Střední průmyslová škola, Ústí nad Labem, Resslova 5



GulagCSS

Dokumentace k ročníkové práci

**Autor: Vít** Světelský

**Třída:** 3ITC

**Vedoucí práce:** Bc. Jakub Pokorný 2023/24

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem ročníkovou práci „GulagCSS“ vypracoval samostatně a s použitím uvedené literatury a pramenů.

V (název obce, kde podepisuji) dne ……………………………..

……..…………………….

Poděkování

Chtěla bych poděkovat Bc. Jakubovi Pokornému za vedení mé ročníkové práce, cenné rady a odborný dohled.

Anotace

Tato práce se zaměřuje na popis ročníkového projektu a kroky které jsem musel učinit abych webovou stránku dokončil. Jako svůj ročníkový projekt vytvářím webovou stránku, která je zaměřená na styly CSS a jejich provedení. V této práci je popis ročníkové práce, rešerše konkurence, technologií, které jsem použil, kroků, které jsem provedl a nakonec závěr celého projektu.

Klíčová slova

CSS, C#, Blazor, Visual Studio, Script, Code, Design, Tutorial, Syncfusion, Database, Figma

Obsah

[1 Úvod 7](#_Toc171537151)

[2 Rešerše 8](#_Toc171537152)

[2.1 Inspirace/Konkurence 8](#_Toc171537153)

[2.2 Ikony 8](#_Toc171537154)

[2.3 Logo 9](#_Toc171537155)

[3 Technologie 10](#_Toc171537156)

[3.1 Visual Studio 10](#_Toc171537157)

[3.2 Blazor 10](#_Toc171537158)

[3.3 Figma 10](#_Toc171537159)

[3.4 ChatGPT 10](#_Toc171537161)

[3.5 Syncfusion 10](#_Toc171537162)

[4 Praktická část 11](#_Toc171537163)

[4.1 Návrhy 11](#_Toc171537164)

[4.2 Produktizace 11](#_Toc171537165)

[4.3 Popis pro uživatele 11](#_Toc171537166)

[Závěr 12](#_Toc171537167)

[Použitá literatura 13](#_Toc171537168)

[Seznam obrázků 14](#_Toc171537169)

[Obsah média 15](#_Toc171537170)

# Úvod

Tento projekt za zabývá vytvořením webové stránky zaměřené na CSS. Vybral jsem ti tuto práci s cílem naučit se samostatně vytvořit webovou stránku, která bude plně funkční a později bych ji mohl využít.

Hlavním cílem tohoto projektu je vytvořit plně funkční webovou stránku, na které se uživatelé budou moct přiučit CSS stylování.

První, co bych chtěl je vytvořit návrh databáze a poté ho zrealizovat. V databázi budou odloučené tabulky na uživatele, příspěvky, hodnocení příspěvků, které budou mezi sebou pracovat tak, aby uživatel mohl hodnotit každý příspěvek pouze jednou, změnit své hodnocení, také aby uživatelé mohli příspěvky nahrávat pro ostatní. V tabulce příspěvku bude „kategorie“, podle které se pak příspěvky samostatně rozdělují do různých kategorií, které se dají najít na hlavní stránce v liště.

Dále vyřešit logiku přidávání a hodnocení příspěvků v databázi, registrace nových uživatelů do databáze.

Když jsme u uživatelů… chtěl bych udělat, aby si uživatel mohl nahrát profilový obrázek, nebo alespoň iniciály jména uživatele.

# Rešerše

## Inspirace/Konkurence

W3schools

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, software, Webová stránka

Popis byl vytvořen automaticky

W3Schools je webová stránka zaměřená k naučení se kódování. Na W3schools je ale vše, od CSS, HTML až po C#, NodeJS.

Zároveň to je ale moje konkurence, jedinou výhodu, kterou oproti nim mám je, že moje stránka je spíše něco jako fórum, kde si uživatelé mohou mezi sebou sdílet své výtvory a navzájem si je i hodnotit.

GeeksForGeeks

GeeksForGeeks je stránka se stejným motivem jako W3schools, a to dát lidem materiály pro tvorbu svých webů, učení se a tak dále. Avšak stejně jako u W3schools, jediná výhoda mé stránky je jednoduchost použití uživatelem, nahrávání příspěvků.

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, software, Multimediální software

Popis byl vytvořen automaticky

## Ikony

Ikony použité na této stránce jsou vytvořeny nebo upraveny mnou, jsou tam však i ikony z různých knihoven. Například zde je ukázka defaultní uživatelské ikony: Obsah obrázku kruh, Grafika, Barevnost, umění

Popis byl vytvořen automaticky

## Logo

Dále zde máme LOGO, nad logem jsem určitě hodinu strávil, musel jsem vymyslet něco jednoduchého a kompaktního, s barevnou kombinací černé a červené, ve které pak bude celá stránka.

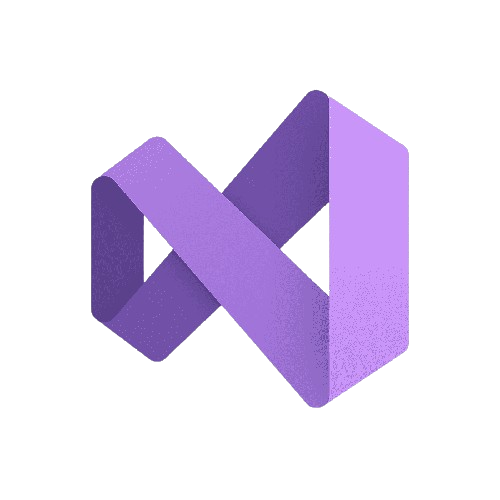
Obsah obrázku symbol, Grafika, logo, Písmo

Popis byl vytvořen automaticky

# Technologie

## Visual Studio

Visual Studio je integrované vývojové prostředí (IDE) od Microsoftu, určené pro vývoj aplikací pro Windows, Android, iOS, web a cloud. Nabízí nástroje pro psaní, ladění a správu kódu, podporuje různé programovací jazyky jako C#, C++, Python a JavaScript, a je oblíbené mezi vývojáři díky své všestrannosti a širokým možnostem. Ve Visual Studiu jsem vlastně psal všechen kód.



## Blazor

BLAZOR je framework od Microsoftu pro vytváření interaktivních webových aplikací pomocí C# a .NET. Umožňuje vývojářům psát klientský kód v C# místo JavaScriptu a využívá WebAssembly k běhu aplikací přímo v prohlížeči, nebo serverovou verzi, kde se logika provádí na serveru a výsledky se posílají zpět do prohlížeče. Blazor usnadňuje sdílení kódu mezi klientem a serverem a integraci s ostatními technologiemi .NET. Využil jsem ho, jelikož jsem se chtěl přiučit něčemu novému, tento framework už jsem využíval na praxích, ale to pouze zřídka. V tomto frameworku pracuji v podstatě poprvé.



## Figma

### Obsah obrázku Barevnost, Grafika, kruh, snímek obrazovky Popis byl vytvořen automatickyFIGMA je cloudový nástroj pro návrh uživatelského rozhraní a prototypování. Umožňuje týmům spolupracovat v reálném čase na návrhu webových stránek, mobilních aplikací a dalších digitálních produktů. Díky funkcím jako je vektorový design, interaktivní prototypování a sdílení návrhů, je Figma oblíbená mezi designéry pro svou jednoduchost a efektivitu při spolupráci. Figmu jsem využil na vytvoření návrhu podoby stránky.

## ChatGPT

##### CHATGPT je jazykový model vyvinutý společností OpenAI, který je navržen pro generování lidsky srozumitelného textu. Využívá pokročilou technologii umělé inteligence k odpovídání na otázky, poskytování informací, vytváření textů na různá témata a asistenci s různými úkoly. ChatGPT může být použit v široké škále aplikací, od zákaznické podpory po kreativní psaní. ChatGPT jsem používal, když jsem si nevěděl rady s chybou v kódu a při generování návrhů palety barev pro design mé stránky.



## Syncfusion

Obsah obrázku čtverec, Obdélník, Barevnost, snímek obrazovky

Popis byl vytvořen automatickyBlazor Syncfusion je sada komponent a nástrojů pro Blazor, vyvinutá společností Syncfusion. Nabízí širokou škálu UI komponent, jako jsou grafy, tabulky, formuláře, datové mřížky a další prvky, které usnadňují vývoj interaktivních a bohatých webových aplikací v Blazoru. Tyto komponenty jsou navrženy tak, aby byly snadno použitelné a integrovatelné, což urychluje vývoj a zlepšuje uživatelskou zkušenost. Tyto komponenty jsou v mém projektu často používány, díky jejich snadné implementaci a využití je to dokonalý pomocník.

# Praktická část

V této části se nachází vlastní práce. Je žádoucí rozdělit tuto kapitolu na podkapitoly a rozebírat svůj projekt. Doporučuji chronologické dělení projektu, ale je to na vás. Rozdělil bych si projekt například do fází „*Návrhy*“, „*Produktizace*“, „*Popis pro uživatele*“. Ve fázi *Návrhy* potom můžete vkládat různé UML diagramy s objektovým návrhem, case study, business plán atd., ve fázi *Produktizace* můžete vkládat části kódu (+ popis), na které jste pyšní, vysvětlovat některé důležité mechaniky atd., ve fázi *Popis pro uživatele* můžete dát jednoduchý návod/tutoriál, jak váš produkt funguje a jak jej používat z pohledu uživatele.

Tato celá kapitola by **měla být nejdelší**. Je samozřejmě možné rozdělit kapitolu tři na další velké kapitoly (tím pádem nebudete mít jen 3 velké kapitoly, ale například 5)

## Návrhy

První co, tak byly návrhy stránky, bylo jich několik, ale jen u jedné jsem zůstal, a to je tento design. Na tomto designu se mi líbí volba barevObsah obrázku text, snímek obrazovky, Multimediální software, software

Popis byl vytvořen automaticky

## Produktizace

Zde by mohlo být zpracování algoritmů atd

## Popis pro uživatele

Zde by mohl být popis použití z pohledu uživatele

Závěr

Závěr je **souvislý text**, ve kterém rozeberete, co se vám z uvedených cílů povedlo/nepovedlo. Nemělo by se jednat o odrážky/body! Většinou se závěr píše tak, že si otevřete Úvod a sepisujete, jak jste naplnili původní očekávání.

Zároveň v závěru můžete připsat, co vám projekt dal, kdo vám pomáhal, jestli pro něj máte nějaké plány do budoucna, jestli je/bude někde nasazen atd.

Délka závěru by měla být přibližně stejná jako délka Úvodu (**cca 1 stránka**). Neměl by obsahovat obrázky.

Použitá literatura

zde bude seznam použité literatury formátovaný dle standardů na citace.com

Seznam obrázků

^^^ zde bude seznam obrázků + stránka, kde se nachází (automaticky generovaný) -> buďte od té lásky a po vygenerování upravte font tak, aby to byl jednotný styl s ostatními (doporučuji využívat předvytvořené styly)

Obsah média

Zde přidejte stručně adresářovou strukturu (např jako víceúrovňový seznam) pro všechny důležité soubory. Je jasné, že pokud na médium (CD, DVD, Flashdisk) dáváte celý projekt s mnohými knihovnami, nebudete zde vypisovat cesty ke všem souborům. Pouze navedete například kde se nachází projekt, kde se nachází build…

Médium by mělo být fyzicky označené **jménem, třídou, školním rokem!** Zároveň by médium mělo být v dokumentaci zajištěno tak, aby nevypadávalo, ale zároveň aby se dalo vyndat a použít.

Médium by mělo obsahovat následující:

* Projekt
* Případný export databáze
* Spustitelný build (nebo aspoň odkaz, kde se nachází spustitelná verze)
* Dokumentace v PDF + nějakém dalším editovatelném formátu (docx, odt…)
* Prezentace připravená k obhajobě

**Závěrečné poznámky:**

* Dokumentace může obsahovat různá poděkování
* Před exportem do PDF nechte znovu přegenerovat všechny generované seznamy a zkontrolujte, že je vše v pořádku
* Před tiskem si dokumentaci exportujte do PDF a zkontrolujte odsazení atd
* Dokumentace může být černobílá
* Dokumentace může být tisknutá oboustranně nebo jednostranně
* **V pololetí se dokumentace netiskne!**
* Vytištěná dokumentace by měla být svázána kroužkovou vazbou s průhlednou přední stranou a neprůhlednou stranou zadní (barva zadní strany a vazby je na vás)

**V případě dotazů k dokumentaci kontaktujte vedoucího práce nebo vyučujícího předmětu Projekty!**