

Obrazac za ocjenu projekta na predmetu "**Web dizajn i programiranje**"
ak. god. 2015./2016. – v1.0

Ime i prezime studenta/ice: _____

R. br.	Pitanje	Kategorija	Bodovi	Ostvareno	Ukupno	Od
1	Naziv projekta:					
2	Registracija:	Provjera korisničkog imena (AJAX) ¹	0,25			2,5
		CAPTCHA ²	0,25			
		Validacija klijent (min 5) ³	0,5			
		Validacija server (min 5) ⁴	0,5			
		E-mail aktivacija ⁵	0,5			
		.htaccess ispis korisnika ⁶	0,5			
3	Prijava:	Pamćenje prijavljenog korisnika u Cookie ⁷	0,25			2,5
		Prijava putem HTTPS-a ⁸	1,0			
		Uspješna odjava sa sustava ⁹	0,25			
		Zaključavanje korisničkog računa ¹⁰	0,5			
		Zaboravljena lozinka ¹¹	0,5			
4	Rad sustava:	Pretraživanje sa straničenjem ¹²	1,0			10,0
		AJAX (XML, JSON) ¹³	3,5			
		Pomak vremena ¹⁴	2,0			
		Dnevnik ¹⁵	1,0			
		Prilagođavanje mediju ¹⁶	1,5			
		Sortiranje kolona ¹⁷	1,0			
5	Neregistrirani korisnik:	Uloga neregistrirani korisnik ¹⁸	0,5			0,5
6	Registrirani korisnik:	„Sviđa mi se“/ „Ne sviđa mi se“ ¹⁹	0,5			4,0
		Galerija slika i označavanje ²⁰	0,75			
		Filter slika na temelju oznaka ²¹	0,75			
		Ostala funkcionalnost ²²	2,0			
7	Moderator:	Kreiranje vlastitih elemenata ²³	0,5			5,0
		Potvrda/odbijanje rezervacija ²⁴	1,0			
		Aplikativna statistika ²⁵	1,5			
		Ostala funkcionalnost ²⁶	2,0			
8	Administrator:	Otključavanje, blokiranje korisničkog računa ²⁷	1,0			8,5
		Konfiguracija sustava ²⁸	1,0			
		Pregled i pretraživanje dnevnika ²⁹	1,0			
		Dodavanje, pregled i izmjena podataka u tablicama ³⁰	2,0			
		Kreiranje i dodjela moderatora ³¹	0,25			
		Definiranje adresa ³²	0,25			
		CSV datoteka ³³	1,0			
		Statistika korištenja ³⁴	2,0			
9	Posebne osobine: ³⁵	JQuery UI ³⁶	1,0			
		Smarty ³⁷	3,0			

		Korištenje Angular JS ³⁸	3,5			
		Canvas, grafikoni kod statistike	2,0			
		Generiranje PDF dokumenata ³⁹	1,0			
		SEO links ⁴⁰	1,0			
		Google mapa pregled ⁴¹	1,0			
10	Pogreške u radu: ⁴²					
11	Dokumentacija: ⁴³					2,0
12	Dizajn: ⁴⁴					3,0
13	Programski kod: ⁴⁵					3,0
14	Prezentacija: ⁴⁶					4,0
15	Završni komentar: ⁴⁷					
					Ukupno:	45

Datum: _____

Potpis:

VAŽNO:

U tablicu su prikazani maksimalni brojevi bodova za pojedinu kategoriju. Stvarni broj bodova za pojedinu kategoriju ovisi o razini implementacije kategoriju cijelom projektu. **Kod određenih kategorija student ne može dobiti maksimalni broj bodova ukoliko nije implementirana kompletna funkcionalnost zadatka. Kategorije pod rednim brojevima 11, 12 13 i 14 maksimalno mogu nositi 50% od ostvarenih bodova iz ostalih obaveznih kategorija (ne uključujući kategoriju posebne osobine).** (npr. ako se skupi 12 bodova iz obaveznih dijelova iz ovih kategorija ukupno se može dobiti 6 bodova).

¹ Provjera da li postoji korisničko ime u bazi podataka putem AJAXA.

² Provjera kontrolnog niza znakova za sprečavanje automata.

³ Provjera unesenih podataka na strani klijenta (minimalno 5 različitih provjera). Min. broj znakova u korisničkom imenu i lozinci, lozinka s potvrdom, struktura email adrese i sl.

⁴ Kao i kod validacije na korisničkoj strani, prethodna fusnota.

⁵ Potvrda registracije s aktivacijskim kodom koji vrijedi npr. 24 sata tj. prema konfiguracijskim parametrima. Kontrola se provodi kada nije obavljena aktivacija.

⁶ Kontrola pristupa skripti za ispis svih korisnika (kor. ime, prezime, ime, email, lozinka). Za ispis korisnika nije potrebno prijaviti se unutar aplikacije. Za detaljnije pogledati u Opće upute za projekt.

⁷ Pamćenje korisničkog imena kod posljednjeg uspješnog prijavljivanja (kao Moodle).

⁸ Prijava preko sigurne linije tj. HTTPS protokola.

⁹ Odjava sa sustava, brisanje sesije.

¹⁰ Nakon n (npr. 3, tj. prema konfiguracijskim parametrima) neuspješnih uzastopnih prijava, račun se treba zaključati. Administrator jedino može otključati.

¹¹ Slanje email poruke s novom generiranom lozinkom.

¹² Pretraživanje podataka pa ispis vraćenih po stranicama (prva, prethodna, sljedeća, zadnja) za npr. 10 elemenata, tj. prema konfiguracijskim parametrima. Misli se na vlastito rješenje, moguće korištenje data tables, ali donosi 0,25 bodova. Potrebno je implementirati na barem 5 tablica.

¹³ Preuzimanje podataka sa servera bez osvježavanja korisničkog ekrana (xml , json – 2.5, html - 1). HTML verzija donosi manje bodova! Misli se isključivo na vlastiti kod kroz cijeli projekt koji realizira funkcionalnost AJAX-a (jQuery ajax metoda ili ručno; NE DataTables, Autocomplete i ostali dodaci (eng. plugin) koji u sebi imaju uključen AJAX). U ovu stavku ne ulazi provjera korisničkog imena putem AJAX-a.

¹⁴ Svi vremenski podaci uspoređuju se s virtualnim vremenom (pomak vremena + stvarno vrijeme servera), podaci se u tablice i dnevnik bilježe s virtualnim vremenom. Za detaljnije pogledati u Opće upute za projekt.

¹⁵ Bilježenje svih relevantnih podataka (registracija korisnika, uspješno i neuspješno prijavljivanje, zaključavanje korisničkog računa, zahtjev za lozinkom, upiti na bazu podataka, promjena podataka korisnika, ključni podaci projekta) u bazu podataka. Za detalje pogledati opće upute za projekt.

¹⁶ Prilagođavanje mediju (ekran, širina, orijentacija,...) i pregled za ispis (eng. print) kod statistika. Vlastito CSS rješenje. Za detalje pogledati Opće upute za projekt.

¹⁷ Sortiranje kolona u tabličnim prikazima realizirana putem vlastitog PHP koda i SQL upita na minimalno 5 tablica.

¹⁸ Aktivnosti koje može provoditi neregistrirani korisnik, pogledati opis projekta.

¹⁹ „Sviđa mi se“ / „Ne sviđa mi se“ funkcionalnost registriranog korisnika za detalje pogledati opis projekta.

-
- ²⁰ Dodavanje slika i njihovo označavanje (eng. tag) te pregled galerije slika kod registriranog korisnika.
- ²¹ Filtriranje galerije slika na temelju oznaka kod registriranog korisnika.
- ²² Ostala funkcionalnost opisana u projektnom zadatku kod uloge registriranoga korisnika koja nije bodovana sa prethodne tri stavke i Google mapom.
- ²³ Definiranje/Kreiranje elemenata (projekcija, kategorija, knjiga, ...) specificirano u prvoj stavci kod uloge moderator u opisu projektnog zadatka. Za detalje pogledati opis projektnog zadatka.
- ²⁴ Funkcionalnost potvrda/odbijanje rezervacija kod uloge moderator. Za detalje pogledati opis projektnog zadatka.
- ²⁵ Aplikativna statistika klikova „sviđa mi se“ / „ne sviđa mi se“ kod uloge moderator. Za detalje pogledati opis projektnog zadatka.
- ²⁶ Ostala funkcionalnost moderatora ne uključujući aplikativnu statistiku, kreiranje elemenata i potvrda/odbijanje rezervacija.
- ²⁷ Pregled zaključanih korisničkih računa, otključavanje/blokiranje pojedinog korisničkog računa po izboru.
- ²⁸ Upravljanje pomakom vremena (+/- n sati u odnosu na vrijeme servera), straničenje (broj redaka), izgled korisničkog sučelja, vrijeme trajanja sesije. Za detaljnije pogledati u Opće upute za projekt.
- ²⁹ Pregled i pretraživanje podataka iz dnevnika. Za detalje pogledati opće upute za projekt.
- ³⁰ Dodavanje, pregled i izmjena podataka u tablicama uz vlastito rješenje (ne priznaju se gotova rješenja).
- ³¹ Kreiranje i dodjela moderatora kod uloge administrator opisana u prvoj stavci kod opisa projekta.
- ³² Definiranje adresnih podataka kod uloge administrator opisana u drugoj stavci kod opisa projekta.
- ³³ Rad sa CSV datotekom kod uloge administrator. Pogledati opis projektnog zadatka.
- ³⁴ Statistika korištenja posjećenosti stranica i upita koji se koriste u radu aplikacije kod uloge administrator. Pogledati opis projektnog zadatka.
- ³⁵ Dodatni bodovi.
- ³⁶ Korištenje kalendara, tabova, slide show i sl. Ne uključuje korištenje CSS okvira.
- ³⁷ Korištenje predložaka Smarty u cijelom projektu
- ³⁸ Korištenje Angulara razvojnog okvira u cijelom projektu (bodovi za AJAX se tada ne dobivaju). Samo studenti koji su dobili odgovarajući broj bodova iz 3 zadaće smiju koristiti Angular u projektu.
- ³⁹ Generiranje PDF dokumenata kod statističkih prikaza.
- ⁴⁰ Korištenje linkova optimiziranih za tražilice u cijelom projektu.
- ⁴¹ Pregled podataka na Google mapi kod uloge registrirani korisnik opisano u projektnom zadatku.
- ⁴² Negativni bodovi ukoliko pogreška nije utvrđena i uključena u dokumentaciju.
- ⁴³ Stranica o autoru i standardna dokumentacija projekta u html formatu: opis projektnog zadatka, opis projektnog rješenja, dijagram slučajeva korištenja s ulogama, shema baze podataka, popis i opis skripata i datoteka od kojih se sastoji projekt, mapa mjesta, opis korištenih tehnologija, popis korištenih vanjskih izvora, opis završenosti projekta, popis uočenih problema u radu i sl.
- ⁴⁴ Dizajn rješenja, više se boduje vlastiti dizajn od preuzetog i izmijenjenog. Ne uključuje prilagođavanje mediju.
- ⁴⁵ Čitljivost i dokumentiranost programskog koda, razumijevanje programskog koda.
- ⁴⁶ Kvaliteta prezentacije rješenja koju je potrebno obaviti unutar 30 min tako da se prođu bitni elementi iz projektnog zadatka.
- ⁴⁷ Za internu upotrebnu nastavnika.