



IS ZA ODDAJO SKLADIŠČ IN PARKIRNIH MEST

SEBASTIJAN PERUŠKO

AVGUST 16, 2021

POVEZAVE

- Aplikacija:
 - <https://www.studenti.famnit.upr.si/~89191059/Projekt/index.php/news/index>
- Git repozitorij:
 - https://gitlab.com/SebastijanP/projekt_sistemilll
- Demo video:
 - <https://youtu.be/m5ToeYQlOMc>

FUNKCIONALNOSTI

1. Registracija, prijava in sprememba podatkov o registraciji

- **OPIS**

- Registracija in prijava predstavljajo zelo pomemben element vsake spletne strani, ki uporabnikom omogoča interakcijo in upravljanje z informacijami na spletnih straneh. Pravzaprav imajo na naši strani registrirani uporabniki možnost upravljanja oglasi, rezervacij, komentarjev in celo glasovanja vsakega posameznega oglasa. Med postopkom registracije spletna stran od uporabnika zahteva, da vnese podatke v zvezi z imenom, priimkom, elektronsko pošto, telefonsko številko in kreira uporabniško ime in geslo. Ti podatki se lahko pozneje posodobijo/spremenijo z uporabo ustrezne strani.

- **UPORABLJENE TEHNOLOGIJE**

- Po uporabi HTML za ustvarjanje logične strukture spletne strani, ki vključuje tudi ustvarjene obrazce(form), in Bootstrap kot framework CSS za oblikovanje spletne strani, smo za interakcijo z bazo podatkov uporabili Codeigniter kot framework za PHP. HTML in CSS sta bila uporabljena, ker sta osnova vsakega sodobnega spletnega mesta, PHP pa je bil izbran, ker nam omogoča interakcijo z našo bazo podatkov, kjer bodo shranjeni vsi podatki o naših uporabnikih.

- **DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČJI IZZIV**

- Tisti del, ki je predstavljal največji izziv, je bil korak do varnejšega postopka registracije in prijave. Zaradi tega je bila uporabljena funkcija `password_hash()`, ki nam omogoča ustvariti razpršeno geslo, ki ga kasneje vpišemo v podatkovno bazo. Potem se med postopkom prijave uporablja funkcija `password_verify()`, ki primerja geslo, ki ga je vnesel uporabnik, in geslo, ki je v podatkovni bazi. Ta korak je bil še posebej zahteven, saj smo morali razumeti, kako uporabljati te funkcije. Drug izziv je bil postopek spreminjanja registracijskih podatkov in vnos podatkov, pravzaprav se moramo med tem postopkom prepričati, da dva uporabnika nimata enakega uporabniškega imena ali naslova elektronske pošte. V tem koraku smo morali primerjati veliko informacij, da bi se prepričali, da vse deluje, kot je treba, in to je bila največja težava.

2. Objava, ogled, urejanje vsebine in odstranjevanje oglasov

• OPIS

- Oglasi so glavni del celotnega spletnega mesta, pravzaprav imajo vse naslednje funkcionalnosti (na naslednjih straneh) nalogo, da bodo oglasi bolj uporabni. Za popoln nadzor nad našimi oglasi bo uporabnik poleg objave imel možnost urejanja, ogledovanja in odstranitve oglasov. Da bi bil ta del čim bolj popoln, bodo oglasi poleg tekstovnih informacij vsebovali tudi eno fotografijo.

• UPORABLJENE TEHNOLOGIJE

- Tudi v tem primeru smo uporabili podatkovno bazo, v katero bomo zapisali vse podatke o vsakem posameznem oglasu. Za komunicirati s podatkovno bazo smo, zato izbrali CodeIgniter framework za PHP, ki bo izvajal vse operacije vstavljanja, posodabljanja in odstranjevanja oglasov iz podatkovne baze. Kasneje smo se za ustvarjanje logične strukture strani odločili za HTML in nazadnje za oblikovanje smo uporabili Bootstrap kot framework za CSS.

• DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČJI

IZZIV

- Kot smo že omenili, so bile dodane fotografije, ki uporabnikom, ki si ogledujejo oglase, omogočajo polnejši videz nad oglasom. To predstavlja tudi največji izziv, ker smo morali najti način, kako jih shraniti, kasneje pa tudi, kako jih identificirati v fazi nalaganja. Po nekaj raziskavah smo se odločili, da slike shranimo v določeni mapi in shranimo pot do mape skupaj z imenom slike v podatkovni bazi. Ta korak je bil največji izziv, saj smo morali najprej poiskati način shranjevanja slik, nato pa smo vse skupaj izvesti v praksi. Druga težava, s katero smo naleteli, je prikazovanje oglasov. Sčasoma bo na naši strani vedno več oglasov, zato bo njihovo nalaganje na eno stran postalo zelo težko. Zato smo oglase razvrstili na več straneh, strani pa bodo dinamično ustvarjene na podlagi oglasov, ki bodo prikazani. To je predstavljalo težavo, saj smo morali vse ustvariti dinamično, od strani do posameznih oglasov.

3. Objava, ogled, urejanje vsebine in odstranjevanje komentarjev

- **OPIS**

- Dandanes, ko na spletnih mestih kupujemo izdelke ali storitve, se najprej pomaknemo navzdol, da si ogledamo komentarje. Iz tega razloga naš IS ponuja tudi možnost, da vsak uporabnik komentira lahko vsak oglas in drugim uporabnikom pomaga pri boljši izbiri.

- **UPORABLJENE TEHNOLOGIJE**

- Ko nekdo objavi komentar, bo zapisan v bazo podatkov z uporabo jezika PHP in CodeIgniter frameworka PHP. PHP se uporablja tudi pri urejanju in brisanju komentarjev, in izbran je bil zato, ker omogoča interakcijo s podatkovno bazo. Za ustvarjanje strani je bil uporabljen HTML in na koncu še framework CSS Bootstrap za oblikovanje spletne strani.

- **DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČNI**

IZZIV

- V tem primeru smo morali najti učinkovit način za urejanje komentarjev, ne da bi morali uporabnike zapustiti stran, da bi uredili svoj komentar, in da se vse dogaja na isti strani. Zato smo uporabili JavaScript, ki nam omogoča preoblikovanje trenutnega komentarja v obrazec(form), ki potem omogoča urejanje celotnega komentarja. To je bil največji izziv, saj smo morali za to uporabiti tri različne jezike, od HTML, PHP do JavaScripta.

4. Objava, ogled, spreminjanje in odstranjevanje ocen

- **OPIS**

- Poleg komentarjev je odločilni del med nakupom ali ne nakupom izdelka ali storitve ocenjevanje. V našem primeru bo imel vsak uporabnik možnost glasovati, spremeniti ali celo izbrisati svojo oceno iz oglasa.

- **UPORABLJENE TEHNOLOGIJE**

- Spet smo uporabili CodeIgniter framework PHP za vstavljanje, spreminjanje ali brisanje glasov iz baze podatkov. Za oblikovanje grafičnega dela spletnega mesta pa smo uporabili Bootstrap (CSS) in na koncu še HTML za ustvarjanje logične strukture. PHP je bil uporabljen, ker omogoča interakcijo s podatkovno bazo, medtem ko sta bila HTML in CSS uporabljena, ker omogočata hkratno ustvarjanje spletne strani in ustvarjanje osnove za celotno spletno stran.

- **DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČNI IZZIV**

- Največja težava, ki se je pojavila pri razvoju ocenjevalnega sistema, je bila spremenitev ocene. Na tem koraku moramo preveriti, ali je uporabnik že glasoval, in ustrezno ukrepati. Če uporabnik še ni ocenil oglasa, preprosto vnesemo oceno v podatkovno bazo, sicer bomo morali oceno v podatkovni bazi posodobiti. Ta korak je bil izziv, saj smo morali primerjati določene informacije, ki so nam omogočile razumeti trenutne razmere.

5. Objava, ogled, urejanje vsebine, odstranjevanje sprejemanje in zavrnitev rezervacij

- **OPIS**

- Rezervacija prostora je ena glavnih značilnosti spletnega mesta. Pravzaprav mora vsak uporabnik, če želi rezervirati prostor, to narediti z ustreznim obrazcem, ki enkrat ustvarjen lahko spremeni ali celo izbriše. Ko je rezervacija ustvarjena, lahko lastnik parkirišča ali skladišča potrdi ali zavrne rezervacijo. Če je rezervacija potrjena, bodo najemodajalcu in najemniku prikazani telefonski številki in naslov elektronske pošte vsakega od njiju, da bosta lahko nadalje komunicirala in se dogovorila. Ko je rezervacija potrjena ali zavrnjena, lastnik in najemnik ne bosta mogla nadalje spremeniti ali preklicati rezervacije.

- **UPORABLJENE TEHNOLOGIJE**

- V tej funkcionalnosti uporabljamo podatkovno bazo zelo pogosto, pravzaprav bodo v njej zapisani vsi podatki, vključno s stanjem

(potrjeno, zavrnjeno ali čakajoče). Zato smo za komuniciranje s podatkovno bazo uporabili CodeIgniter framework PHP, in za oblikovanje spletne strani pa HTML in CSS.

- **DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČNI**

- IZZIV**

- Število funkcij, ki sestavljajo ta del, je bil najtežji izziv. V tem delu moramo biti pozorni na stanje rezervacije, saj v primeru, da je bila potrjena ali zavrnjena, uporabniku ne smemo dovoliti drugih sprememb rezervacije in na podlagi tega moramo vsakemu uporabniku zagotoviti različne informacije. Na primer, če je bila rezervacija spremenjena, moramo pokazati podatke za stik z uporabnikom ali lastnikom. Po drugi strani pa bo v primeru zavrnitve rezervacije najemnik o tem obveščen in ne bo nobenih informacij za stik z najemodajalcem.

6. Iskanje oglasov

- **OPIS**

- Na spletni strani bo v času objavljenih vedno več oglasov. Za lažje iskanje uporabnikov je bila dodana iskalna vrstica. Naša iskalna vrstica nam omogoča iskanje glede na mesto, vrsto prostora (parkirišče ali skladišče), velikost, oceno, ceno in omogoča izbiro lastnosti (kot npr. klimatsko nadzorovano, detektorji dima ...)

- **UPORABLJENE TEHNOLOGIJE**

- Ta del je osredotočen na uporabo iskanj v naši bazi. Zato smo uporabili CodeIgniter framework PHP s kompleksnimi SQL poizvedbami, ki morajo najti tisto, kar je uporabnik iskal. Nazadnje smo za ustvarjanje in oblikovanje iskalne vrstice uporabili HTML in framework CSS Bootstrap.

- **DEL IMPLEMENTACIJE, KI JE PREDSTAVLJAL NAJVEČNI**

- IZZIV**

- V tem primeru smo morali ustvariti zapletene poizvedbe, ki nam omogočajo, da najdemo oglas, ki ga uporabnik išče. V tem primeru smo morali narediti poizvedbo, v katero smo vključili INNER JOIN, LEFT JOIN in poleg tega več členov WHERE.