Univerzita Pardubice

Fakulta elektrotechniky a informatiky

Tomáš Vondra

# Semestrální práce

*Školní systém*

Obsah

[1 Úvod 3](#__RefHeading__1089_899880927)

[1.1 Popis aplikace 3](#__RefHeading___Toc335_231561371)

[1.2 Rich picture 3](#__RefHeading___Toc337_231561371)

[1.3 Architektura 3](#__RefHeading___Toc339_231561371)

[2 Analýza 3](#__RefHeading__1233_899880927)

[2.1 Aktéři systému 3](#__RefHeading___Toc341_231561371)

[2.2 UML use case diagram 4](#__RefHeading___Toc343_231561371)

[2.3 UML Activity diagram 5](#__RefHeading___Toc345_231561371)

[2.4 Databázový model 6](#__RefHeading___Toc347_231561371)

[2.5 Story boardy 6](#__RefHeading___Toc244_200511064)

[3 Implementace 7](#__RefHeading___Toc349_231561371)

[3.1 Adresářová struktura 7](#__RefHeading___Toc351_231561371)

[3.2 Ukázky zdrojového kódu 8](#__RefHeading___Toc353_231561371)

# Úvod

## Popis aplikace

Aplikace simuluje velmi jednoduchou správu známkování studentů v předmětech.

Studenti se budou moci zapisovat do předmětů a zobrazovat své známky. Známky lze vyexportovat.

Učitelé si budou moci vytvářet předměty, které vyučují a hodnotit studenty těchto předmětů.

Administrátor bude moci spravovat všechny údaje v databázi. Jeho úkolem bude vytvářet účty novým studentům a učitelům. Může nové uživatele importovat/exportovat do JSON a XML formátu

## Rich picture

// Neumím kreslit

## Architektura

Aplikace bude vytvářena v čistém PHP, bez javascriptových knihoven nebo frameworků a css preprocesorů.

Pro práci s databází využiju ovladač Mysqli (Mysql Improved)

Databázi představuje Mysql s Phpmyadmin.

Webový server Apache.

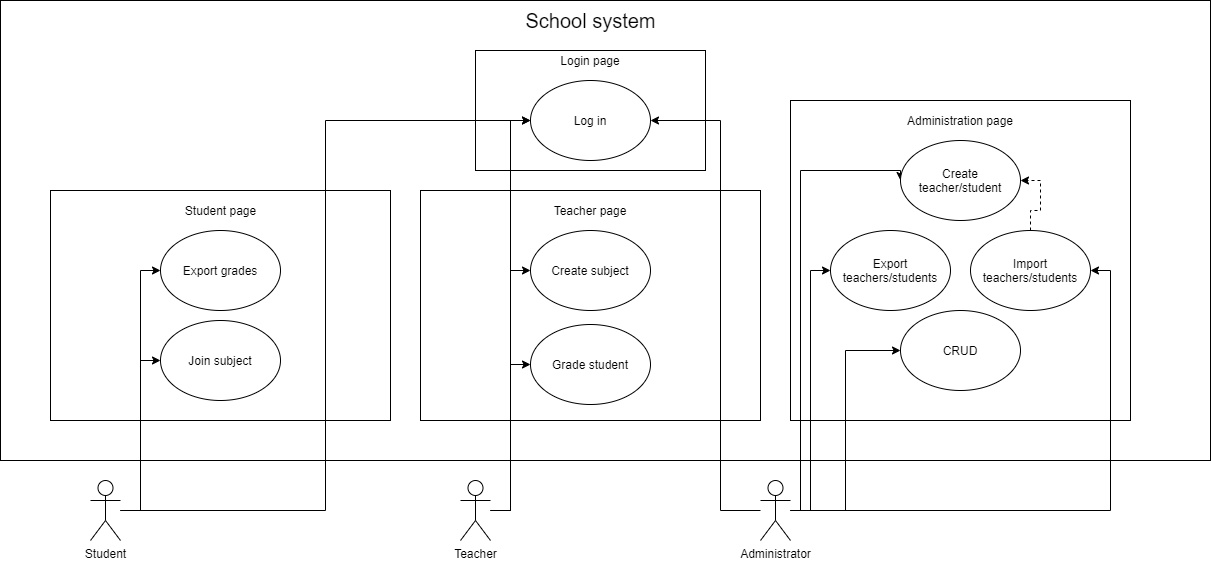
Celá aplikace bude zkontejnerizovaná v dockeru.

# Analýza

## Aktéři systému

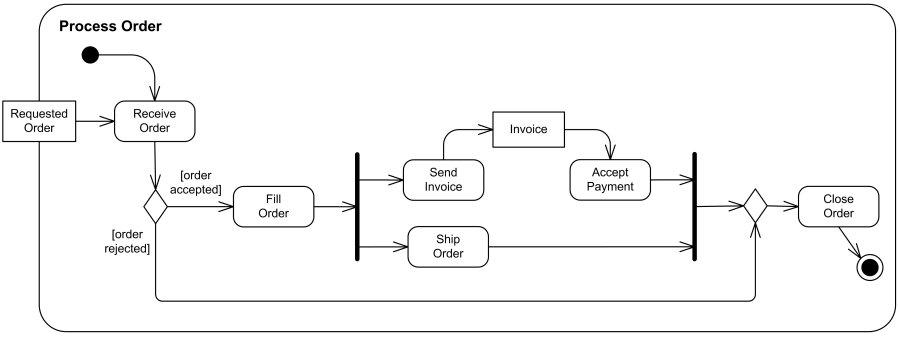
* Student
  + Studující žák
* Učitel
  + Vyučující
* Administrátor
  + Administrátor systému, subadministrátor etc.

## UML use case diagram



## UML Activity diagram

//todo předělat



Staženo z: https://www.uml-diagrams.org/shopping-process-order-uml-activity-diagram-example.html

## Databázový model

## Wireframy a Storyboard

# Implementace

## Adresářová struktura

//Screen-shot adresářové struktury – vhodné vyexportovat z vývojového prostředí

## Ukázky zdrojového kódu

// zde budou pouze zajímavé ukázky zdrojového kódu – nepočítá se mezi ně kód pro přihlášení, nebo registraci do systému

//vhodné udělat screenshot z IDE