

# Dokumentace

Vytvořil: Mukan Atazhanov

## 1. Technické dokumentace

### a. Základ

Celý web napsán v JavaScriptu užívající "knihovnu" ReactJS.

### b. Technologie

JavaScript – Programovací jazyk, který byl využíván jako základ.

ReactJS – "Knihovna" pro JavaScript, která byla využívána pro vytváření dynamického uživatelského rozhraní.

React Router – Knihovna pro ReactJS, která realizuje směrování na celou webovou stránce.

React Bootstrap – Knihovna pro ReactJS, která zjednoduší vytváření uživatelského rozhraní.

ReactDOM – Využívaná pro práce s dokumentem typu HTML a jeho stylem.

IntelliJ IDEA – Vývojová prostředí. Slouží jako hlavní nástroje pro tvorbu projektu.

## 2. Projekt

### a. Informace

OldTimer web je kolekce jednoduchých her jako "Snake", "TickTackToe" a "Dino Chrome". Vytvářen jako semestrální práce z předmětu Klientské Aplikace JavaScript. Byla využívána technologie ReactJS-u.

### b. HowTo

V konzole IDE nebo NodeJS v adresáře projektu napsat příkazy:

♥ npm install

♥ npm start

Nebo pustit online:

♥ [Tady](#)

### c. Cíl

Cílem práce bylo naimplementovat jednoduchý dynamický web při pomoci JavaScript-u, který by maximálně vyhovoval požadavkům semestrálního práce. Web vytvářen pro zábavu a pro zabiti volného času.

### d. Splněné Požadavky

#### i. Dokumentace/Popis

Cíl projektu, postup, popis funkčnosti, komentáře ve zdrojovém kódu

#### ii. HTML 5

1. Validita Validní použití HTML5
2. Validita "Fungující v moderních prohlížečích v posledních vývojových verzích
3. Sémantické značky "správné použití sémantických značek
4. Grafika
5. Média

6. Formulářové prvky

**iii. CSS**

1. Pokročilé selektory použití pokročilých pseudotříd a kombinátorů
2. Vendor prefixy
3. CSS3 transformace 2D/3D
4. CSS3 transitions/animations
5. Media queries

**iv. JavaScript**

1. OOP přístup (Nejsem si jistý, jestli ReactJS type "OOP" vyhovuje)
2. Použití JS frameworku či knihovny
3. Použití pokročilých JS API (localStorage)
4. Funkční historie posun tlačítka zpět/vpřed prohlížeče (React-Router)
5. Ovládání medií použití Média API
6. JS práce se SVG

**v. Ostatní**

Záleží na učiteli.

**e. Nesplněné Požadavky**

**i. HTML5**

Offline aplikace

**ii. JavaScript**

1. OOP přístup (jestli ReactJS type "OOP" nevyhovuje)
2. Offline aplikace