

Vypracovanie projektu ku skúške

- 30 bodov (z toho 14 bodov za individuálnu úlohu)
- 1 projekt: 4 ľudia
- **do 10.11.2020 zostavenie tímov** - zloženie tímov definovať prostredníctvom tabuľky v Google Classroom
- nutné rovnomerné rozloženie úloh
- odovzdanie – do **4.1.2021, 23:55** vložení do Google Classroom – stačí, keď to vloží jeden člen tímu (za každý deň omeškania -1 bod za každého člena tímu), treba vložiť aj linku na projekt bežiaci na školskom serveri.
- stránka v súlade s W3C
- **odporúčanie: pracujte s Internetom, inšpirujte sa rôznymi stránkami**
- v prípade preberania kódu z Internetu vyznačiť zdroj, nemožno však prebrať kompletne celý kód napr. v prípade hry
- téma: nie je daná, ale vytvorená stránka má pôsobiť kompaktným dojmom
- Pekne vypracované projekty, resp. ich časti, môžu byť zverejnené na stránkach dostupných verejnosti.

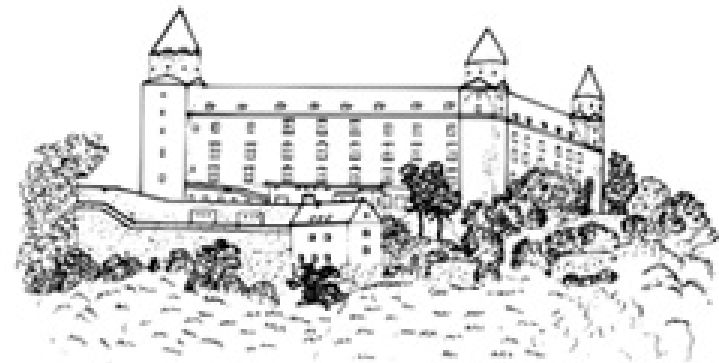
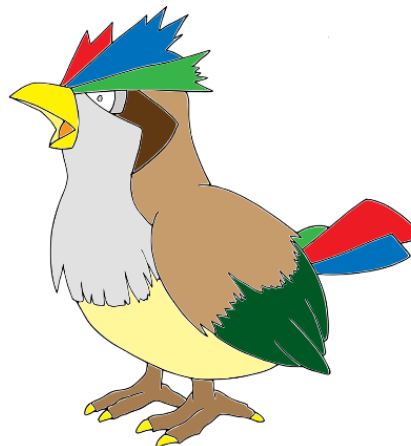
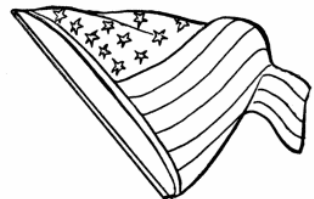
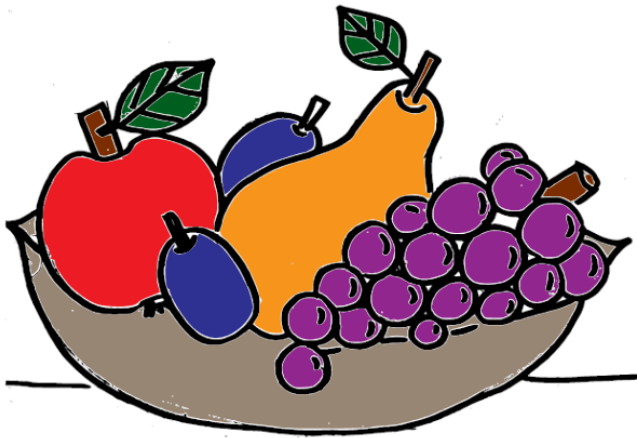
Povinné požiadavky

1. Návrh grafického dizajnu pomocou CSS len v externom súbore.
Responzívny dizajn + prispôsobenie stránky pre tlač pomocou CSS.
2. Trojúrovňové menu. Menu bude dynamicky generované na základe údajov, ktoré budú vložené v poli.
3. Zobrazenie aktuálneho dátumu s meninami v daný deň. Súčasťou bude obojsmerné zisťovanie priradenia dátumu a mena, t.j. po zadaní dátumu sa vypíše, kto má v daný deň meniny a po zadaní mena sa vypíše, kedy má takáto osoba meniny. Pri zadávaní dátumu je potrebné zisťovať aj to, či je dátum zmysluplný. Pri zlom zadaní dátumu sa náponeda správnej syntaxe realizuje pomocou tooltipu. Predpokladá sa, že dátum sa bude dať zadať v tvare 31.3., t.j. nielen v tvare 31.03. Zoznam mien bude dodaný vo vhodnom formáte. Pri zadávaní mena do formuláru sa bude dať vyhľadať aj meno bez diakritiky, pričom na veľkosti písmen nebude záležať.
4. Zobrazenie počítadla osobných prístupov na stránku.
5. Zobrazenie histórie prehliadania vo forme path-based breadcrumbs (5 posledných podstránok).
6. Trojúrovňové menu, zisťovanie menín a počítadlo osobných prístupov budú realizované pomocou vami vytvoreného web komponentu.

Povinné požiadavky

7. Vypracovanie individuálnej úlohy každým členom tímu – riešenie týchto úloh bude graficky zapracované do vytvorenej web stránky, inak budú strhnuté body.
- V rámci individuálnej úlohy je potrebné, aby každý člen tímu naprogramoval jednu hru, v rámci ktorej bude použitá drag and drop technológia.
 - V každej hre bude potrebné skladať nejaký objekt podľa vlastného výberu z 8-12 nepravidelných častí. Keďže časti sú nepravidelné, tak pozadie každej časti bude priesvitné.
 - Hra musí byť „ukončiteľná“, t.j. po poskladaní obrázku sa zobrazí oznam, že hra je skončená.
 - Na stránke sa na viditeľnom mieste sa bude zobrazovať čas, ktorý uplynul od začatia hrania danej hry. Čas prestane plynúť v momente, ako hra skončí, ale zostane zobrazený až do opätovného hratia hry.
 - Súčasťou web stránky musí byť aj tlačidlo „Demo“, po ktorého stlačení sa zobrazí animácia ilustrujúca ako je možné posytupne celý obrázok poskladať.
 - Pri skladaní obrázku je možné využívať z-index (nie je to nevyhnutné).
 - Pri každej hre musí byť identifikovateľné, kto danú hru vytvoril.
 - Hra musí byť hrateľná aj na smartfóne (pozor na drag and drop).
 - V prípade, že niektorý z bodov pri hre bude chýbať, tak to, prosím napíšte na stránku s hrou, aby ten, kto to bude opravovať, nestrácal zbytočne čas hľadaním niečoho, čo tam nie je. Budeme totiž opravovať cca 140 hier...

Príklady obrázkov



Pozor – toto nie!!



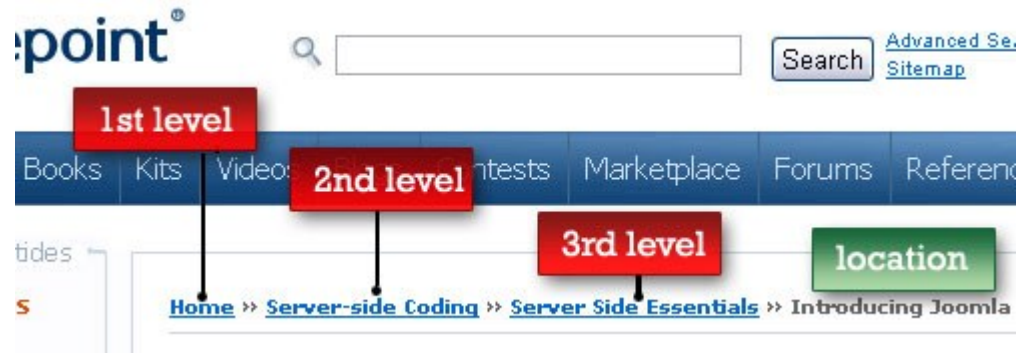
-5 bodov

Nie narezanie obrázku, ale treba kopírovať obrysy predmetov na obrázku.

- Pri rozdeľovaní úloh v projekte nezabudnite na to, že niekto musí dať dokopy aj grafický vzhľad.
- Stránku validujte podľa HTML5 a CSS3.
- Stránka musí byť optimalizovaná pre Chrome a Firefox.
- Stránka musí byť samoinštruktívna, t.j. nenechajte užívateľa rozmýšľať, kde sa čo nachádza.
- Súčasťou web stránky bude kontakt na všetkých autorov (môžu byť aj fotky 😊) a checklist, ktoré úlohy zo zadania boli splnené a kto čo robil – menovite. Checklist bude vo forme tabuľky, kde jednotlivé stĺpce budú zodpovedať osobám v projekte a riadky jednotlivým úlohám z predchádzajúcej fólie. Ako posledný riadok tabuľky uveďte, kto robil grafický návrh.
- Ak autor nebude vedieť zodpovedať na otázku, ako naprogramoval danú časť, považuje sa to za nesplnené.
- Všetci členovia kolektívu musia poznať a vedieť vysvetliť zdroják celého projektu (okrem individuálnych úloh).
- Pri obhajobe sa môže pýtať na čokoľvek...

Breadcrumbs

- Location-based breadcrumbs



- Attribute-based breadcrumbs



- Path-based breadcrumbs

Zdroj: <http://www.smashingmagazine.com/2009/03/17/breadcrumbs-in-web-design-examples-and-best-practices-2/>