**STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA BRNO, PURKYŇOVA, PŘÍSPĚVKOVÁ ORGANIZACE**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**



**WEB PRO AUTOBAZAR**

**Antonín Mrkvica**

**V4B**

**PROFILOVÁ ČÁST MATURITNÍ ZKOUŠKY MATURITNÍ PRÁCE**

**BRNO 2019**

# Prohlášení

Prohlašuji, že jsem maturitní práci na téma Web pro autobazar vypracoval samostatně a použil jen zdroje uvedené v seznamu literatury.

Prohlašuji, že:

* Beru na vědomí, že zpráva o řešení maturitní práce a základní dokumentace k aplikaci bude uložena v elektronické podobě na intranetu Střední průmyslové školy Brno, Purkyňova, příspěvkové organizace.
* Beru na vědomí, že bude má maturitní práce včetně zdrojových kódů uložena v knihovně SPŠ Brno, Purkyňova, p. o., dostupná k prezenčnímu nahlédnutí. Škola zajistí, že nebude pro nikoho možné pořizovat kopie jakékoliv části práce.
* Beru na vědomí, že SPŠ Brno, Purkyňova, p. o. má právo celou moji práci použít k výukovým účelům a po mém souhlasu nevýdělečně moji práci užít ke své vnitřní potřebě.
* Beru na vědomí, že pokud je součástí mojí práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce i zdrojové kódy, které jsou předmětem maturitní práce, případně soubory, ze kterých se práce skládá. Součástí práce není cizí ani vlastní software, který je pouze využíván za přesně definovaných podmínek, a není podstatou maturitní práce.

Antonín Mrkvica

Dolní 340

691 63 Velké Němčice

V Brně dne 16. 4. 2019 ………………………

Vedoucí práce: RNDr. Lenka Hrušková

# Anotace

Tato maturitní práce se zabývá vytvořením webové aplikace pro Autobazar. Webová aplikace je napsána v jazyce Python ve web frameworku Django. Design je řešen pomocí MaterializeCSS. Web umožňuje vystavování inzerátů s automobily. Hodnocení prodeje automobilů prostřednictvím komentářů. Správu (editaci a mazání) jednotlivých inzerátů, uživatelů a komentářů pomocí superuživatele s právy administrátora.

# Obsah

[Prohlášení ii](#_Toc5538792)

[Anotace iv](#_Toc5538793)

[Obsah 1](#_Toc5538794)

[Seznam použitých zkratek 2](#_Toc5538795)

[1 Teoretický Úvod 3](#_Toc5538796)

[2 Rozbor řešení 3](#_Toc5538797)

[2.1 Programovací jazyky 3](#_Toc5538798)

[2.2 Databáze 3](#_Toc5538799)

[2.3 Backend 4](#_Toc5538800)

[3 Experimentální část 6](#_Toc5538801)

[4 Uživatelská příručka 6](#_Toc5538802)

[4.1 První pohled 6](#_Toc5538803)

[4.2 Filtrování vozidel – vyhledávání inzerátů 7](#_Toc5538804)

[4.3 Prohlížení inzerátu, koupě vozidla 8](#_Toc5538805)

[4.4 Registrace a Přihlášení 9](#_Toc5538806)

[4.5 Prodávání automobilu 9](#_Toc5538807)

[4.6 Mazání a Správa inzerátu – editace 10](#_Toc5538808)

[4.7 Přidávání komentářů a profil uživatele 10](#_Toc5538809)

[4.8 Správa uživatelů – administrátor 10](#_Toc5538810)

[5 Závěr 11](#_Toc5538811)

[6 Seznam obrázků 12](#_Toc5538812)

[7 Seznam použitých zdrojů 13](#_Toc5538813)

# Seznam použitých zkratek

HTML

CSS

SQLite

# Teoretický Úvod

Web pro Autobazar je webová aplikace, která umožňuje registrovaným uživatelům vystavovat inzeráty, které jsou formovaný pro prodej automobilů. Uživatel si může jednotlivé inzeráty prohlédnout a případně poslat majiteli zprávu, že má o dané vozidlo zájem.

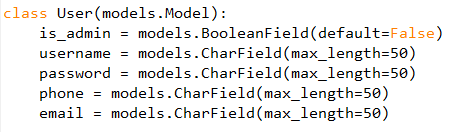
# Rozbor řešení

## Programovací jazyky

Pro Backend celé webové aplikace jsem si vybral programovací jazyk Python a jeho webový framework Django, protože jsem s ním měl předchozí zkušenosti. Tento framework velice usnadňuje a tím urychluje i celý vývoj aplikace. V základu pracuje s databází SQLite, takže není nutné žádné propojení s další databází. Zajímavý je právě modelování a přístup k databázi SQLite, protože Django má své metody jak pro vytváření databáze, tak i k získávání dat z ní. Pro Frontend aplikace jsem volil HTML a CSS společně s frameworkem MaterializeCSS, se kterým se snadno a rychle tvoří konstrukce webové stránky. Tento framework pomáhá nejen zkušeným odborníkům, ale i jako mně, nezkušeným programátorům, kteří nemají úplný cit pro design.

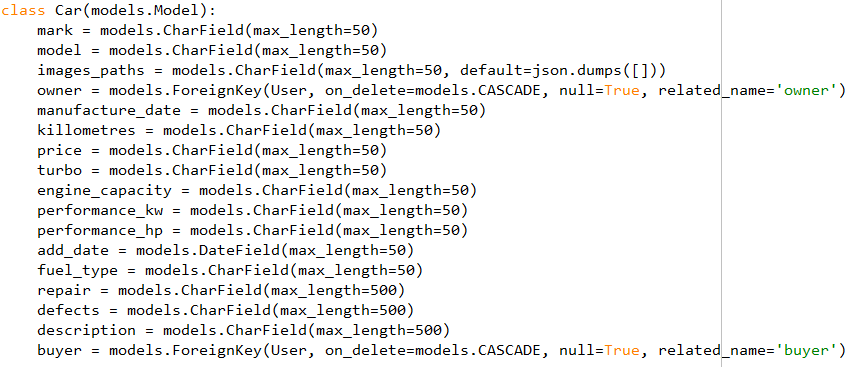
## Databáze

Jednotlivé tabulky a jejich atributy databáze jsou definovány v souboru „models.py“



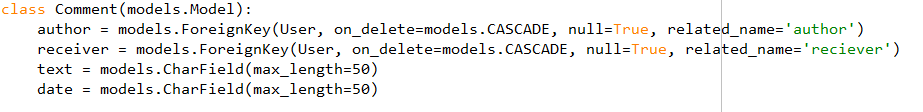
Obrázek 1 Definovaná tabulka pro uživatele

Tabulka uživatele se skládá z uživatelského jména, hesla, čísla telefonu, emailové adresy a právy pro administrátora stránky (viz. Obrázek 2 Definovaná tabulka pro uživatele). Řádky představují atributy tabulky.



Obrázek 2 Tabulka Automobilu

Taktéž je zde definována tabulka pro automobil (viz Obrázek 2 Tabulka Automobilu).



Obrázek 3 Tabulka Komentáře

A tabulku pro komentář (viz. Obrázek 3 Tabulka Komentáře).

## Backend

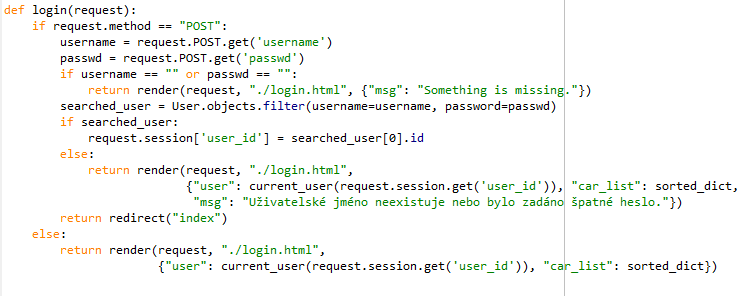
Backend webové aplikace závisí na souboru „view.py“ a jeho propojení s „urls.py“. Ve view.py se nachází nejen odpovědi na dotazy webového prohlížeče, které vrací HTML stránku s přesně definovaným obsahem, ale spojení s databází a práci s daty, která daný dotaz požaduje nebo poskytuje.



Obrázek 4 urls.py

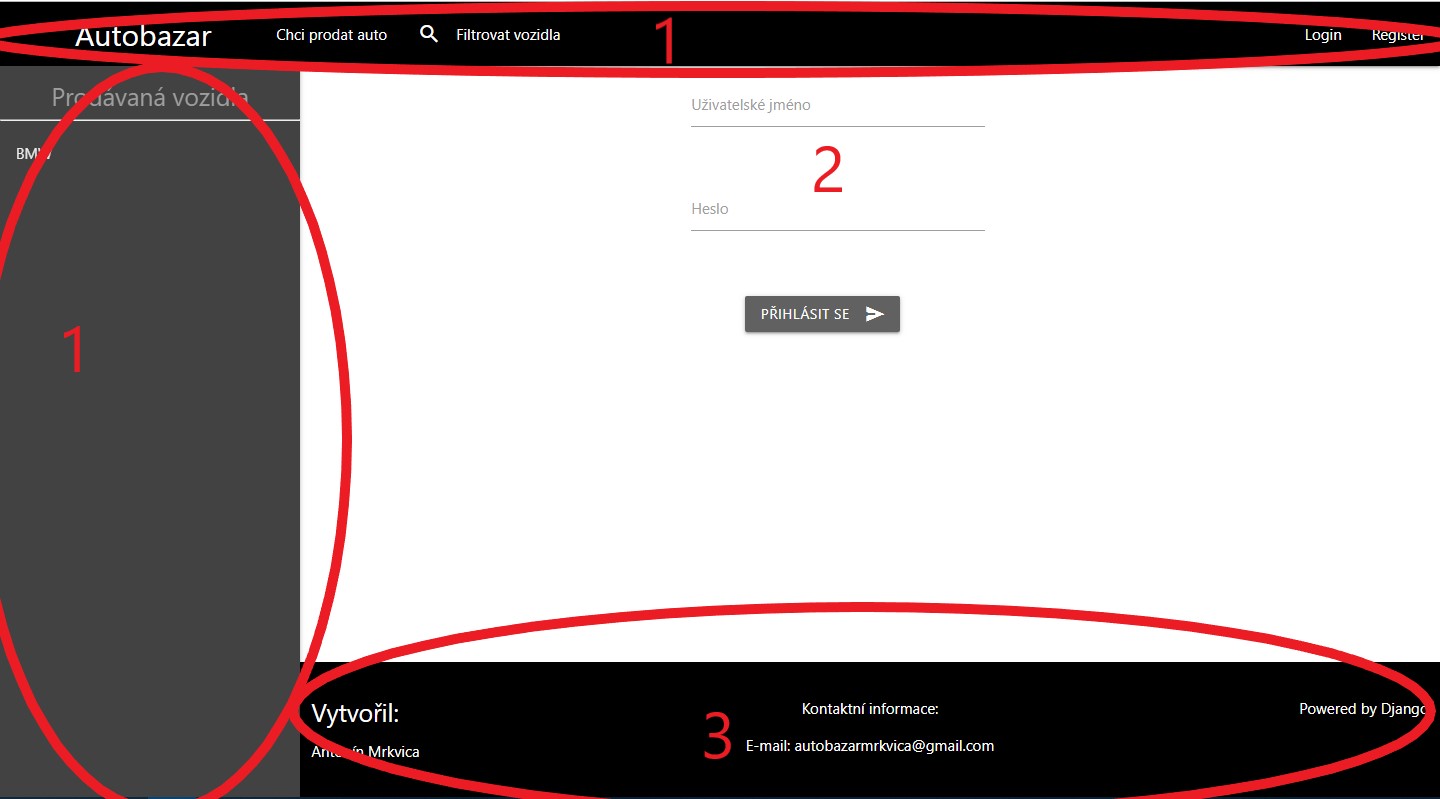
V urls.py je definováno, na které adrese se má provést dané view.

*Path(„cesta v url adrese“, view.[konkretní název view ve view.py], name=„název“)*



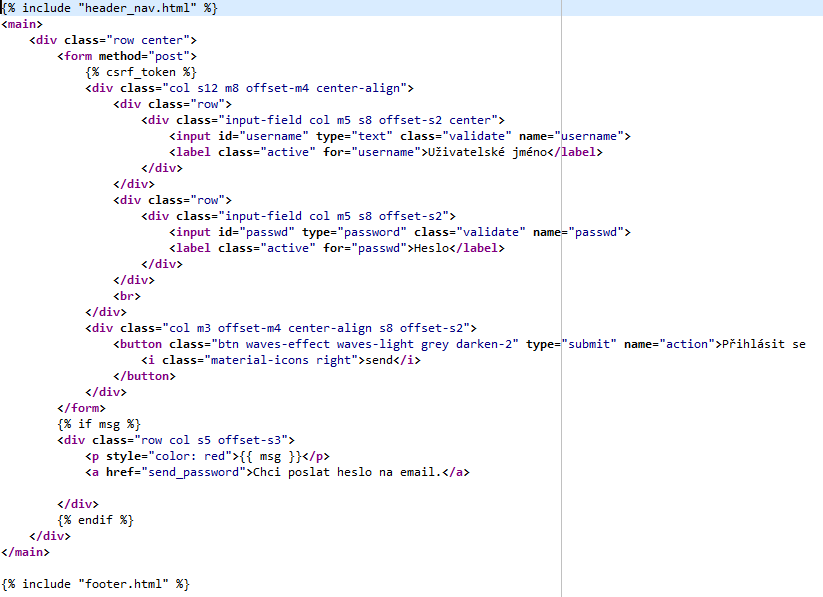
Obrázek 5 Přihlášení

Po vytvoření dotazu na přihlášení se spustí script, který se vyhledá v „urls.py“ pod adresou „/login“, zde je připojeno view „login“. Nejprve se vygeneruje odpověď s HTML stránkou, která obsahuje formulář pro přihlášení. Až poté, co je formulář přihlášení potvrzen, se spustí druhá část kódu, která ověří údaje, a pokud vše souhlasí, uživatele přihlásí do systému pomocí cookies.

Frontend

Obrázek 6 Stránka pro přihlášení

Frontend je víceméně tvořen z prvků MaterializeCSS vložených do HTML stránek. Každá stránka je složena ze tří prvků (souborů). (Viz. Obrázek 6 Stránka pro přihlášení) První část (1) je Navigátor (horní i boční), ve druhé časti (2) se nachází samotný obsah stránky (přihlášení, registrace, inzeráty vozidel, …) a nakonec ve třetí části (3) se nachází patička stránky (footer).



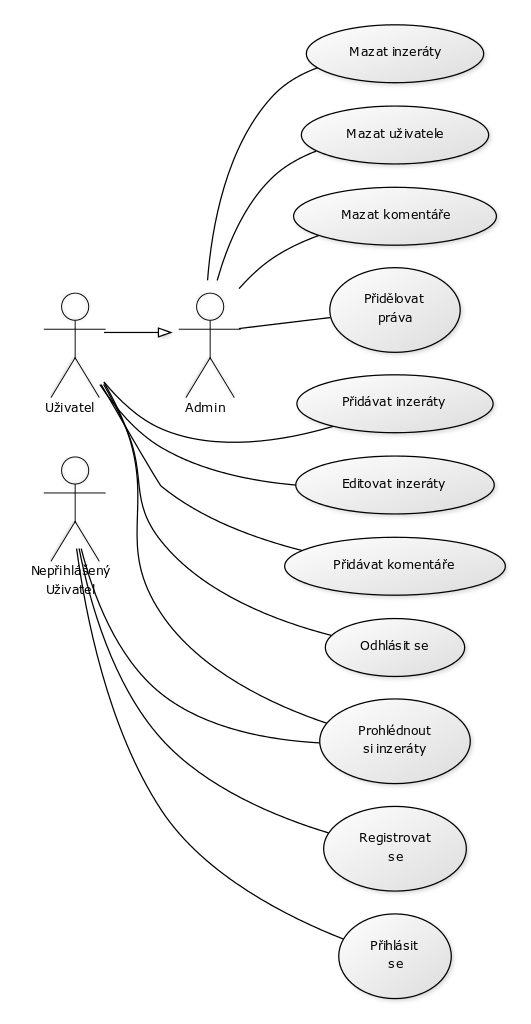
Obrázek 7 HTML stránka pro Přihlášení (zdrojový kód)

Tag „<div>“ tvoří tabulku, kde „row“ je nový řádek a „col“ sloupec. Číslo s písmenem za „col“ („m8, s8, m5“) označuje šířku, kdy řádek je tvořen z dvanácti hodnot. „Offset“ je posunutí doprava o určitý počet hodnot daného sloupce. Viz. Obrázek 7 HTML stránka pro Přihlášení (Zdrojový kód)

# Experimentální část

## Use Case

Pro jednotlivé typy uživatelů jsem vytvořil diagram případů užití (USE CASE), které nutí člověka zamyslet se nad danou problematikou konkrétně možnosti uživatelů. Tento diagram mi pomohl při vytváření webové aplikace z hlediska práv uživatelů, ze kterého je hned jasné, který typ uživatele má jaká práva.



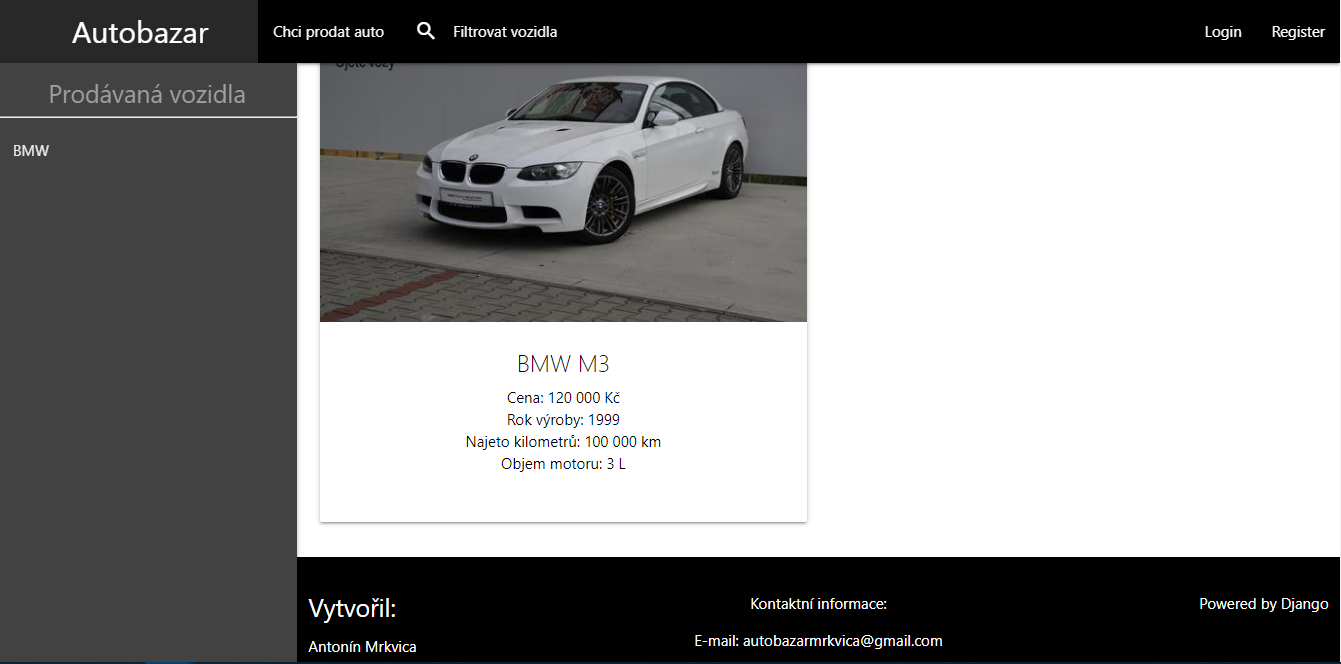
## Návrh databáze

Jelikož jsem nepoužíval klasickou SQL databázi, ale využil jsem databázi frameworku Django, tak jsem nedělal její návrh, ale přímo její realizaci. Databáze se skládá ze tří tabulek (Uživatel, Auto, Komentář). Auto má atribut majitel (ten, kdo inzerát vytvořil) a Komentář má atribut majitel (ten, kdo komentář vytvořil) a příjemce (ten, komu je komentář určen). Na profilu příjemce je poté komentář umístěn.

# Uživatelská příručka

## První pohled

Po prvním vstupu na webovou stránku Autobazaru uvidíme nahoře navigátor z leva Autobazar (odkaz na domovskou stránku autobazaru), Chci prodat auto (odkaz na stránku pro vyplnění inzerátu), Filtrovat vozidla. Na pravé straně navigátoru vidíme Login (přihlášení), Register (registrace) po přihlášení se tyto dvě položky změní na Logout (odhlášení) a Uživatelské jméno (odkaz na stránku s údaji o vašem profilu a mozností změny hesla). Navigátor vlevo tzv. Sidebar nám ukazuje značky všech aut právě prodávaných vozidel. Uprostřed stránky se nachází jednotlivé karty s inzeráty automobilů. Dole na stránce se skrývá footer s informacemi o webu a kontaktními údaji.



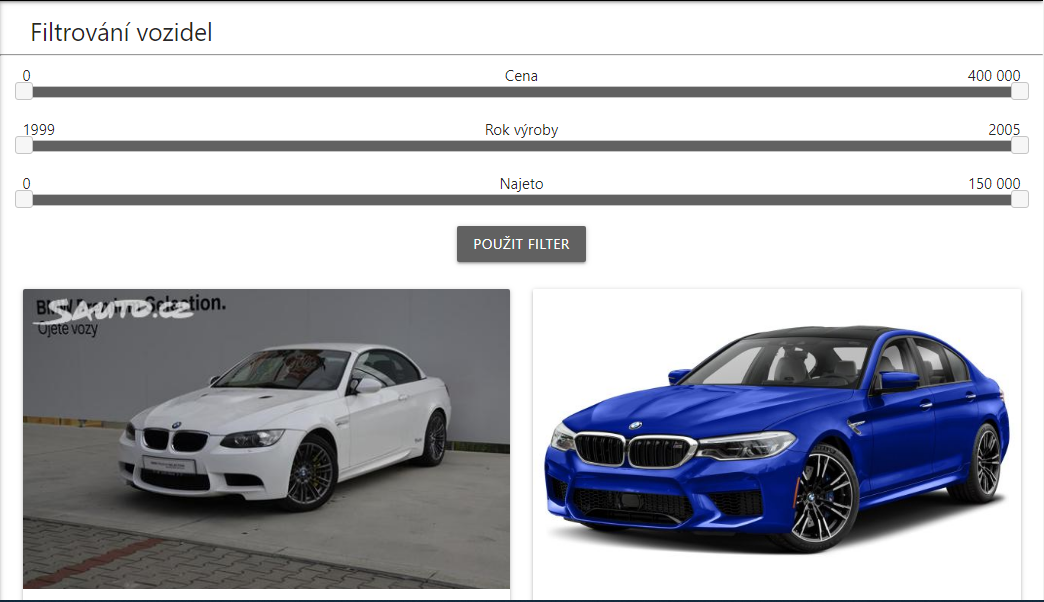
Obrázek 8 Domovská stránka Autobazaru

## Filtrování vozidel – vyhledávání inzerátů

Nyní máme dvě možnosti. Jestliže si chceme inzeráty pouze prohlížet nemusíme se přihlašovat a můžeme si vybrat inzerát buď na domovské stránce, nebo filtrovat inzeráty pomocí levého navigátoru nebo pomocí odkazu Filtrovat vozidlo.

Pokud klikneme na položku „BMW“ nacházející se v navigátoru vlevo, tak se položka rozbalí na poskytované modely dané značky konkrétně modely značky BMW. Po vybrání modelu se inzeráty vyfiltrují pouze na modely dané značky.

Jestliže klikneme na Filtrovat vozidla, otevře se stránka se třemi posuvníky, které určují rozsah požadovaného filtru (Viz. Obrázek 9 Filtrování automobilů). Pokud tedy hledáme vozidla s rokem výroby nad 2000, jednoduše klikneme na levý posuvník (u čísla 1999 viz. Obrázek9 Filtrování Automobilů) pod názvem „Rok výroby“ a přetáhneme jej doprava dokud se číslo vlevo na posuvníkem nezmění na požadovanou hodnotu v našem případě na 2000. Potvrdíme tlačítkem „POUŽIT FILTR“. Poté se zobrazí pouze inzeráty (náhledy) automobilů námi vybraným filtrem.



Obrázek 9 Filtrování automobilů

## Prohlížení inzerátu, koupě vozidla

Karta inzerátu obsahuje pouze ukázkové informace daného vozidla. Kliknutím na kartu se stránka přesměruje na inzerát daného vozidla.

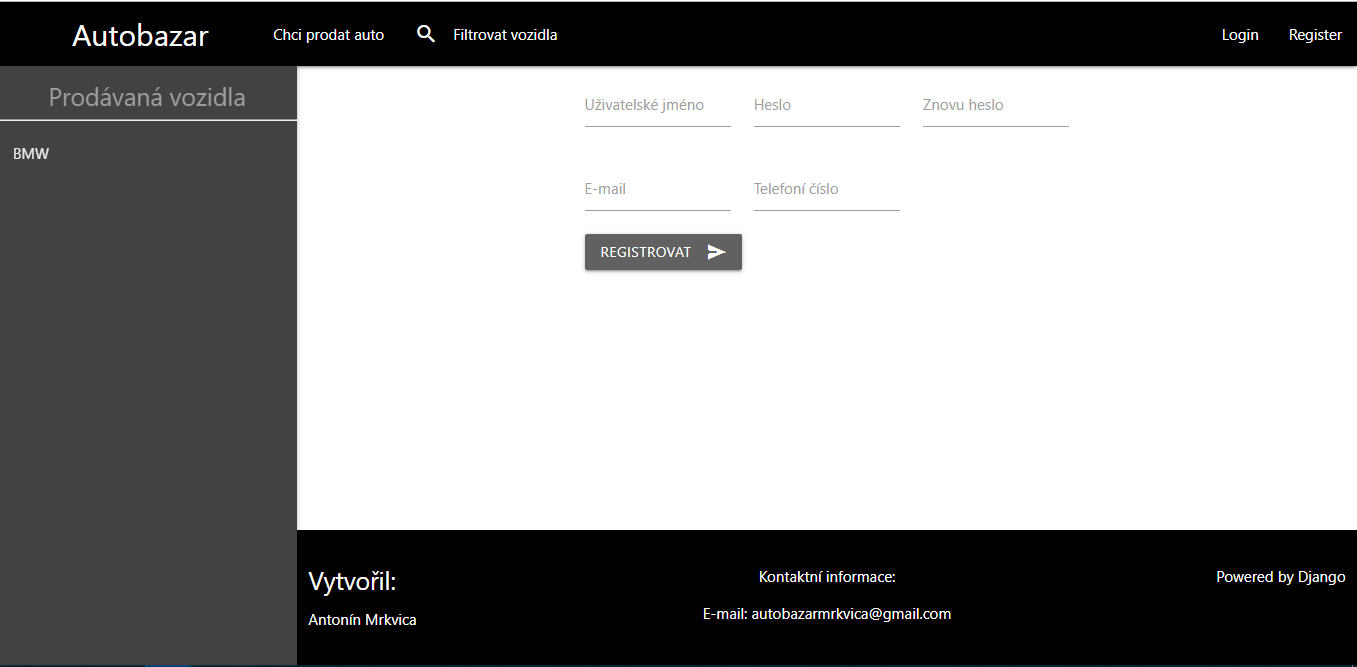


Obrázek 10 Karta inzerátu BMW M5

V této kartě se nahoře nachází fotografie reálného vozidla. Pod obrázky nalezneme detailní informace o daném automobilu. Dole na stránce pak vidíme tlačítko „CHCI KOUPIT TOHLE AUTO“, které odesílá email majiteli inzerátu s vašimi kontaktními údaji, jestliže jste přihlášeni.

## Registrace a Přihlášení

Pro registraci klikneme vpravo nahoře na tlačítko „Register“. Stránka se přesměruje na registrační stránku. Po vyplnění všech údajů klikneme na tlačítko „REGISTROVAT“. Po registraci budete automaticky přihlášeni.

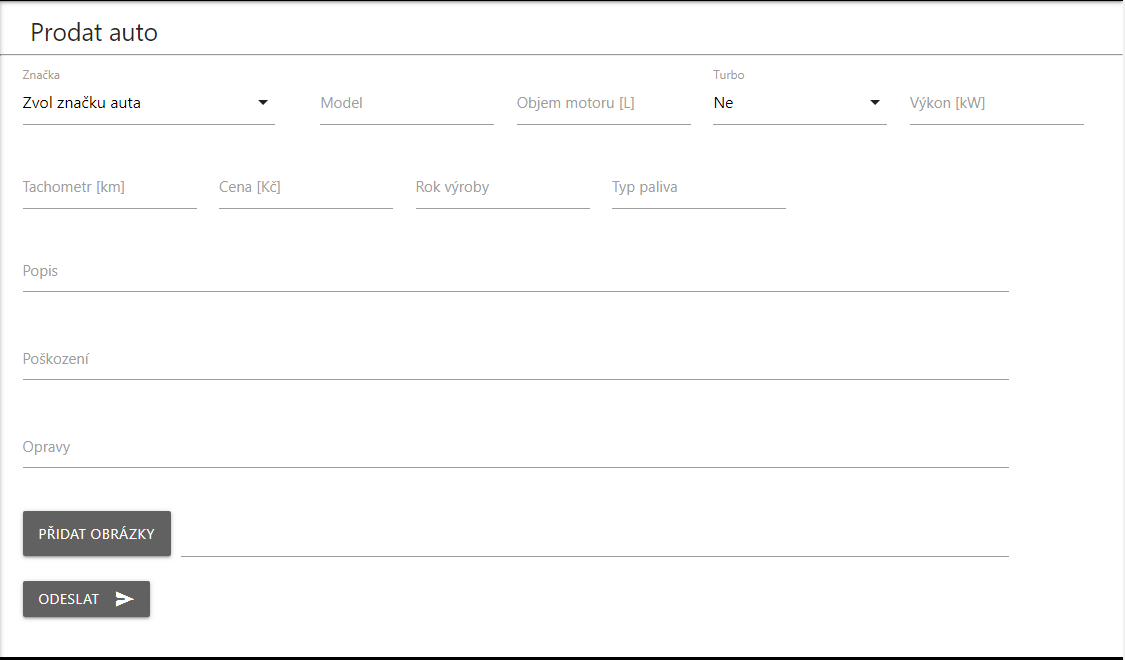


Obrázek 11 Stránka registrace

Pro přihlášení klikneme na tlačítko „Login“. Vyplníme uživatelské jméno a heslo. Potvrdíme tlačítkem „PŘIHLÁSIT SE“. Poté budete přesměrování na domovskou stránku.

## Prodávání automobilu

Pro prodej vozidla musíte být přihlášeni (viz. výše 4.4 Registrace a Přihlášení). Klikneme na tlačítko „Chci prodat auto“. Poté se nám otevře stránka s formulářem pro prodej automobilu. Vyplníme všechna pole, přidáme reálné fotografie automobilu (přidat obrázky) a potvrdíme vystavení inzerátu tlačítkem „ODESLAT“. Inzerát se ihned přidá mezí ostatní inzeráty.



Obrázek 12 Stránka pro prodej vozidla

## Mazání a Správa inzerátu – editace

Mazat inzerát může pouze majitel inzerátu nebo administrátor stránky. V záložce daného inzerátu se vpravo dole nachází dvě kruhová tlačítka. První s názvem „EDIT“ pro úpravu inzerátu a druhé s ikonkou koše pro mazání inzerátu. Po kliknutí na ikonku koše se inzerát ihned smaže. Po kliknutí na „EDIT“ vás stránka přesměruje na formulář podobný při přidávání vozidla. Zde můžete cokoliv změnit, doplnit nebo opravit, přidat či odebrat obrázky. Potvrdíme tlačítkem „ODESLAT“.

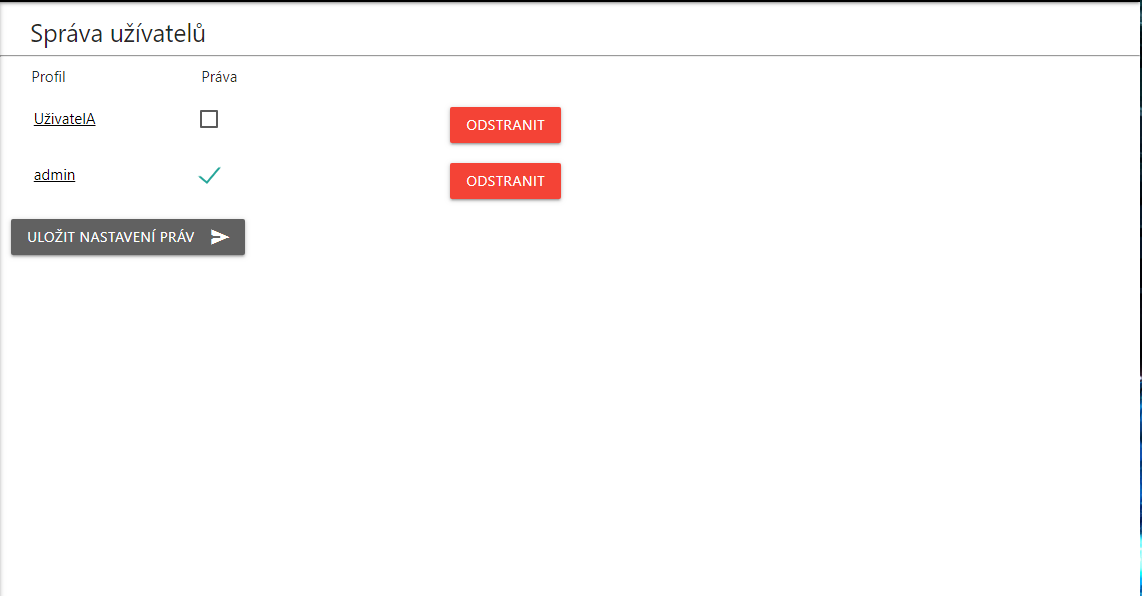
## Přidávání komentářů a profil uživatele

Komentáře slouží ke zhodnocení uživatele po uskutečněném odkupu vozidla. Přes inzerát a kliknutím na odkaz prodávajícího nacházející se vpravo se dostaneme na profil prodávajícího, kde vidíme kontaktní údaje prodávajícího, dále komentáře ostatních uživatelů a dole pole pro vytvoření komentáře. Po vyplnění pole „Komentář“ potvrdíme tlačítkem „ODESLAT“. Vlastní komentáře lze mazat tlačítkem „Odstranit“.

## Správa uživatelů – administrátor

Administrátor stránky je automaticky první registrovaný uživatel. Tento uživatel se speciálními právy může nejen to co běžný uživatel jako nakupovat, přidávat, komentovat, ale především může mazat neslušné inzerát (obrázky), komentáře nebo uživatele.

Uživatelé lze spravovat v sekci „Správa uživatelů“, kde se nachází všichni uživatelé. Zde lze rozšířit kolektiv administrátorů tím, že uživateli přidáme administrátorská práva zaškrtnutím políčka („checkboxu“) u příslušného uživatele ve sloupci „Práva“. Potvrdíme tlačítkem „ULOŽIT NASTAVENÍ PRÁV“. Pro odstranění uživatele klikneme na červené tlačítko „ODSTRANIT“ na řádku příslušného uživatele.



# Závěr

Výsledkem práce je funkční webová aplikace pro autobazar. V průběhu vytváření aplikace jsem se potýkal s mnoha problémy. Věděl jsem, že se s nimi budu potýkat. Ale jelikož jsem framework Django už před touto zkušeností (projektem) ve velké míře znal, tak jsem čekal, že tvoření toho projektu nebude takový problém, ale i sám framework Django mi občas „hodil nějaký ten klacek pod nohy“. Tímto projektem jsem se hodně naučil například: rozvržení času pro delší práce, soustředění práce v jednu chvíli na danou problematiku. Došel jsem k názoru, že se člověk má stále co učit.

# Seznam obrázků

# Seznam použitých zdrojů

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Django>

<https://materializecss.com/>

[https://yuml.me](https://yuml.me/)