: Unikāls indentifikātors katram dziesmas sarakstam.
- name: String vērtība, kas satur sevī dziesmas saraksta nosaukumu.
- playlists owner: String vērtība, kas satur sevī dziesmas saraksta autora vārdu.
- Owners ID: Integer vērtība, kas norāda dziesmas saraksta autora users/id.
- song_id_list: String vērtība, kas satur sevī dziesmu id sarakstu.



7.2. attēls

id	name	playlists_owner	Owners_ID	song_id_list
1	Background Playlist	Rihards	1	1, 2, 3
2	Rap Playlist	Rihards	1	5, 9, 3, 4
3	Hip hop Playlist	Rihards	1	1, 7, 6, 10
4	1 Hour Of Bangers	Rihards	1	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
5	Songs For Everyone	Rihards	1	5, 9, 8, 7
6	Carti Playlist	Admin	2	1, 2, 3, 4
7	Random Playlist	Admin	2	3, 4, 5
8	Lofi Playlist	Admin	2	7, 9, 10, 4
9	Time killer	Admin	2	1, 9, 6, 3
10	Only The Best	Admin	2	9, 5, 4, 3

7.3. attēls

8. Lietotāja ceļvedis

Šeit vizuāli parādīšu ar kādiem skatiem saskarsies lietotājs izmantojot "Rihify" mājaslapu.

8.1 Autentifikācijas lapas



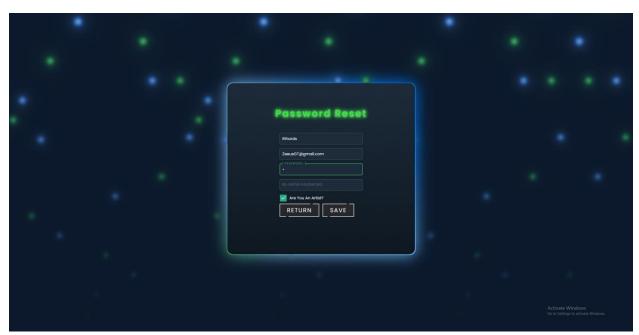
8.1. attēls



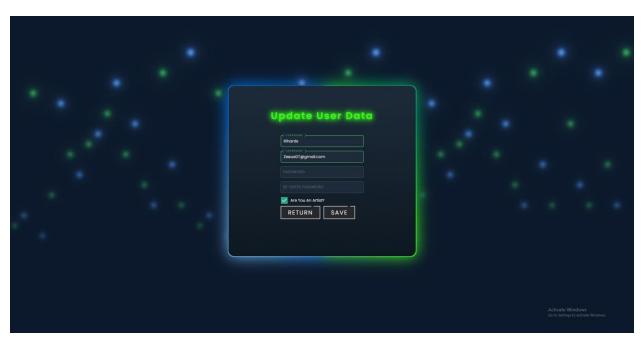
8.2. attēls



8.3. attēls

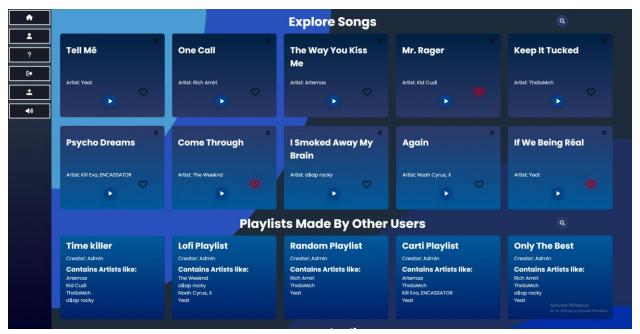


8.4. attēls

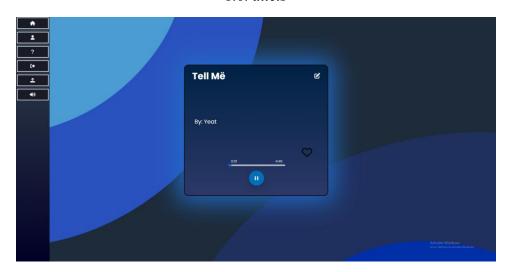


8.5. attēls

8.2 Mūzikas klausīšanās skati



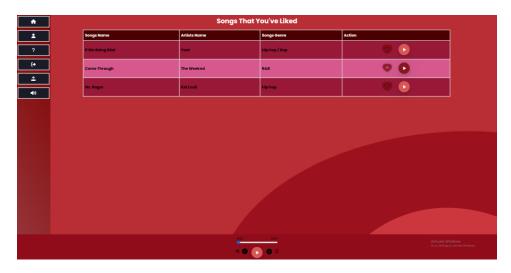
8.6. attēls



8.7. attēls

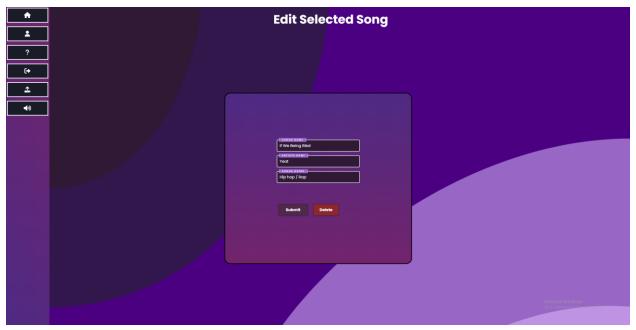


8.8. attēls

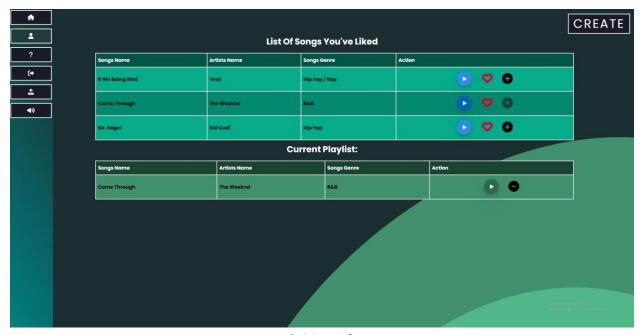


8.9. attēls

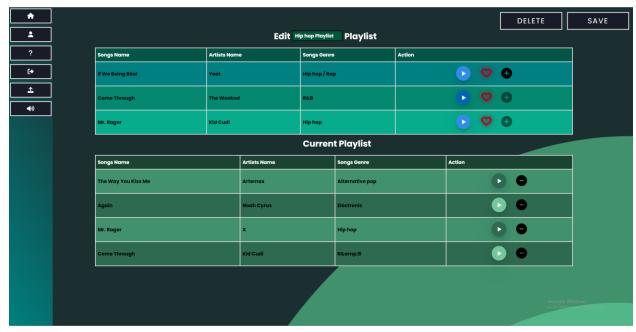
8.3 Lietotāja mūzikas pārvaldība



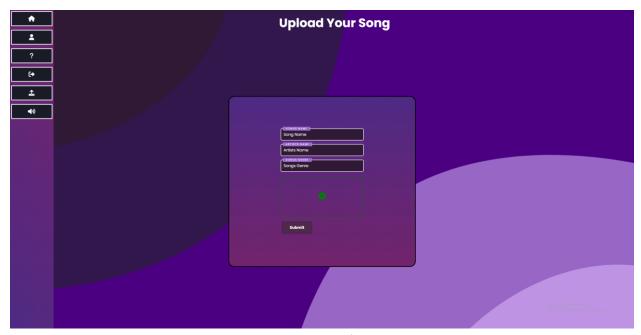
8.10. attēls



8.11. attēls



8.12. attēls



8.13. Attēls

8.4 Meklēšanas rezultātu skati

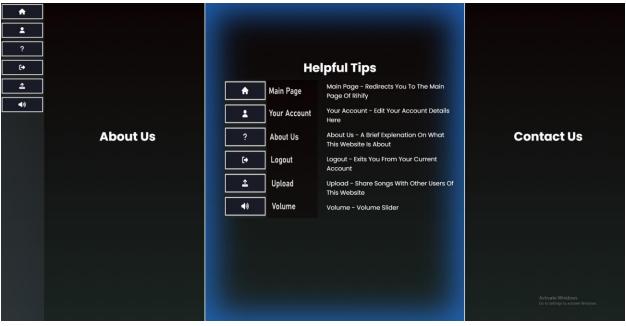


8.14. attēls



8.15. attēls

8.5 Par mums skats



8.16 attēls

9. Secinājumi

Ar savu projekta rezultātu, esmu pilnībā apmierināts un pat parsteigts, ka varēju to paveikt un pat uzlabot savu iesākuma vīziju. Izvēloties ambiciozu projektu, kuram vajadzēja vairāk nekā 150 stundas intensīvas darba, esmu guvis ne tikai gandarījumu par paveikto, bet arī bagātīgu pieredzi un jaunas prasmes. Šis projekts kalpoja kā izcilā platforma, lai demonstrētu manu kompetenci un prasmes, ko esmu attīstījis, studējot Ventspils Tehnikumā. Manas izstrādātās zināšanas un radošā pieeja šajā projektā veidos stabilu pamatu manai turpmākai karjerai programmēšanas jomā. Esmu pārliecināts, ka šis projekts man sniegs vērtīgu priekšrocību un uzņems mani nākamajā programmēšanas izaicinājumā ar lielāku pašpārliecību un gatavību.

10. Literatūras avotu saraksts

- https://laravel.com/docs/11.x
- https://www.php.net/docs.php
- https://www.w3schools.com/w3css/defaulT.asp
- https://www.youtube.com/watch?v=828Qsr7-l0g&t=4s
- https://www.youtube.com/watch?v=BMphVl9suxA
- https://www.youtube.com/watch?v=wuUSVEcK-kM
- https://getcssscan.com/css-buttons-examples
- https://codepen.io/ksenia-k/pen/jXbWaJ
- https://fonts.googleapis.com
- https://www.youtube.com/watch?v=jgw82b5Y2MU&list=PL4cUxeGkcC9iGYgmEd2 dm3zAKzyCGDtM5
- https://freefrontend.com/css-animation-examples/

11. Programmas pirmkods

Git: https://github.com/ZeeusGT/Rihards_Eksamena_Darbs