****

****

Web pro firmu rozvážející jídla

Bohumil Čmerda

3. A

Vedoucí práce: Ing. Elena Chládková

Konzultant: Bc. Matěj Cajthaml

Spoluřešitel: Lukáš Andrýsek

2023/2024

Obsah

[1 Popis úkolu 2](#_Toc148202251)

[1.1 Zadání projektu 2](#_Toc148202252)

[1.2 Co se má řešit 2](#_Toc148202253)

[1.3 Komu je řešení určené 2](#_Toc148202254)

[1.4 Čemu má řešení sloužit 2](#_Toc148202255)

[2 Popis stávajícího stavu 3](#_Toc148202256)

[2.1 Popis současného stavu 3](#_Toc148202257)

[2.2 Zdroje 3](#_Toc148202258)

[2.3 Předchozí stav 3](#_Toc148202259)

[3 Popis výběru prostředků vhodných pro řešení projektu 4](#_Toc148202260)

[4 Popis výběru varianty řešení a výstupů 5](#_Toc148202261)

[4.1 Návrh možných variant a jejich popis 5](#_Toc148202262)

[4.2 Volba varianty 5](#_Toc148202263)

[4.3 Zdůvodnění volby a popis předpokládaných výstupů 5](#_Toc148202264)

[5 Stanovení dílčích úkonů 6](#_Toc148202265)

[5.1 Chronologický přehled úkolů 6](#_Toc148202266)

[5.2 Stručný popis dílčích úkolů 6](#_Toc148202267)

[6 Seznam objektů 7](#_Toc148202268)

# Popis úkolu

Vytvoření webu pro firmu B&B Dobré jídlo z Vodochod, kterou vlastní a provozují Bohumil a Barbora Čmerdovi. Tato firma poskytuje cateringy, vaření a rozvoz jídel jejich zákazníkům. Web by měl však sloužit i jako propagace firmy pro další zákazníky.

## Co se má řešit

Rozhodli jsme se jako náš projekt pro ně udělat web, jelikož web nemají a systém objednání jídel mají doposud dělaný přes posílání e-mailů a následné ruční zapisování do excelové tabulky. Přihlášení uživatelé by mohli vidět jídelní lístky (které se každý týden mění) a zapsat si jaké jídla chtějí a následně je objednat, uvidí počet objednaných jídel, cenu a budou k tomu moci napsat nějakou poznámku, jako například o vynechání nějakého alergenu. Objednávky budou uskutečnitelné vždy pouze do neděle do 21:00 na následující týden. Registrace pro externí uživatele bude možná pouze po domluvě s majiteli, respektive je zaregistruje majitel.

## Komu je řešení určené

Web je určen zákazníkům B&B Dobré jídlo z Vodochod a potencionálním zákazníkům, kteří se chtějí o této firmě více dozvědět. Kurýr této firmy si přes stránku bude moci zjistit objednávky od zákazníků, tedy kdo si co objednal.

## Čemu má řešení sloužit

Zákazníci si budou moci na této stránce odhlašovat a objednávat jídla z jídelních lístků, které budou zveřejněny každý týden dopředu, místo původního objednávání přes e-mail, či telefon. Stránka bude sloužit také jako propagační stránka pro potencionální zákazníky, kteří si budou moci zjistit jaké služby tato firma poskytuje.

# Popis stávajícího stavu

O projektu jsme zatím pouze konzultovali s firmou a konzultantem, protože firma takový web ještě neměla. Stránky podobného stylu jsou například Foodora, nebo Wolt, ale objednávky na našem webu budou spíše dlouhodobějšího typu, například na týden.

## Popis současného stavu

Firma v současné době žádný web nemá. Všechny změny v objednávkách se musí řešit buď přes e-mail, nebo telefonicky. Podobné weby možná existují, ale jelikož tento typ webu je dosti individuální, tak jsme je nehledali, a taky protože máme v plánu udělat vlastní návrh frontendu, který nebude nijak ovlivněn konkurencí.

## Zdroje

Informace o tvorbě frontendu webu jsme získali z hodin Webových aplikací a informace o backendu webu se dozvíme z hodin DVOPu Webový Backend a ze samostatného studia. Inspiraci si pro funkčnost bereme z webových stránek strava.cz, což jsou stránky školních jídelen.

## Předchozí stav

Firma žádný web, na který by se dalo navázat nemá, takže se většina práce musí dělat od samého začátku. Využijeme například logo a barvy, které současně firma používá.

# Popis výběru prostředků vhodných pro řešení projektu

**Tabulka 1:** Výběr programu pro návrh projektu

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Zkušenosti | Účinnost | Intuitivnost | Suma | Pořadí |
| Malování | 7 | 3 | 7 | 17 | 2. |
| Figma | 6 | 10 | 5 | 21 | 1. |
| Canva | 1 | 8 | 4 | 13 | 3. |

Legenda: minimum je 0, maximum je 10.

**Tabulka 2:** Výběr IDE

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Zkušenosti | Účinnost | Intuitivnost | Suma | Pořadí |
| Webstorm | 4 | 8 | 9 | 21 | 2. |
| Visual Studio Code | 7 | 8 | 8 | 23 | 1. |
| WordPress | 0 | 3 | 1 | 4 | 4. |
| NotePad | 1 | 2 | 0 | 3 | 5. |
| PSPad | 2 | 5 | 5 | 12 | 3. |

Legenda: minimum je 0, maximum je 10.

# Popis výběru varianty řešení a výstupů

## Výběr Designového programu

Zvolil jsem si program Figma, jelikož jsem s ním již získal zkušenost při návrzích u mé závěrečné práce a při praxích v 2. ročníku. Zároveň si nemyslím že v programu Malování by byl návrh dostatečně profesionální a efektivní. Canvu jsem vyloučil čistě už z důvodu že moje zkušenost s tímto programem je skoro nulová.

## Výběr IDE

Jako IDE jsem si vybral Visual Studio Code hlavně z důvodu, že s ním mám více zkušeností, než s Webstormem, i když mám dojem že ve Webstormu by práce mohla být intuitivnější. WordPress a NotePade jsem vyloučil, jelikož tyto programy mi nepřipadají ideální na řešení problému a připadají mi zastaralé. PSPad mi na řešení problému připadá v pořádku, ovšem tomuto IDE chybí některé funkce a je dosti neintuitivní, jelikož je hodně zastaralý.

## Výběr jazyků

Na kostru jsem si vybral HTML, jelikož nic jiného neumím, a myslím si že je to dosti standardizovaný jazyk. Na preprocesor jsem si vybral CSS, ze stejných důvodů jako jsem si vybral HTML, i když mě SCSS zaujalo a chtěl bych si ho někdy vyzkoušet. Na programování animací jsem si vybral Javascript, protože už mám zkušenosti s JSDOM.

## Zdůvodnění volby a popis předpokládaných výstupů

Uvedené varianty jsem si vybral z důvodu, že jsou buďto efektivnější, než jiné, mám s nimi lepší, či větší zkušenost, nebo protože jiné neznám. Zároveň doufám že zvolené varianty budu využívat i v budoucnu, tudíž se v nich zde mohu zdokonalit.

# Stanovení dílčích úkonů

## Chronologický přehled dílčích úkolů

* Návrh designu
* Kostra webu
* Vzhled webu
* Responzivita
* Animace

## Stručný popis dílčích úkolů

### Návrh designu

Tvoření designového návrhu, tedy jak bude výsledná stránka vypadat, v programu Figma.

### Kostra webu

Tvorba základní kostry webu pomocí HTML.

### Vzhled webu

Na základní kostru se napojí vzhled webu pomocí CSS. Zároveň se bude muset hledět i na responzivitu na jiných zařízeních.

### Animace

Tvorba animací pro různé prvky na stránce.

# Seznam objektů

[**Tabulka 1:** Výběr programu pro návrh projektu 4](#_Toc148208517)

[**Tabulka 2:** Výběr IDE 4](#_Toc148208518)