

Vypracovanie projektu ku skúške

- 30 bodov (z toho 12 bodov za individuálnu úlohu)
- 1 projekt: 5 ľudí
- do 4.11.2016 zostavenie tímov (kto, čo)
zloženie tímov nahlásiť prostredníctvom ankety v Moodle - je nutné, aby členovia tímu boli z jedného termínu cvičenia
- nutné rovnomerné rozloženie úloh
- odovzdanie - do 10.12.2016, 20:00 vloženíím do Moodle - stačí, keď to vloží jeden člen tímu (za každý deň omeškania -1 bod za každého člena tímu)
- 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: Technické pamiatky Slovenska
- 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 nápoveda správnej syntaxe realizuje pomocou tooltipu, ktorý bude realizovaný cez DOM2. 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. Vytvorenie pripomienkovača osobných úloh. Do pripomienkovača sa zadá úloha, ktorá sa vypíše medzi ostatnými úlohami na web stránke. Po zakliknutí, že je úloha spravená, sa úloha prestane zobrazovať.
5. Zobrazenie počítadla osobných prístupov na stránku.
6. Zobrazenie histórie prehliadania vo forme path-based breadcrumbs (5 posledných podstránok).
7. Zobrazenie mapy Slovenska s markermi ukazujúcimi na miesta, kde sa nachádzajú na stránke spracované technické pamiatky. Rozmiestnenie markerov sa bude robiť na základe GPS súradníc definovaných vo vytvorenom json súbore. Tento bod bude realizovaný v dvoch prevedeniach:
 - mapa Slovenska bude zobrazená prostredníctvom vhodného obrázku, ktorý si nájdete na internete (uved'te aj zdroj obrázku).
 - zobrazenie mapy Slovenska bude realizované pomocou Google maps.
8. Zobrazenie časovej osi vzniku spracovaných technických pamiatok. Údaj o vzniku pamiatky čerpajte z json súboru. Pri kliknutí na bod osi s pamiatkou sa zvýrazní bod na mape a naopak.

Povinné požiadavky

9. Každý člen tímu spracuje info o dvoch technických pamiatkach na Slovensku vrátane fotografie vybraných pamiatok. Zobrazenie tejto podstránky naformátujte tak, aby zverejnené pamiatky boli na monitore umiestnené po dvoch vedľa seba (v dvoch stĺpcoch), pričom ľavý a pravý stĺpec bude mať vizuálne iné pozadie (farba, okraj, vzor). Dbajte na to, aby obidve pozadia boli ukončené na rovnakej úrovni (automaticky podľa dĺžky textu v dlhšom z nich). Zobrazenie článkov na smartfóne a pri tlači riešte pod sebou.

Každý člen súboru dodá info do spoločného json súboru `pamiatky.json`, ktorý vytvorte v nasledovnom formáte

```
{ "pamiatky": [  
  { "nazov": "X1", "rokVzniku": "Y1", "sirka": "Z1a", "dlzka": "Z1b" },  
  { "nazov": "X2", "rokVzniku": "Y2", "sirka": "Z2a", "dlzka": "Z2b" },  
  { "nazov": "X3", "rokVzniku": "Y3", "sirka": "Z3a", "dlzka": "Z3b" }  
]}
```

Zoznam všetkých technických pamiatok na Slovensku je k dispozícii v pdf súbore.

Povinné požiadavky

10. 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.
 - Hry je potrebné vyberať zo zoznamu hier, ktoré sú zverejnené vo fóre Námety na hry. V prípade, že chcete naprogramovať niečo vlastné, je to možné, ale hra musí byť predtým odsúhlasená prednášajúcou vo fóre. Odsúhlasovať sa budú predovšetkým logické hry (nie bojové) a odsúhlasovanie sa bude robiť len v pracovnom čase.
 - V tíme sa nesmie opakovať naprogramovanie tej istej hry.
 - Pri hraní hry treba zabezpečiť možnosť získavania bodov, pričom užívateľ bude o tomto počte bodov informovaný. Zároveň bude informovaný o najvyššom počte bodov, ktoré v svojej histórii hrania hry získal.
 - Súčasťou web stránky musí byť návod na riešenie danej úlohy, ktorý bude obsahovať aj popis vami zvoleného bodovania.

- 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/>