

Špecifikácia ročníkového projektu

Meno

Dominik Benčko

Akademický rok

2013/2014

Vedúci projektu

Kamil Maráz

Názov projektu

Fantasybooks

Obsah

Úvod	3
Popis projektu	4
Riešenie projektu	6
Časový plán riešenia projektu	7
Prílohy	8

Úvod

Cieľ dokumentu

Cieľom dokumentu je špecifikovať zadanie ročníkového projektu na tému e-shop o fantasy knihách – Fantasybooks. Dokument obsahuje základný popis funkcionality a štruktúry projektu a jeho častí. Cieľom dokumentu nie je poskytovať návod na používanie alebo odpovedať na otázky užívateľa.

Určenie dokumentu

Dokument nie je určený iba pre vedúceho ročníkového projektu, ale pre kohokoľvek, kto má záujem porozumieť základnej štruktúre projektu, alebo má záujem ďalej sa podieľať na jeho vývoji.

Popis projektu

Projekt je rozdelený na štyri časti. Každá z nich má svoje vlastné ciele. Projekt sa zameriava výlučne na fantasy literatúru. Bude tu však možnosť knihy nie len nakupovať, ale aj hodnotiť, predávať a darovať. Finálna verzia aplikácie bude bežať na serveri davinci.fmph.uniba.sk

Cieľová skupina užívateľov

Aplikácia je určená pre všetkých priaznivcov a fanúšikov fantasy literatúry. Úplne tu postačia základné znalosti internetu. Užívatelia budú rozdelení na 3 skupiny. Administrátori, ktorí budú môcť upravovať obsah stránok, pridávať/odoberať knihy z databázy a teda aj zo stránky. Prilásení užívatelia, ktorí budú môcť knihy nakupovať so zľavou, hodnotiť ich, predávať alebo darovať. Neprihlásení užívatelia budú môcť knihy len kúpiť a prezerať hodnotenia.

Časti projektu

Navigácia na stránkach bude pozostávať z častí: Knihy (výpis kníh z databázy a nejaké informácie o nich), Bazár (knihy ponúknuté užívateľmi do bazáru), Home (úvodná stránka) a O nás (čo sme, kde sídlime, prečo sa u nás registrovať, atď.). Pri zobrazení kníh bude možnosti triedenia podľa názvu, ceny, autora, hodnotenia. To všetko vzostupne alebo zostupne.

Popis funkčnosti projektu

Po zadaní adresy sa zobrazí úvodná stránka s navigáciou a možnosťami prihlásiť sa, registrovať sa a prezrieť si košík.

Po kliknutí na registráciu sa objaví registračný formulár, po ktorom správnom vyplnení bude užívateľ informovaný o úspešnom registrovaní. V prípade nesprávneho vyplnenia formulára bude po jeho odoslaní znovu načítaný a užívateľ bude upozornený, že registrácia sa nepodarila a že pravdepodobne vyplnil nejakú jej časť zle; viď Príloha - graf 1.

Po kliknutí na prihlásenie sa objaví prihlasovací formulár. Po jeho správnom vyplnení sa objaví informácia pre užívateľa, odstráni sa možnosť registrácie a voľba. Prihlásenie sa zmení na odhlásenie. Pri nesprávnom zasa informácia pre užívateľa a výzva na opätovné zadanie údajov.

Košik bude k dispozícii na všetkých podstránkach. Kliknutím naň sa otvorí zoznam položiek v ňom. V prípade, že už v ňom niečo je, bude možnosť objednať tovar, t.j. zadať adresu doručenia (v prípade neregistrovaného užívateľa), spôsob platby a záväzné potvrdenie; vid' Príloha - graf 2.

Pre prihlásených bude dodatočná možnosť Hodnotenie a pri ňom voľba napísať ho, alebo (svoje) upraviť. Po oboch voľbách sa objavia (rôzne) formuláre. Spôsob je podobný, ako pri registrácii. Po úspešnom napísaní hodnotenia sa to uloží ku knihe (pri úprave hodnotenia sa pri knihe upraví pôvodné hodnotenie), po nesprávnom sa znovu načíta formulár s chybovou správou.

Pre administrátorov budú dodatočné možnosti v podobe pridávania a odoberania kníh zo stránky, riešené taktiež pomocou formulárov.

Riešenie projektu

Riešenie je rozložené do štyroch etáp. V každej sa bude klásť dôraz na niečo iné.

Návrh riešenia

Projekt bude vyvíjaný v HTML, CSS, PHP (+MySQL) a JavaScripte za pomoci frameworku CodeIgniter.

Testovanie

Aplikácia bude testovaná v prehliadačoch Mozilla Firefox, Google Chrome a Internet Explorer.

Časový plán riešenia projektu

1. etapa

Konfigurácia frameworku. Vytvorenie základného template-u aplikácie a základného dizajnu. Tvorba prihlasovacieho a registračného formuláru.

2. etapa

Tvorba databázy kníh, jej implementácia na stránku, databázy užívateľov a ich profilu. Funkčnosť registrácie/prihlásenia/odhlásenia. Rozdielne rozloženie a možnosti stránky pre rôzne úrovne užívateľov.

3. etapa

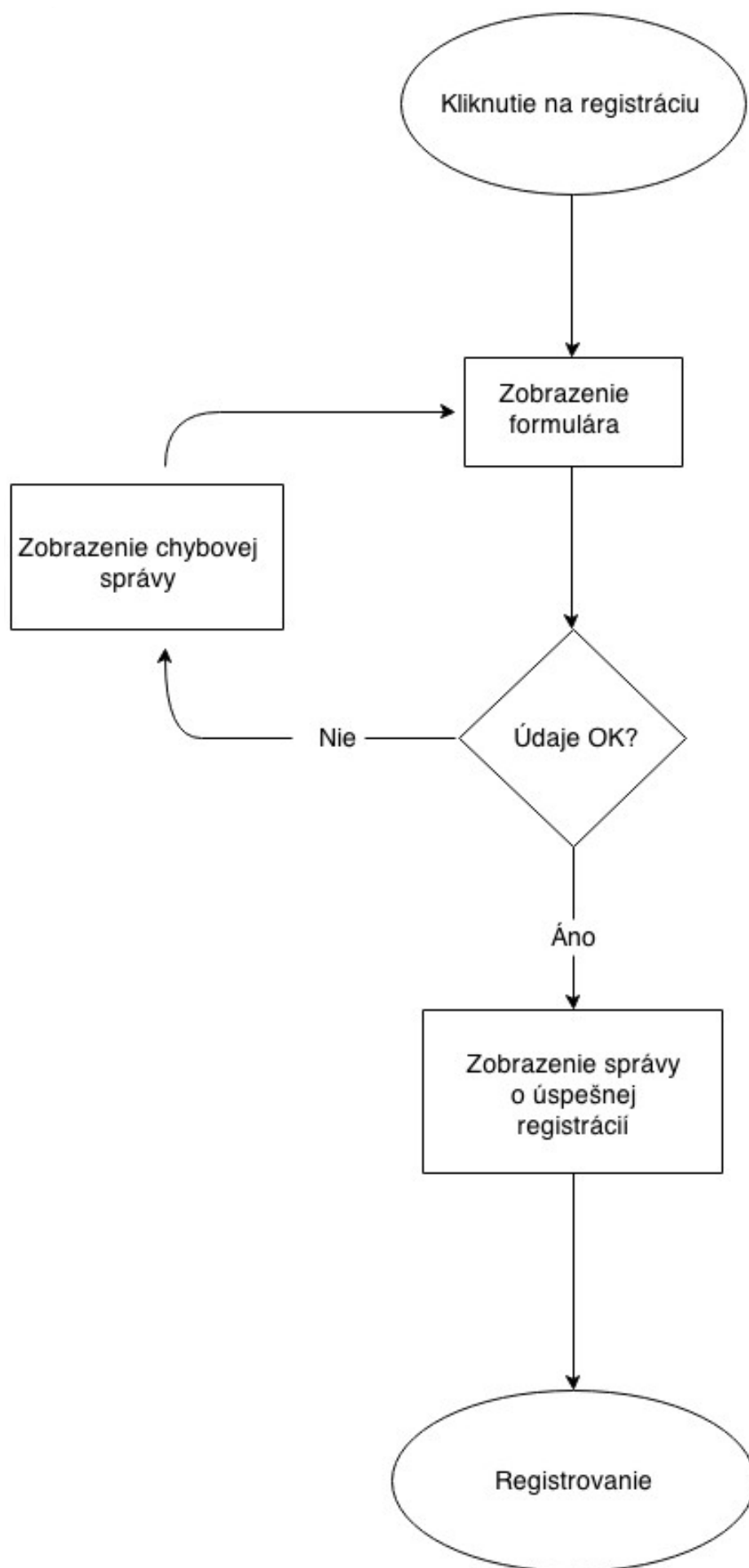
Naprogramovanie funkcionality aplikácie pre rôzne úrovne používateľov: kúpa kníh (tvorba “košíka” a objednávacieho formuláru) pre všetkých, možnosť ohodnotiť knihu alebo ponúknuť knihu do bazáru (iba pre registrovaných), pridávanie a odoberanie kníh (pre administrátorov).

4. etapa

Úprava dizajnu na finálnu podobu (v prípade potreby). Tvorba responzívneho dizajnu a štýlu pre tlač. Možnosť voľby aplikácie v anglickom jazyku.

Prílohy

Graf 1



Graf 2

