

KLAIPĖDOS UNIVERSITETAS

Jūros technologijų ir gamtos mokslų fakultetas

Informatikos ir statistikos katedra

DARBO TEMA

Vadybos kursinis darbas

Autorius

JNII19 Edvinas Mazūras

Vadovas

Asist. Giedrius Stabingis

Klaipėda, 2019

Turinys







| | |
|--|---|
| Svetainės paskirtis | 3 |
| Svetainės kūrimo etapų aprašymas..... | 3 |
| Svetainės tobulinimo galimybių aprašymas | 8 |

Svetainės paskirtis

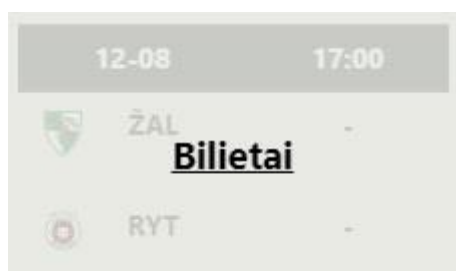
Tai yra naujienų svetainė, kurioje rašomi straipsniai susiję su Lietuvos krepšinio lyga, vartotojų komentarai, rungtynių informacija bei statistika, taip pat kitos aktualijos. Be to, yra galimybė įsigyti bilietus į norimas varžybas.

Svetainės kūrimo etapų aprašymas

Pirmiausia sukuriamas header elementas ir priskiriamas 1020 pikselių plotumas. Viduje įdedamas logotipas, kuris užima tris puslapio stulpelius, o likusiuose stulpeliuose patalpinama Bootstrap karuselė. Šiai karuselei sukuriami trys puslapiai, o kiekviename iš jų po tris div elementus. Div elementuose patalpinamos lentelės, kuriose nurodomos komandos logotipai, pavadinimai, artimiausių varžybų datos arba rezultatai (pav. 1).

| 12-04 | 19:00 | 12-07 | 17:00 | 12-07 | 17:00 |
|---|-------|---|-------|---|-------|
|  ŠIA | 81 |  JUV | - |  NPT | - |
|  RYT | 86 |  ŠIA | - |  NEV | - |

Pav. 1



Pav. 2

Siauresnėje svetainės versijoje šie elementai išsidėsto trijose eilutėse (pav. 3). Užvedus pelytės kursorių ant šių lentelių, stilių pagalba paslėptas tekstas tampa matomas, o lentelė permatoma. Šie tekstai tai nuorodos į statistikos arba bilietų

pirkimo puslapius, tačiau veikia tik

viena – Žalgirio ir Ryto dvikovos

bilietų pirkimo nuoroda (pav. 2). Sukuriama funkcija, kuri panaikina karuselės rodyklę jei

lapas yra pirmas arba paskutinis. Po header elementu įdedama navigacijos juosta su

keturiomis nuorodomis (pav. 4). Toliau sukuriami klasės, kurioje yra puslapio pagrindas,

jų plotumas 1020 pikselių. Puslapio turinys dėstomas dviem stulpeliais. Pirmajame

stulpelyje vaizduojama

turnyrinė lentelė, į kurią įeina

komandų logotipai,

pavadinimai, pergalių bei

| 12-04 | 19:00 |
|---|-------|
|  ŠIA | 81 |
|  RYT | 86 |
| 12-07 | 17:00 |
|  JUV | - |
|  ŠIA | - |
| 12-07 | 17:00 |
|  NPT | - |
|  NEV | - |

Pav. 3



Pav. 4

vaizduojama turnyrinė lentelė, į kurią įeina komandų logotipai, pavadinimai, pergalių bei

| Komanda | Perg. | Pral. |
|---|-------|-------|
|  1. Žalgiris | 10 | 0 |
|  2. Rytas | 7 | 3 |
|  3. Neptūnas | 7 | 4 |

Pav. 5

pralaimėjimų skaičiai (pav. 5). Kitam stulpeliui priskiriama atskira container klasė. Viršuje įdedama dar viena „Bootstrap“ karuselė su populiariausiomis aktualijomis, iš kurių viena, spustelėjus, nukreipia į bilietų pirkimo puslapį. Žemiau sukuriamos dvi kortelės turinčios nuorodas į atskirus puslapius (pav. 6). Mažesniame puslapio plote karuselė su kortelėmis persikelia į pirmą stulpelį po turnyro lentelę. Toliau



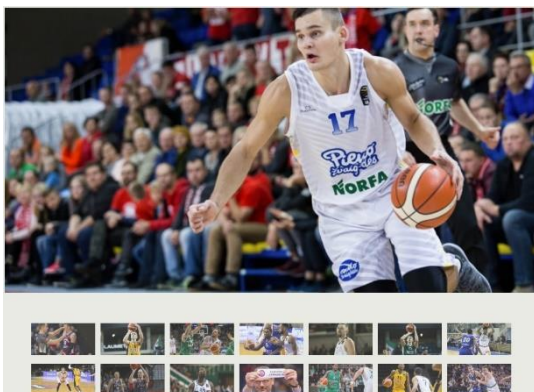
Pav. 6

išėjus iš container klasės sukuriamas savaitės žaidėjų penketukas, kurį sudaro žaidėjo atvaizdas, vardas ir komandos logotipas. Žaidėjo nuotraukai stiliuose priskiriama reliatyvi pozicija, o komandos logotipui absoliuti, ir jis pats pastumiamas į apatinį kampą dešinėje (pav. 7). Žemiau pridodamas galerijos prijungimas (pav. 8). Jis turi karuselę, o po ja pateikiamos pavienės nuotraukos. Yra galimybė šias nuotraukas peržiūrėti automatinio būdu. Galiausiai puslapio apačioje sukuriamas footer



Pav. 7

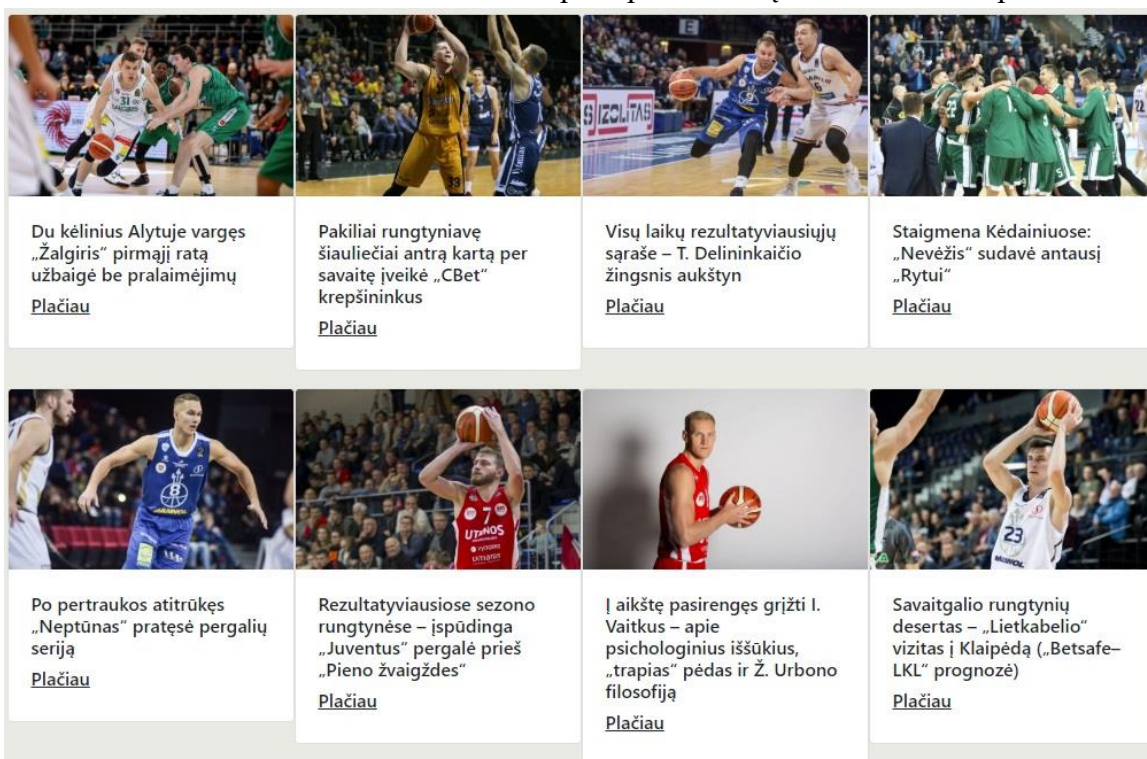
elementas, pridedama kontaktinė informacija bei trijų stulpelių pločio logotipas, kuris nukreipia į pradinį puslapį.



Pav. 8

Kitas puslapis tai naujienų imitacija, į ją galima patekti per navbar elementą. Kaip ir visame darbe įklijuojamas header ir footer elementai, o pagrindas sudaromas aštuoniomis kortelėmis su skirtingomis nuotraukomis. Stiliuose pašalinami tarpai tarp elementų (pav. 9).

Toliau kiti du puslapiai beveik identiški, tai straipsnių skyriai. Į juos patenkama per anksčiau minėtas pradinio puslapio kortelių nuorodas. Abu padalinami į



Pav. 9

du stulpelius, įdedamos nuotraukos, žemiau pateikiamos antraštės ir straipsnio tekstas. Toliau komentarų laukas su mygtuku. Pirmasis puslapis skiriasi tuo, kad sukuriamas nuotraukų karuselė bei apklausa. Pastaroji patalpinama antrajame stulpelyje, kuris sudaromas iš antraštės, lentelės ir balsavimo mygtuko (pav. 10). Aprašoma funkcija, kuri, vartotojui pasirinkus vieną iš lentelėje nurodytų komandų ir paspaudus balsavimo mygtuką, sukuria puslapio apačioje notifikaciją apie pasirinkimą (pav. 11). Antrojo straipsnio antrajame stulpelyje pateikiama lentelė aktuali straipsniui.

Į tvarkaraščio puslapį taip pat galima patekti per navbar elementą. Čia sukuriamą lentelę, kuri užima visą puslapio pagrindą. Kiekvienoje lentelės eilutėje surašoma rungtynių informacija bei komandos su logotipais. Kad vaizdas būtų aiškesnis, namų komandos stulpeliui pritaikomas dešininis lygiavimas, o svečių komandos – kairinis (pav. 12). Bilietų stulpelio tekstams priskiriamos nuorodos, tačiau veikia tik viena – Žalgirio ir Ryto rungtynių bilietų nuoroda.

Paskutinis puslapis – tai bilietų įsigijimo vieta. Čia html faile priskiriamas arenos plano fonas su reliatyvia pozicija (pav. 13). Toliau dvejais būdais kuriami kėdžių logotipai, kurie nurodomi stiliuose ir ten suteikiama absoliuti pozicija. Pirmuoju, kiekvienai kėdei priskiriami div elementai, toliau ir juose aprašoma pozicija pikseliais, o antruoju, tai automatiškai daro funkcija javascript faile. Jame nurodomas norimų eilučių ir stulpelių kiekis tada funkcija juos sugeneruoja (pav. 14). Kėdžių logotipų viduje sukuriamas dar vienas div elementas ir jame nurodoma sektorių atitinkanti raidė bei numeris.

Apklausa:

Kas laimės LKL čempionatą?

Žalgiris

Rytas

Neptūnas

Lietkabelis

Pieno Žvaigždės

Juventus

Cbet

Nevėžis

Sintek-Dzūkija

Šiauliai

Balsuoti

Pav. 10

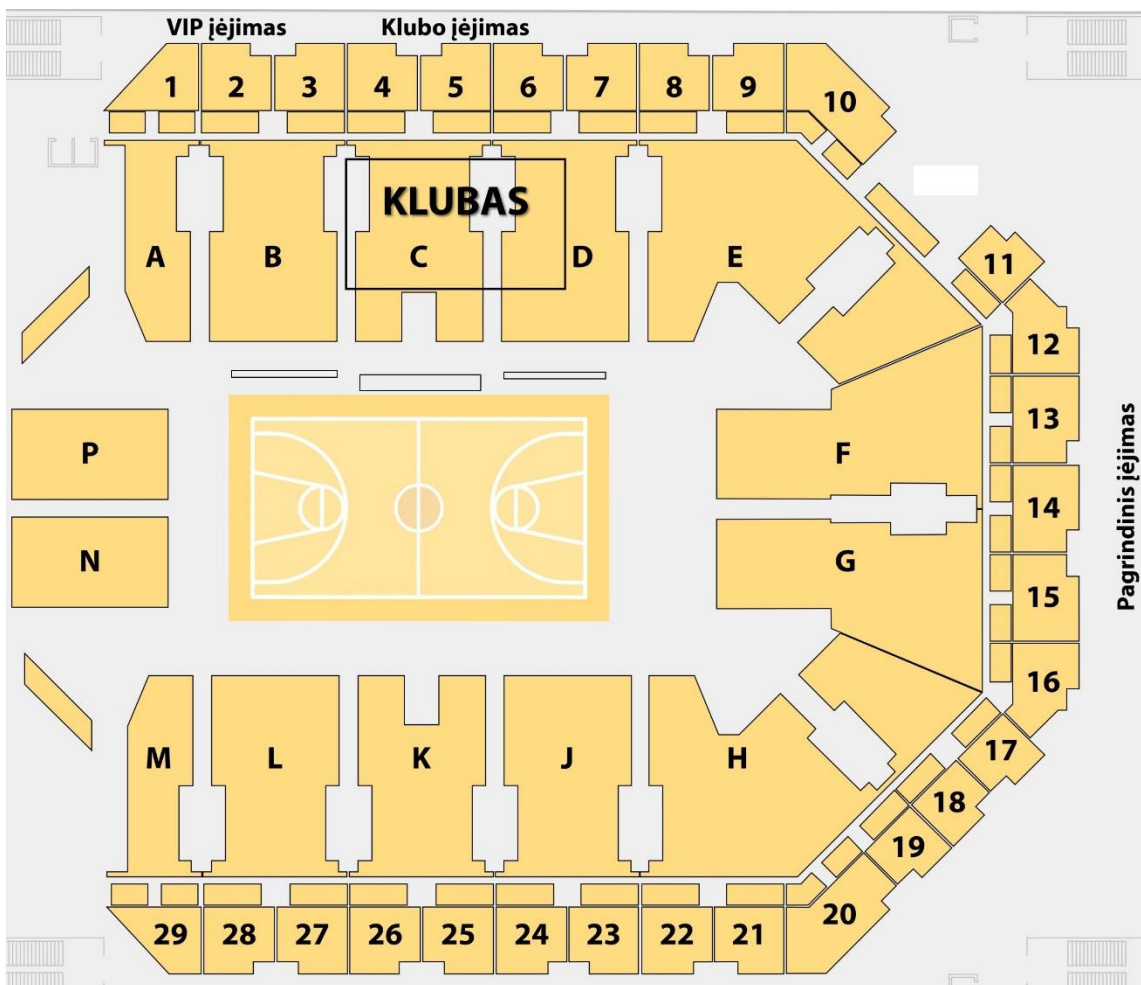
Dėkojame už balsą, jūsų nuomone Neptūnas laimės čempionatą



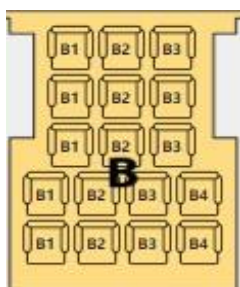
Pav. 11

| Data | Namų komanda | Svečių komanda | Arena | Bilietai | Transliacija |
|------------------|--|---|---------------------------------------|--------------------------|--------------|
| 2019-12-07 17:00 | Juventus  | Šiauliai  | Utenos daugiavilkinis sporto centras | Bilietai | BTV |
| 2019-12-07 17:00 | Neptūnas  | Nevėžis  | Švyturio arena | Bilietai | DELFI |
| 2019-12-07 18:00 | CBET  | Lietkabelis  | Prienų sporto arena | Bilietai | DELFI |
| 2019-12-08 16:00 | Sintek-Dzūkija  | Pieno Žvaigždės  | Alytaus sporto ir rekreacijos centras | Bilietai | DELFI |
| 2019-12-08 17:00 | Žalgiris  | Rytas  | Žalgirio arena | Bilietai | BTV |

Pav. 12



Pav. 13



Pav. 14

Jūsų krepšelis:
 Vieta: L1, kaina: 19 eurų
 Vieta: L2, kaina: 19 eurų
Visa kaina: 38€

Pav. 17



Pav. 18

Kai kurios kėdės išdėstomos pasukus jas 90, 180 bei 270 laipsnių kampais, kad atitiktų arenos planą. Logotipo viduje esantis tekstas pasisuka kartu, todėl jis papildomai atsukamas (pav. 18). Sukuriama rezervuota kėdės klasė ir stiliuose logotipas pakeičiamas į raudoną (pav. 15). Toliau sukurama dar viena funkcija, kuri prideda tam tikrą klasę, o ši keičia kėdės logotipą į žalią, jei ant jos paspaudžiama (pav. 16). Spustelėjus antrą kartą, logotipas gražinamas į įprastą. Aprašoma kita funkcija bilietų sąrašui kurti. Ji patikrina ar kėdės elementas turi žaliąjį logotipą aprašančią klasę ir žemiau esančiame div elemente

išveda bilieto vietą. Paspaudus antrą kartą atitinkama vieta pašalinama. Toje pačioje funkcijoje taip pat parašomas kėdės raidės patikrinimo kodas. Raidėms priskiriamos tam tikros kainos, pavyzdžiui A sektoriaus bilietas kainuoja 14 eurų, B – 19 eurų, o N – 10 eurų. Jei jos atitinka logotipo div elemente



Pav. 15



Pav. 16

raidę, kaina taipogi išvedama sąrašė. Sąrašo apačioje funkcija apskaičiuoja visa krepšelio sumą ir ją parašo (pav. 17). Žemiau sąrašu sukuriame du mygtukai. Vieno iš jų funkcija išvalyti visą pirkinių krepšelį, jei šis vartotojui nepatinka. Spustelėjus šį mygtuką kėdės klasė, kuri pakeičia logotipą į žaliąjį, nutrinama ir priskiriamas įprastas logotipas. Antras mygtukas pradeda animaciją, vykstančią šalia esančiame stulpelyje. Po mygtuko paspaudimo nusileidžia duomenų suvedimo forma (pav. 19), kuri prieš tai paslepiama stilių faile. Toliau sukuriame pranešimą Bootstrap pagrindu ir jį stiliuose paslepiame.

Įveskite savo duomenis

Vardas

Pavardė

El. paštas

Telefono numeris

Pav. 19

Po ankščiau minėta forma pridedamas mygtukas, kurį paspaudus pranešimas virsta matomu (pav. 20).

×

Operacija sėkminga, bilietai netrukus bus išsiųsti į nurodytą el. paštą

Uždaryti

Pav. 20

Svetainės tobulinimo galimybių aprašymas

Pirmiausia svetainėje reikėtų sutvarkyti kai kuriuos elementus, kurie nekinta siaurinant puslapį. Labiausiai pasižymintys – arena, galerija ir tvarkaraštis. Arena šiek tiek pritaikyta siauresniems ekranams, ji turi horizontalų slankiklį, tačiau būtų galima padaryti

arenos priartinimo funkciją geresniam matomumui. Dar vienas arenos trūkumas – kėdžių skaičiai neturi eiliškumo, jie išsidėstę bet kaip ir kai kurie pasikartoja. Tvarkaraščio puslapis iš dalies veikia tinkamai, tačiau mažinant puslapį tekstas persikelia negražiai (pav. 21).



Pav. 21

Taipogi reiktų sudėti trūkstamas nuorodas, pavyzdžiui atskiras arenas kiekvienai komandai, papildomas naujienas, statistiką. Statistikoje įtraukti žaidėjų bei rungtynių išsamią informaciją, metimų žemėlapi, kur kiekvienas metimas būtų tiksliai apibūdinamas.