Gymnázium Tišnov, příspěvková organizace

Maturitní práce z předmětu

Vedoucí práce:

Vypracoval(a):

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto závěrečnou práci vypracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedené prameny a literaturu.

V dne 12. 02. 2025

Anotace

Tato maturitní práce se zabývá vývojem webové aplikace, konkrétně e-shopu propojeného s databází. Aplikace umožňuje uživatelům registraci, přihlášení, přidávání produktů do košíku a dokončení objednávky.

Obsah

[1 Úvod 5](#_Toc190718337)

[2 Uživatelský pohled 6](#_Toc190718338)

[2.1 Registrace 6](#_Toc190718339)

[2.2 Přihlášení 6](#_Toc190718340)

[2.3 Nákup 6](#_Toc190718341)

[2.4 Košík 6](#_Toc190718342)

[2.5 Dokončení objednávky 6](#_Toc190718343)

[3 Popis instalace 7](#_Toc190718344)

[4 Technické řešení 8](#_Toc190718345)

[5 Závěr 9](#_Toc190718346)

1. Úvod

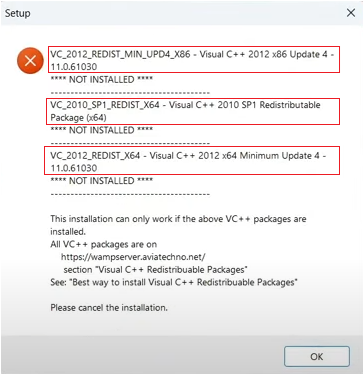
V dnešní době vytvoření vlastní webové aplikace, v mém případě e-shopu, není velmi náročné. Díky nástrojům jako je například umělá inteligence si prakticky každý může vytvořit svůj vlastní e-shop. Dříve to ale tak běžné nebylo a každý kdo chtěl takovou webovou aplikaci mít se musel obrátit na zkušeného člověka. To je případ i této maturitní práce, kde se zabývám programováním vlastního e-shopu od základu.

Projektová dokumentace je rozdělena do několika kapitol, které se zaměřují na to, jak program nainstalovat a uživatelsky využít, aby ho dokázal využít i úplný laik.

1. Popis instalace
   1. Aplikace

Abychom mohli program spustit je zapotřebí nainstalovat nejprve potřebné aplikace. Pro spuštění je potřeba mít v počítači aplikaci [WampServer](https://www.wampserver.com/en/), která umožňuje spustit webový server přímo na lokálním počítači a aplikaci [MySQL Workbench](https://www.mysql.com/products/workbench/), která umožňuje práci s databází. Během instalace se vyžaduje zadání hesla. To bude mít důležitou roli později.

Je možné, že při instalovaní WampServer vznikne chyba. V takovém případě bude potřeba doinstalovat potřebné [Microsoft VC++ packages](https://wampserver.aviatechno.net/).



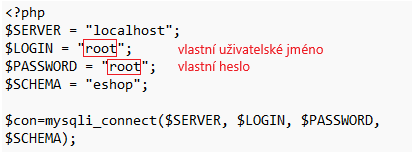
Obrázek 1 Ukázka možné chyby při instalaci

* 1. Instalace

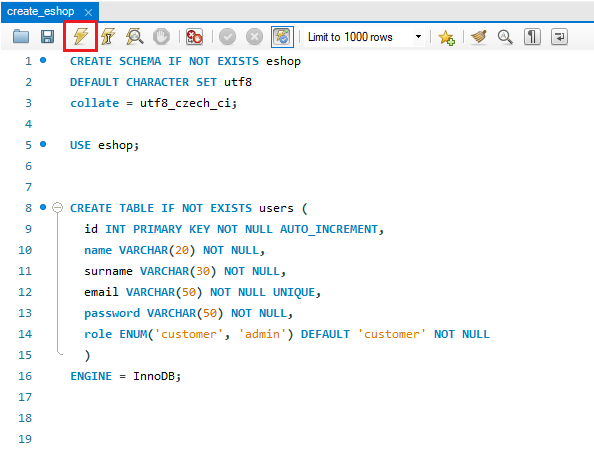
Samotný projekt je potřeba stáhnout z [GitHub repository](https://github.com/adamsvab/svab.maturita.projekt) ve formě ZIP a následně ho extrahovat ve složce „www“, která se díky instalaci WampServer v předchozí části nachází v lokálním disku **C:\wamp64\www**.

Pro vytvoření databáze v lokálním počítači je nutné otevřít soubor „create\_eshop.sql“ v aplikaci MySQL Workbench a vykonat připravené příkazy kliknutím na ikonu blesku. Provedením tohoto úkonu se vytvoří schéma projektu, tabulky, admin a produkty.

Na závěr je nutné předefinovat v souboru „connect.php“, který se nachází v extrahované složce, stávající heslo na heslo vlastní, u proměnné „$PASSWORD“. Pokud si uživatel během procesu změnil uživatelské jméno, je potřeba předefinovat i proměnnou „$LOGIN“.



Obrázek 2 Předefinování proměnných

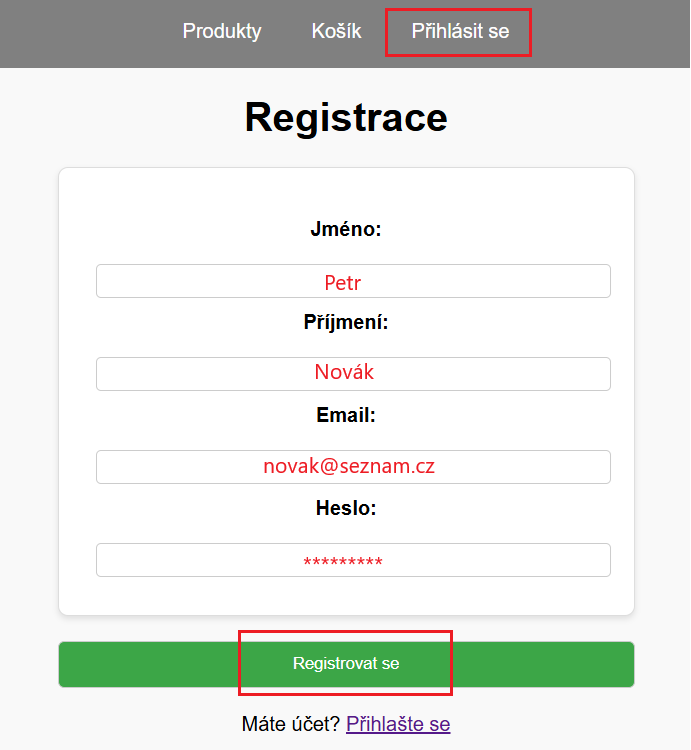


Obrázek 3 Návod, jak vykonat příkazy

Nyní lze webovou aplikaci spustit zadáním této adresy: **http://localhost/eshop/index.php** do URL řádku.

1. Uživatelský pohled
   1. Přihlášení

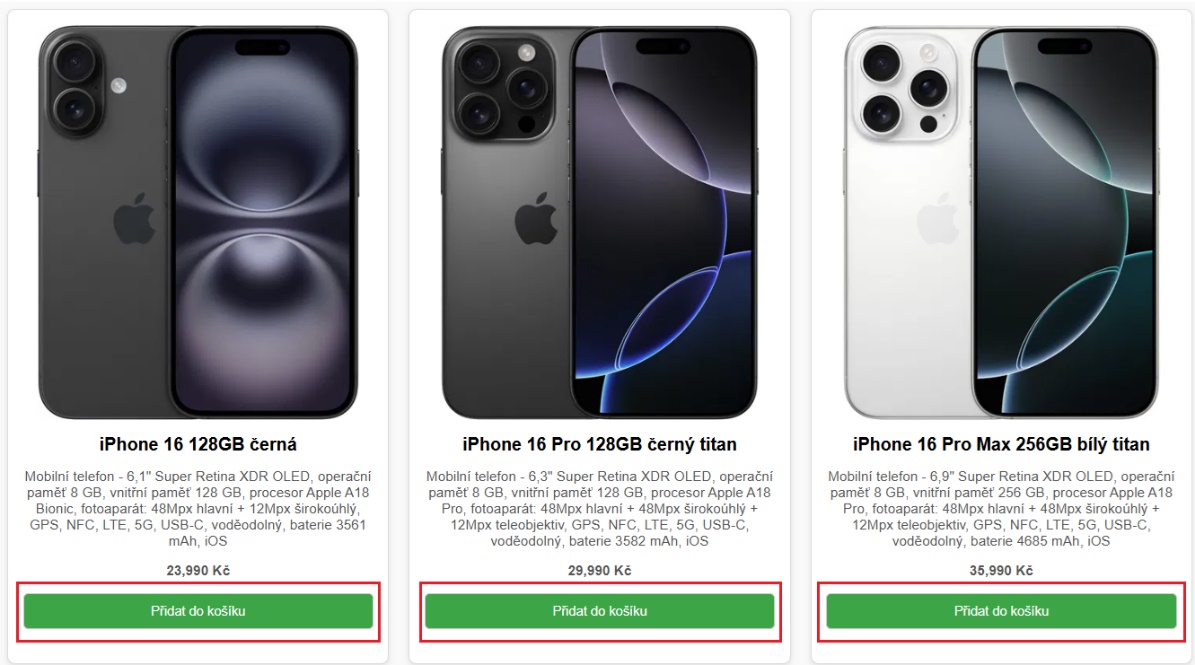
Po spuštění programu má uživatel několik možností. Pokud se nechce hned přihlásit může si prohlížet produkty i jako nepřihlášený uživatel. Pokud ale bude chtít přidávat položky do košíku bude se muset přihlásit. Zde má na výběr dvě možnosti. Pokud už je zaregistrovaný stačí se jen přihlásit. Pokud se jedná o nového uživatele musí si založit účet vyplněním jednoduchého formuláře. Po vytvoření účtu se nový zákazník musí přihlásit.



Obrázek 4 Proces registrace

* 1. Nákup

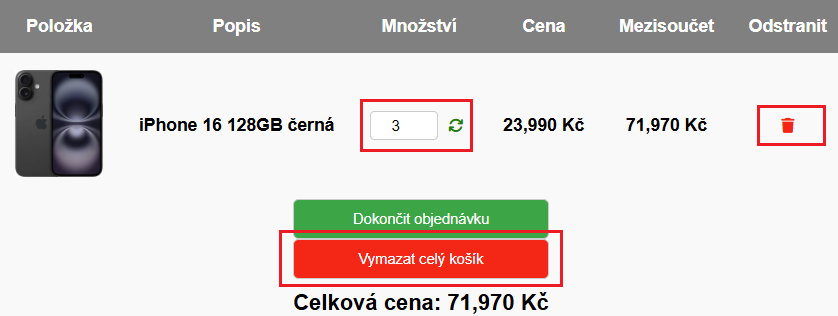
Pokud je uživatel přihlášený, pozná to mimo jiné tak, že v navigačním menu má místo „Přihlásit se“ „Můj účet“, může přidávat položky do košíku. Kliknutím na tlačítko přidat do košíku se položka automaticky přidá do košíku nebo se zvětší počet kusů o jedna, pokud už v košíku je.



Obrázek 5 Nakupování

* 1. Košík

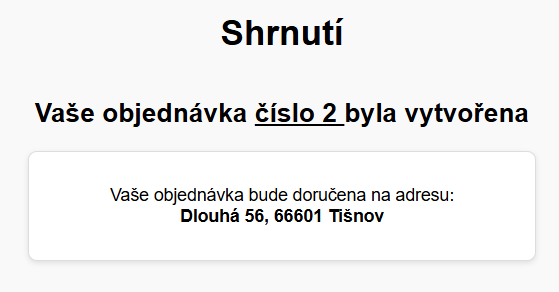
Design košíku se zobrazuje pouze v případě, když je uživatel přihlášený a pokud je v něm nějaká položka. Pokud jsou splněny obě tyto podmínky rozhraní košíku nabízí plno funkcí. U položek v košíku je možné volit si množství, po zadání počtu a kliknutím na zelené kolečko vedle toho. V košíku je možné položky mazat, a to buď postupně červenou ikonou popelnice, a nebo všechny najednou tlačítkem „Vymazat celý košík“. Dále uživatel může vidět ceny jednotlivých položek, mezisoučty a celkovou cenu objednávky.



Obrázek 6 Košík

* 1. Dokončení objednávky

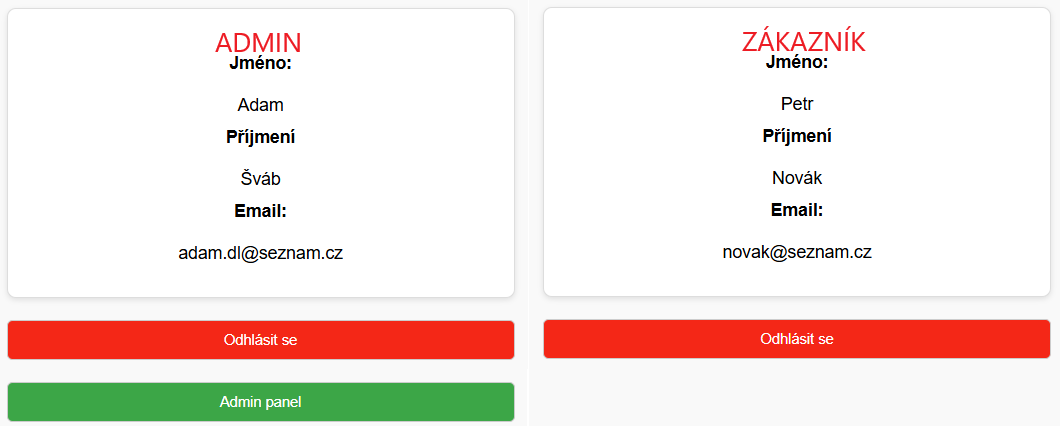
Po stisknutí tlačítka „Dokončit objednávku“ je uživatel přesměrován na stránku kde vyplňuje poslední formulář s doručovacími údaji, aby byla objednávka kompletní. Vzhledem k tomu, že se jedná o maturitní práci, a ne o komerční stránku je doprava a platba výrazně zjednodušena. Doručení probíhá na adresu neznámou společností a platba je možná pouze dobírkou. Následným kliknutím na potvrdit je objednávka vytvořena a zákazník je přesměrován na stránku se shrnutím jeho objednávky.



Obrázek 7 Shrnutí objednávky

* 1. Uživatelé

Uživatelské role jsou jen dvě. Dělí se na zákazníky a jednoho admina. Funkce admina je velmi jednoduchá. Bez toho, aby musel opustit rozhraní webové aplikace má přehled všech objednávek na jednom místě. Jako jediný uživatel má na stránce, kam se uživatelé dostanou po stisknutí tlačítka „Můj účet“ v navigačním menu, tlačítko „Admin panel“. Zákazníci na této stránce mají pouze informace o svém účtu a tlačítko „Odhlásit se“ a jejich funkce je prostá, vytvářejí objednávky.



Obrázek 8 Srovnání rozhraní admina a zákazníka

Díky admin panelu má admin nejen možnost vidět seznam všech objednávek, ale díky tlačítku s ikonou tužky může kontrolovat co objednávky obsahují Tlačítkem „Změnit na odesláno“ změní stav objednávky.



Obrázek 9 Detail objednávky z pohledu admina

1. Technické řešení
   1. Front-end
   2. Back-end
2. Závěr