

## Contents

<b>1 Projekt 5: serwer</b>	<b>1</b>
1.1 Wprowadzenie . . . . .	1
1.2 Szablon: server-side . . . . .	1
1.3 Szablon: client-side . . . . .	2
1.4 Zasada DRY . . . . .	2

## 1 Projekt 5: serwer

### 1.1 Wprowadzenie

Postaw apke na Heroku [<https://www.heroku.com/>], gdzie użytkownik po wprowadzeniu szukanego miejsca dostanie informację o szerokości i długości geograficznej, wysokości nad poziomem morza oraz lokalny czas. Dodaj wizualizację mapy googla. Ma wyglądać podobnie do tego:



Serwer zapisuje każde logi do pliku (np w formie: data, żądanie HTTP, ścieżka)

### 1.2 Szablon: server-side

```
const express = require('express');
const hbs = require('hbs');
const app = express();
```

```

app.get('/', (req, res) => {

});

//dodaj obsługę logów

app.listen(port, () => {
  console.log(`server is running on port ${port}`);
});

```

### 1.3 Szablon: client-side

```

<html>
<body>
<h1>Lokalizator 4D</h1>
<script>
var map = new google.maps.Map(document.getElementById('map'), {

});
</script>
<footer>
  <p>Copyrights {{getYear}}</p>
</footer>
</body>
</html>

```

### 1.4 Zasada DRY

Kod ma być napisany z zastosowaniem zasady DRY (don't repeat yourself). <https://pl.wikipedia.org/wiki/DRY> Jeśli fragment kodu się powtarza to umieścić go w funkcji, obiekcie, pliku itp.