



**MATEMATICKO-FYZIKÁLNÍ  
FAKULTA**  
Univerzita Karlova

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Jméno Příjmení

**Název práce**

Název katedry nebo ústavu

Vedoucí bakalářské práce: Vedoucí práce

Studijní program: studijní program

Studijní obor: studijní obor

Praha ROK

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval(a) samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů. Tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Beru na vědomí, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorského zákona v platném znění, zejména skutečnost, že Univerzita Karlova má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle §60 odst. 1 autorského zákona.

V ..... dne .....

Podpis autora

Poděkování.

Název práce: Název práce

Autor: Jméno Příjmení

Katedra: Název katedry nebo ústavu

Vedoucí bakalářské práce: Vedoucí práce, katedra

Abstrakt: Abstrakt.

Klíčová slova: klíčová slova

Title: Name of thesis

Author: Jméno Příjmení

Department: Name of the department

Supervisor: Vedoucí práce, department

Abstract: Abstract.

Keywords: key words

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Použité technologie</b>	<b>4</b>
2.1	Backend . . . . .	4
2.1.1	Jazyk C# . . . . .	4
2.1.2	ASP .NET Core Web API . . . . .	4
2.1.3	Entity Framework Core . . . . .	4
2.1.4	xUnit . . . . .	4
2.2	Frontend . . . . .	4
2.2.1	Jazyk Typescript . . . . .	4
2.2.2	Angular . . . . .	4
2.3	MSSQL databáze . . . . .	4
2.4	Git . . . . .	4
2.5	Github Actions . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Návrh a architektura aplikace</b>	<b>6</b>
3.1	Serverová část . . . . .	6
3.1.1	Data . . . . .	6
3.1.2	Services . . . . .	12
3.1.3	API . . . . .	16
3.1.4	Tests . . . . .	16
3.2	Klientská část . . . . .	16
3.2.1	Components . . . . .	16
3.2.2	Services . . . . .	16
3.2.3	ViewModels . . . . .	16
3.3	Zajímavé problémy . . . . .	16
3.3.1	Použití Dependency injection . . . . .	16
3.3.2	ViewModels x DB entity . . . . .	16
3.3.3	ViewModels v serverové i klientské části . . . . .	16
3.3.4	Uživatelské role . . . . .	16
	<b>Závěr</b>	<b>17</b>
	<b>Zdroje (zatím původní obsah šablony)</b>	<b>18</b>
	<b>Seznam obrázků</b>	<b>19</b>
	<b>Seznam tabulek</b>	<b>20</b>
	<b>Seznam použitých zkratk</b>	<b>21</b>
<b>A</b>	<b>Přílohy</b>	<b>22</b>
A.1	Uživatelská dokumentace . . . . .	22
A.1.1	Vytvoření a administrace kurzu . . . . .	22
A.1.2	Vytváření a vyplňování testů . . . . .	22
A.1.3	Odevzdávání a hodnocení úkolů . . . . .	22

A.1.4	Správa obsahu kurzu . . . . .	22
A.1.5	Fórum k danému kurzu . . . . .	22
A.1.6	Vytváření a správa účtů . . . . .	22

# 1. Úvod

Cílem je vytvořit webovou aplikaci na správu různých typů výukových kurzů. Pod kurzem si můžeme představit např. přednášku/cvičení na vysoké škole nebo předmět na základní popř. střední škole. Studenti budou moci prostřednictvím tohoto systému odevzdávat a vypracovávat testy a úkoly, které jim následně správce kurzu opraví. Aplikace bude ale také umožňovat vytvoření kurzů bez hodnocení (tzv. non-graded courses), ty mohou být vhodné např. pro různé zájmové kurzy, kde úkoly ani testy nedávají smysl. Alternativy jsou např. aplikace Bakaláři a Moodle. Na rozdíl od těchto programů nebude výsledná aplikace tak úzce zaměřená pro školy (bude ji možné snadno použít i např. na jazykové, zájmové kurzy, apod.). Program plánuju vyvíjet jako open-source, zdrojový kód bude ve veřejném repozitáři na Githubu.

(převzato ze specifikace ročníkové práce)

## **2. Použité technologie**

### **2.1 Backend**

#### **2.1.1 Jazyk C#**

TODO: stručný popis

#### **2.1.2 ASP .NET Core Web API**

Pro backend aplikace

TODO: popis frameworku

#### **2.1.3 Entity Framework Core**

ORM pro práci s databází

TODO: popis frameworku

#### **2.1.4 xUnit**

Framework pro unit testy

TODO: popis frameworku

### **2.2 Frontend**

#### **2.2.1 Jazyk Typescript**

TODO: stručný popis

#### **2.2.2 Angular**

Pro frontend aplikace

TODO: stručný popis

### **2.3 MSSQL databáze**

Databáze, ve které jsou uložena data

TODO: stručný popis

### **2.4 Git**

Verzovací systém

TODO: stručný popis, zmínit použití branches



## 2.5 Github Actions

CI tool.

TODO: stručný popis, zmínit použití

## 3. Návrh a architektura aplikace

### 3.1 Serverová část

Rozdělení do projektů:

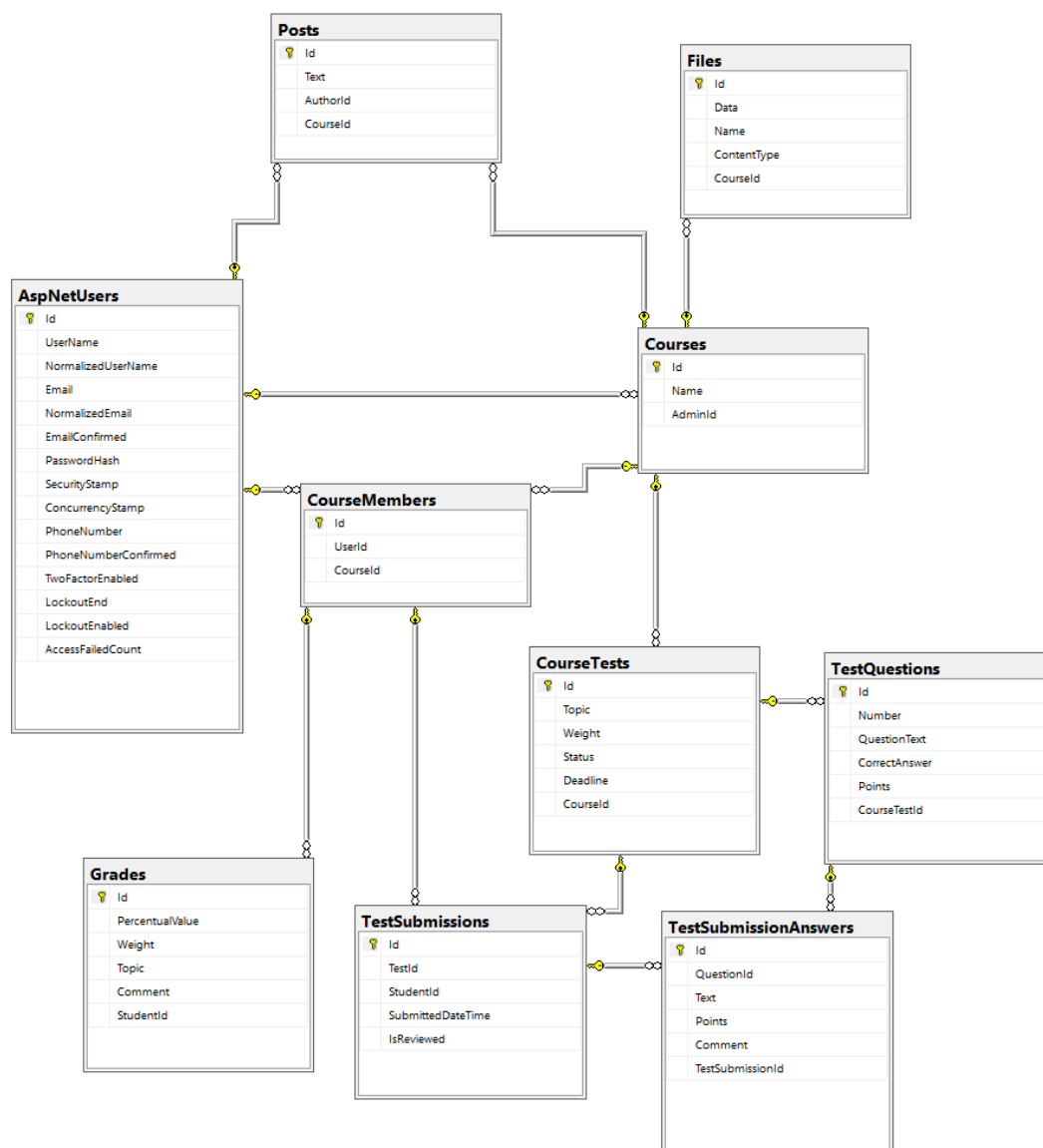
TODO: u každé dopodrobna rozepsat co obsahuje, k čemu slouží + ukázky kódu

#### 3.1.1 Data

Tento projekt se stará primárně o komunikaci s databází, pro tento účel jsme použili ORM framework Entity Framework Core.

Ve složce Models jsou třídy reprezentující databázové entity. Každá z entit pak v databázi představuje jednu tabulku. V aplikaci jsme použili tyto entity:

Název entity	reprezentuje
Course	kurz
CourseFile	nějaký soubor sdílený v kurzu
CourseMember	členství uživatele v daném kurzu. K této entitě se pak vážou všechny známky a odeslané testy.
CourseTest	test v kurzu
ForumPost	příspěvek ve fóru k danému kurzu
Grade	známku kterou student obdržel (kromě známek z testů)
Person	uživatele aplikace
TestQuestion	1 otázku v testu
TestSubmission	test s odpověďmi odeslaný uživatelem
TestSubmissionAnswer	odpověď k dané otázce v testu



Obrázek 3.1: Databázový model aplikace

např. kód třídy Course vypadá takto:

```

public class Course : IGuidIdObject
{
    public Course()
    {
        Members = new List<CourseMember>();
        Files = new List<CourseFile>();
        Tests = new List<CourseTest>();
        ForumPosts = new List<ForumPost>();
    }

    public Course(string name, Person admin) : this()
    {
        Name = name;
        Admin = admin;
    }
}
  
```

```

    }

    /// <summary>
    /// identifier of the course
    /// </summary>
    [DatabaseGenerated(DatabaseGeneratedOption.Identity)]
    [Key]
    public Guid Id { get; set; }

    /// <summary>
    /// name of the course
    /// </summary>
    [Required]
    public string Name { get; set; }

    ...

```

Vidíme, že každá entita obsahuje veřejné vlastnosti (public properties) s gettery a settery. Tyto vlastnosti budou v databázové tabulce reprezentovány jako sloupce. Některé z nich (jako např. Id) obsahují ještě doplňující atributy, ty slouží k upřesnění informací o dané vlastnosti. Například atribut [Key] určuje, že tato vlastnost bude v databázi primární klíč, atribut [Required] určuje, že daný sloupec bude v tabulce u všech záznamů povinný (tedy hodnoty budou NOT NULL). Dále musí každá entita obsahovat konstruktor bez parametrů.

Vazby mezi entitami jsou reprezentované pomocí tzv. navigačních vlastností. V případě, že chceme vytvořit vazbu typu one-to-many mezi entitami A a B, stačí do vlastností třídy A přidat kolekci objektů typu B, a naopak do třídy B vlastnost typu A. Framework pak při provádění migrace vytvoří v databázové tabulce entity B vytvoří sloupec s cizím klíčem, který bude obsahovat identifikátor entity A, ke které patří.

V aplikaci je vazba one-to-many použita mimo jiné mezi entitami Course a CourseTest, a to tak, že každý test je obsažen v právě jednom kurzu, a v daném kurzu může být N testů. Kód pak tedy vypadá takto: ve třídě Course je kolekce objektů typu CourseTest

```

/// <summary>
/// tests in this course
/// </summary>
public ICollection<CourseTest> Tests { get; set; }

```

a ve třídě CourseTest je pak vlastnost typu Course

```

/// <summary>
/// course that contains this test
/// </summary>
[Required]
public Course Course { get; set; }

```

Po provedení databázové migrace (viz. dále) se v tabulce CourseTest vytvoří sloupec CourseId s cizím klíčem, který odkazuje na identifikátor kurzu (tzn. vlastnost Course.Id).

Také si můžeme všimnout, že všechny entity (kromě entity Person) implementují rozhraní IGuidObject. To je jednoduché rozhraní, které obsahuje pouze

jednu vlastnost - Id typu Guid. Tímto máme zajištěnou jednotu identifikátorů, tedy že všechny entity, které toto rozhraní implementují, budou mít identifikátor typu Guid.

```
/// <summary>
/// interface for object with <see cref="Guid"/> identifier
/// </summary>
public interface IGuidIdObject
{
    /// <summary>
    /// identifier of the object
    /// </summary>
    Guid Id { get; set; }
}
```

Typ Guid jsme zvolili hlavně z toho důvodu, že vestavěné tabulky frameworku (např. Identity) mají také řetězcové identifikátory. Navíc se pak zjednoduší práce ve frontend části (není potřeba parsovat string na int např. v klientské části při práci s URL). Tyto identifikátory generuje databáze, takže je zajištěno, že jsou unikátní. Další možnost by byla použít jako identifikátor číslo (např. typ int), ale vzhledem k výše uvedeným argumentům je typ Guid v tomto případě lepší možnost.

Dále se v projektu nachází také rozhraní ICourseReferenceObject a ICourseMemberReferenceObject, které slouží k tomu, abychom mohli dále v aplikaci jednotně pracovat s objekty, které mají referenci na entitu Course, resp. CourseMember. Tyto rozhraní implementují pouze nějaké entity.

V programu je dále třída CMSDbContext, která reprezentuje databázový kontext této aplikace. Každý objekt typu DbSet pak představuje jednu databázovou tabulku. Ve třídě je CMSDbContext tedy kolekce typu DbSet pro každou z entit.

```
public DbSet<Grade> Grades { get; set; }

public DbSet<Course> Courses { get; set; }

...
```

Jediná výjimka je entita Person, která dědí ze třídy IdentityUser, a jejíž DbSet je nakonfigurovaný ve frameworku.

V programu pak dále používáme ke komunikaci s databází pouze třídu CMSDbContext a objekty typu DbSet. Třída DbSet<TEntity> implementuje rozhraní IQueryable<TEntity>, takže na ní lze použít LINQ. Takže pokud bych chtěl například vybrat všechny kurzy, jejichž jméno začíná na písmeno C, pak stačí použít následující LINQ dotaz

```
dbContext.Courses.Where(course =>
    course.Name.StartsWith("C"))
```

kde proměnná dbContext je instance třídy CMSDbContext.

Ve třídě CMSDbContext je také metoda ConfigureForeignKeys, která provede konfiguraci cizích klíčů v aplikaci. Všechny políčka s cizími klíči jsou v databázi povinné (tzn. NOT NULL), to je zajištěno pomocí atributu [Required] daných vlastností. Nastavením DeleteBehavior.Restrict u cizích klíčů zajistíme, že databáze zůstane v konzistentním stavu. Pokud bychom tedy chtěli smazat entitu,

pak na ní nesmí pomocí cizích klíčů odkazovat jiné entity. V opačném případě program při zavolání metody `SaveChanges()` na databázovém kontextu vyhodí výjimku.

V programu je dále složka `Migrations`. Při vývoji byl použit princip `Code first`, tedy že v kódu specifikujeme entity pomocí klasických tříd. Framework se pak postará o vytvoření databázových tabulek z tohoto kódu.

Pokud jsem tedy nějak změním některou z entit (to může být např. přidání vlastnosti, změna jména vlastnosti, apod.), pak pomocí ORM můžeme vygenerovat soubor popisující tzv. databázovou migraci, která slouží k aplikaci změn z kódu do databáze. Ke každé migraci se vygeneruje jeden soubor, který obsahuje popis změn, které se později provedou v databázi.

K vytváření migrací jsem použijeme nástroj `CLI tools for Entity Framework Core`. <https://docs.microsoft.com/cs-cz/ef/core/cli/dotnet>. Pro vygenerování migrace ze změn v kódu použijeme příkaz:

TO-Do: přesunout přesný příkaz jinam

```
dotnet ef migrations add {migration_name}
--project CourseManagementSystem.Data
--startup-project CourseManagementSystem.API
```

Tímto se vytvoří soubor popisující změny v migraci, ale databáze zatím zůstala beze změny. Tento soubor obsahuje třídu, jenž dědí ze třídy `Migration` a obsahuje metody `Up` a `Down`. V metodě `Up` je popis změn, které se provedou při aplikaci této migrace, naopak v metodě `Down` je popis změn, které se provedou v případě odstranění migrace.

Jako příklad si můžeme představit migraci, která obsahuje přidání vlastnosti `ScoreWeight` k entitě `CourseTest` (tato vlastnost popisuje váhu testu). Vygenerovaný kód migrace vypadá takto:

```
public partial class TestWeight_added : Migration
{
    protected override void Up(MigrationBuilder migrationBuilder)
    {
        migrationBuilder.AddColumn<int>(
            name: "ScoreWeight",
            table: "CourseTests",
            nullable: false,
            defaultValue: 0);
    }

    protected override void Down(MigrationBuilder migrationBuilder)
    {
        migrationBuilder.DropColumn(
            name: "ScoreWeight",
            table: "CourseTests");
    }
}
```

TO-DO: přesunout syntaxi příkaz jinam

Pro promítnutí změn do databáze následně použijeme příkaz:

```
dotnet ef database update
--project CourseManagementSystem.Data
--startup-project CourseManagementSystem.API
```

Tímto tedy dojde k změnám v databázi (v našem příkladu se vytvoří sloupec `ScoreWeight` v tabulce `CourseTests`).

V obou příkazech je potřeba specifikovat cílový a startup projekt. Cílový projekt je ten, který obsahuje databázový kontext a entity naší aplikace (v tomto případě projekt `Data`). Naopak startup projekt je projekt, který je spouštěný frameworkem, což je potřeba pro získání konfiguračních informací o projektu, jako je například `connection string` do naší databáze.

### 3.1.2 Services

V tomto projektu se nachází pomocné služby pro komunikaci s databází.

Jako základ pro všechny služby slouží abstraktní třída `DbService`, která obsahuje referenci na databázový kontext aplikace a jedinou metodu `CommitChanges()`. Ta slouží k uložení změn provedených v databázovém kontextu do databáze.

To je potřeba, protože k uložení změn do databáze dojde až tehdy, když na databázovém kontextu zavoláme metodu `SaveChanges()`. Pokud bychom tedy například do databázového kontextu něco uložili (např. takto:

```
dbContext.Grades.Add(new Grade())
```

a nezavolali metodu `dbContext.SaveChanges()`, data by se neuložila.

```
/// <summary>
/// class representing base database service
/// </summary>
public abstract class DbService : IDbService
{
    /// <summary>
    /// context of the CMS database
    /// </summary>
    protected readonly CMSDbContext dbContext;

    /// <summary>
    /// construct a new database service
    /// </summary>
    /// <param name="dbContext">CMS database
    /// context</param>
    protected DbService(CMSDbContext dbContext)
    {
        this.dbContext = dbContext;
    }

    /// <inheritdoc/>
    public void CommitChanges()
    {
        dbContext.SaveChanges();
    }
}
```

Tato třída implementuje rozhraní `IDbService`, které obsahuje pouze metodu `CommitChanges()`.

Dále jsou ve složce `Interfaces` rozhraní pro další služby, ty jsou rozdělené podle entit (typicky máme pro jednu entitu jednu službu). Všechny tyto rozhraní také implementují rozhraní `IDbService`.

Například rozhraní `ICourseService` (slouží pro práci s kurzy) vypadá takto:

```
public interface ICourseService : IDbService
{
    /// <summary>
    /// get course by its id
    /// </summary>
```



```

    /// <param name="courseId">identifier of the
        course</param>
    /// <returns></returns>
    Course GetById(string courseId);

    /// <summary>
    /// archive course by its id
    /// </summary>
    /// <param name="courseId">id of the course to
        delete</param>
    void ArchiveById(string courseId);

    /// <summary>
    /// add the course into the database
    /// </summary>
    /// <param name="course">course to add</param>
    void AddCourse(Course course);
    ...

```

Ve složce Implementations jsou potom implementace těchto rozhraní. Můžeme vidět, že všechny implementace dědí ze třídy DbService, a zároveň také tranzitivně implementují IDbService.

Například třída CourseService, která implementuje rozhraní ICourseService vypadá takto:

```

public class CourseService : DbService, ICourseService
{
    public CourseService(CMSDbContext dbContext) :
        base(dbContext)
    { }

    /// <inheritdoc/>
    public void ArchiveById(string courseId)
    {
        Course c = GetById(courseId);
        c.IsArchived = true;
    }

    /// <inheritdoc/>
    public Course GetById(string courseId)
    {
        return dbContext.Courses.FindById(courseId);
    }

    /// <inheritdoc/>
    public void AddCourse(Course course)
    {
        dbContext.Courses.Add(course);
    }
    ...

```

Vidíme, že služby typicky pracují s databázovým kontextem, a s daty (vyhledávání, mazání, apod.). Dále si můžeme všimnout, že v žádné metodě se ne-

ukládají změny do databáze (tzn. volání metody `CommitChanges()`). To je z toho důvodu, že ve vyšších vrstvách aplikace (např. API) v jedné metodě často voláme několik služeb, příp. několik metod z jedné služby. Pokud bychom v metodách služeb přímo ukládali změny do databáze (metoda `CommitChanges()`), pak bychom se mohli lehce dostat to nekonzistentního stavu. To například tak, že při volání několika služeb v rámci jedné metody by mohla některá ze služeb vyhodit výjimku, nicméně všechny služby zavolané předtím by už data uložily.

Takže je na zodpovědnosti volajícího provést uložení změn do databáze, tedy zavolat metodu `CommitChanges()`, což je typicky poslední příkaz v dané metodě. Tím jsme tedy zajistili konzistenci dat - buď se do databáze uloží všechny změny provedené v databázovém kontextu, nebo žádné.

Dále si můžeme všimnout, že ve službách pracujeme s identifikátory typu `string`, ale v databázi používáme typ `Guid`. To je z toho důvodu, že ve vyšších vrstvách aplikace se pohodlněji pracuje se stringy (např. často dostáváme ID jako URL parametr). Převod mezi typy `string` a `Guid` pak řešíme ve službách.

Ve složce `Extensions` jsou pak pomocné extension metody pro práci s některými třídami.

Ve třídě `DbSetExtensions` se nachází extension metody pro třídu `DbSet<T>`. Vybereme si například metodu `GetCourseIdOf`, ta slouží k získání ID kurzu, ke kterému daný objekt, jenž má referenci na entitu `Course`, patří.

```
/// <summary>
/// get id of <see cref="Data.Models.Course"/> that the
/// object belongs to
/// </summary>
/// <typeparam name="T">type of items</typeparam>
/// <param name="dbSet">database set</param>
/// <param name="objectId">identifier of the object we
/// look for in <paramref name="dbSet"/></param>
/// <returns></returns>
public static string GetCourseIdOf<T>(this DbSet<T> dbSet,
    string objectId) where T : class,
    ICourseReferenceObject, IGuidIdObject
{
    return dbSet.Include(item => item.Course)
        .Single(item => item.Id.ToString() == objectId)
        .Course.Id.ToString();
}
```

Vidíme, že toto je jeden z příkladů použití rozhraní `ICourseReferenceObject`, které se nachází v projektu `Data`.

V projektu též máme rozhraní `ICourseReferenceService`, to implementují všechny služby, jejichž entity logicky patří k nějakému kurzu. Rozhraní obsahuje jedinou metodu `GetCourseIdOf(string objectId)`, která získá ID kurzu, ke kterému daná entita patří. V implementaci této metodu pak typicky používáme extension metodu `GetCourseIdOf` pro třídu `DbSet<T>`. Například ve třídě `CourseTestService` vypadá implementace takto:

```
public string GetCourseIdOf(string objectId)
{
    return dbContext.CourseTests.GetCourseIdOf(objectId);
}
```

Podobně je v projektu i rozhraní `ICourseMemberReferenceService`, které používají služby, jejichž entity mají referenci na třídu `CourseMember`.

Použitím služeb jsme odstranili duplikátní kód (např. hledání kurzu podle ID se používá na několika místech ve vyšších vrstvách), a extrahovali některé složitější dotazy do samostatných metod. To je výhodné hlavně z toho důvodu, že je pak můžeme nezávisle otestovat. Další výhoda je, že vyšší vrstvy jsou odstíněny od použití ORM (a databázového kontextu), pouze volají tyto služby.

Dále si můžeme všimnout, že ve službách používáme při komunikaci s databázovým kontextem tzv. Eager loading (pomocí metod `Include()`). To znamená, že data databázových entit které daná entita referencuje, se při výchozím chování nenačtou (pokud nepoužijeme metodu `Include`), tzn. budou mít hodnotu `NULL`.

Například pro získání testu s otázkami můžeme použít tento příkaz:

```
dbContext.CourseTests
    .Include(test => test.Questions)
```

Pokud bych volání metody `Include()` vynechal, tak by se data otázek nenačetla.

### **3.1.3 API**

obsahuje Controllery, ViewModels, komunikace s klientskou částí

### **3.1.4 Tests**

obsahuje testy služeb

## **3.2 Klientská část**

### **3.2.1 Components**

slouží k zobrazování dat, každá komponenta má 2 části: šablonu a backend

### **3.2.2 Services**

slouží ke komunikaci klienta se server částí

### **3.2.3 ViewModels**

reprezentují objekty, které se používají v komunikaci s API

## **3.3 Zajímavé problémy**

### **3.3.1 Použití Dependency injection**

TODO: popsat použití + ukázat příklad

### **3.3.2 ViewModels x DB entity**

Použil jsem různé objekty pro databázové entity a view-modely.

TODO: pořádně rozepsat + vysvětlit + ukázka kódu

### **3.3.3 ViewModels v serverové i klientské části**

view-modely jsou v serverové i klientské části aplikace

TODO: pořádně rozepsat + vysvětlit + ukázka kódu

### **3.3.4 Uživatelské role**

V systému je několik rolí, serverová část provádí autorizaci.

TODO: pořádně rozepsat typy rolí + autorizaci

# Závěr

V této práci jsem se zaměřil na...  
TODO: dopsat

## Zdroje (zatím původní obsah šablony)

# Seznam obrázků

3.1 Databázový model aplikace . . . . .	7
---	---

# Seznam tabulek



# Seznam použitých zkratek

# A. Přílohy

## A.1 Uživatelská dokumentace

Popis všech funkcí + screenshoty?

TODO: rozepsat mnohem více do detailu (krok po kroku + snímky obrazovky)  
(převzato ze specifikace ročníkového projektu)

### A.1.1 Vytvoření a administrace kurzu

Uživatelé budou moci vytvářet nové kurzy, administrátoři daného kurzu budou moci přidávat a odebírat členy. Každý uživatel uvidí v aplikaci seznam kurzů, kam je přihlášen.

### A.1.2 Vytváření a vyplňování testů

Administrátoři kurzu budou moci vytvářet testy, které budou žáci vyplňovat. V případě otázek s nabídkou odpovědí systém správnost sám vyhodnotí, otázky s volnou odpovědí budou hodnoceny ručně. Každý uživatel pak v daném kurzu uvidí seznam známek a bude si moci opravený test zobrazit a prohlédnout. Aplikace bude rozlišovat mezi testy a kvízy (kvízy se nebudou hodnotit známkou).

### A.1.3 Odevzdávání a hodnocení úkolů

Uživatelé budou moci prostřednictvím aplikace odevzdávat úkoly, které jim budou poté ohodnoceny.

### A.1.4 Správa obsahu kurzu

Administrátoři kurzu budou moci editovat obsah kurzu (např. přidávat nové materiály, soubory, apod.)

### A.1.5 Fórum k danému kurzu

U každého kurzu bude k dispozici fórum.

### A.1.6 Vytváření a správa účtů

Uživatelé si budou moci vytvářet nové účty, správci je budou moci do daného kurzu zapsat.