

# Rybářská sociální síť

## *KIV/WEB – Semestrální práce*

student:	<i>Jan Dvořák</i>
studijní číslo:	<i>A13B0293P</i>
email:	<i>dvorakj50@gmail.com</i>
datum:	<i>8. 11. 2014</i>
odkaz na github:	<a href="https://github.com/johnnythefarmer/kiv_web_sp">https://github.com/johnnythefarmer/kiv_web_sp</a>

**Jméno a příjmení:** Jan Dvořák

**Osobní číslo:** A13B0293P

**Kontaktní e-mail:** dvorakj50@gmail.com

**Orion login:** jdvorak

**Obor/kombinace:** INIB-INF

**Rok studia:** 2. ročník

#### Název práce:

Bude se jednat o kombinovanou práci s předmětem KIV/WEB. Databáze bude součástí webové stránky, kde budou moci rybáři ukládat své úlovky. Ty pak budou pomocí poměru velikosti s velikostí trofejního úlovku daného druhu seřazeny do různých TOP 10 týdne, měsíce apod. Každý uživatel bude součástí nějaké místní rybářské organizace a bude si moci zobrazovat jaké úlovky byly chyceny na revírech, které jeho organizaci patří. Dále zde bude možnost daný úlovek označit palcem nahoru. Autor tohoto úlovku bude mít možnost dané označení (od koho a kdy) zobrazit.

#### Při řešení mého zadání chci použít (ponechte tu variantu, kterou chcete použít):

- SŘBD MySQL na svém hardware (PC, notebook či tablet)

---

Vyplněný formulář zadání semestrální práce doručte e-mailem ve formátu PDF svému cvičícímu nejpozději do **2. listopadu 2014**. Nezapomeňte také poslat odpovídající návrh relačního modelu, taktéž ve formátu PDF.

Mezní termín odevzdání a předvedení semestrální práce je **6. únor 2015 do 12:00**. Tento termín platí též pro zisk zápočtu.

# Úvod

TrophyShare je sociální síť pro rybáře, kteří se chtějí chlubit svými úlovky. Ty se pak porovnávají pomocí koeficientu vypočteného z váhy a velikosti dané ryby. Ostatní mají možnost je označit jako své oblíbené. Uživatelé se také mohou dívat, jaké úlovky byly chyceny v jejich domovské místní organizaci a podle toho se rozhodnout, kam se příště vydají na lov.

## Užité technologie

Při tvorbě webových stránek TrophyShare bylo užito těchto technologií:

- PHP (serverová část aplikace) s ohledem na MVC architekturu
- MySQL databáze (přístup z PHP pomocí PDO)
- Twig – kompletně všechen html kód generován ze šablon
- Bootstrap – celý design webu
- Javascript, JQuery (jen okrajově) – odesílání dat z formuláře při registraci a přihlášení (heslo je před odesláním zahashováno)
- AngularJS, AJAX – administrace, stránka TOP (načítání dat úlovků bez znovunačtení stránky)

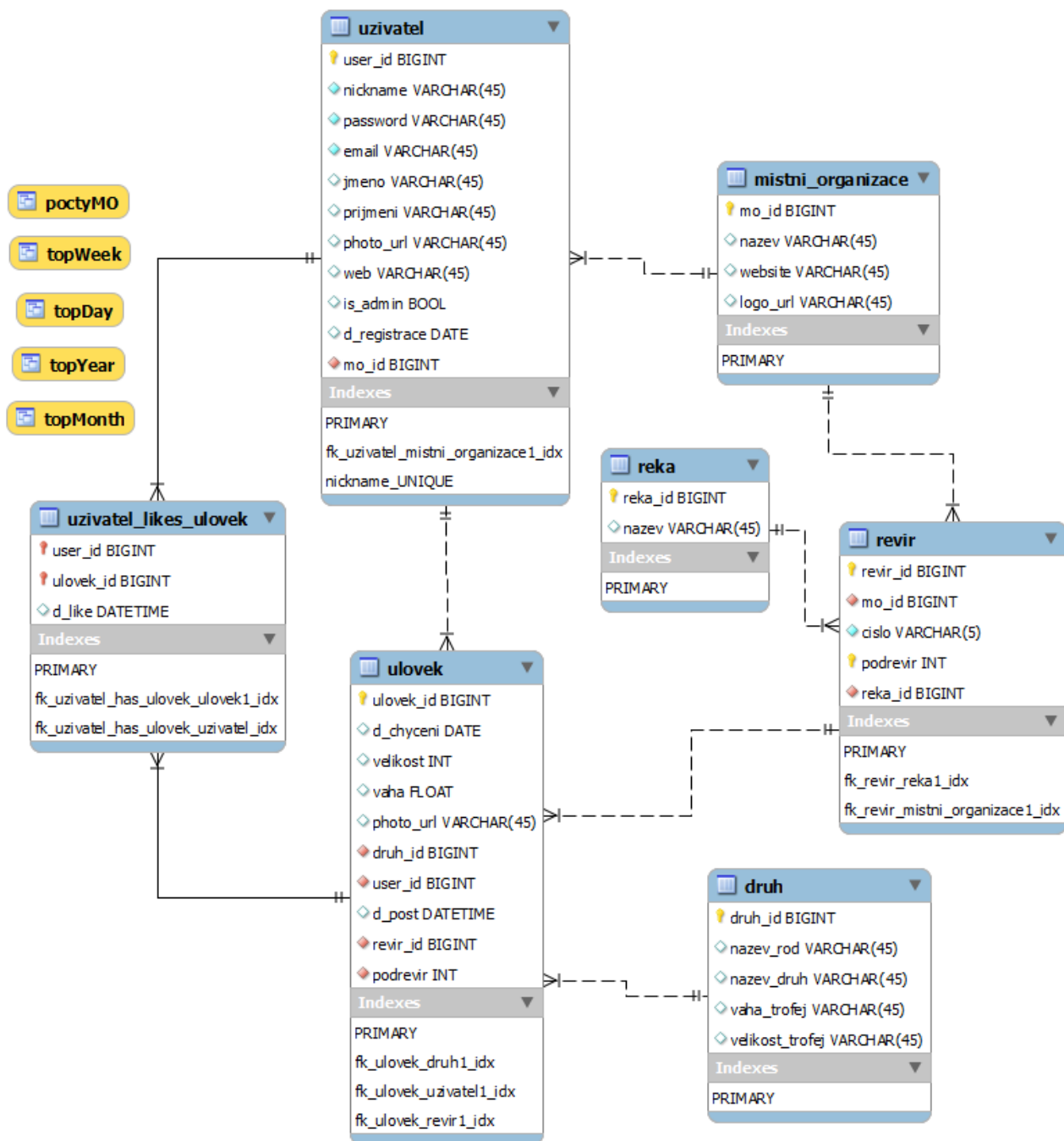
## Instalace a konfigurace

Aplikaci lze stáhnout na stránce [https://github.com/johnnythefarmer/kiv\\_web\\_sp](https://github.com/johnnythefarmer/kiv_web_sp). Je třeba ji rozbalit do www složky na počítači se spuštěným Apache serverem. Dále musíte na vašem DB serveru spustit sql skripty *init.sql* a *init\_data.sql*. Poté již stačí v souboru /config/config.php zadat správnou konfiguraci pro připojení k vaší databázi a aplikace můžete spustit. Je důležité abyste byli připojeni k internetu, jelikož využívá některé externí javascriptové soubory (např. AngularJS).

Do aplikace se lze přihlásit těmito údaji:

Typ	Přezdívka	Heslo
Běžný uživatel	User	password
Administrátor	Admin	password

# Databáze



## Struktura aplikace

- Složka *config/*
  - *config.php* – konfigurace + konstanty využívané v celé aplikaci
- Složka controller
  - *Admin.php* – controller pro administraci
  - *Error.php* – controller pro výpis chybových hlášení
  - *Index.php* – controller pro úvodní stránku
  - *Login.php* – přihlašování uživatelů
  - *Mo.php* – práce s místními organizacemi
  - *Register.php* – registrace uživatelů
  - *Top.php* – žebříček úlovků
  - *Trophy.php* – práce s úlovky
  - *User.php* – práce s uživateli
- Složka *lib/*
  - Složka *admin/*
    - *fsg.php* – skript pro administraci revírů
    - *mo.php* – skript pro administraci místních organizací
    - *rivers.php* – skript pro administraci řek
    - *species.php* – skript pro administraci druhů ryb
    - *trophies.php* – skript pro administraci úlovků
    - *users.php* – skript pro administraci uživatelů
  - *Controller.php* – Od této třídy dědí všechny controllery
  - *Model.php* – od této třídy dědí všechny modely
  - *View.php* – slouží k výpisu html kódu
  - *like.php* – skript pro přidávání liků
  - *topTrophy.php* – skript který vrací data ve formě JSONu pro žebříček úlovků
- Složka *model/*
  - *MOModel.php* – model, který pracuje s tabulkou Místních organizací a jí přidruženými tabulkami (Revíry a Řeky)
  - *TrophyModel.php* – model, který pracuje s tabulkou úlovků a jí přidruženými tabulkami (Druh, Liky)
  - *UserModel.php* – model pro práci s tabulkou uživatelů

- Složka *public/*
  - *css/* - složka s CSS soubory
  - *fonts/* - složka s fonty
  - *js/* - složka s JS soubory
  - *img/* - složka s obrázky
    - *mo/* - složka s logy místních organizací
    - *profile-pic/* - složka s profilovými obrázky uživatelů
    - *trophy/* - složka s obrázky úlovků
    - *logo(.png/.svg)* – loga této stránky
- Složka *templates/* - obsahuje všechny šablony pro Twig
- Složka *Twig/* - adresář Twigu
- *index.php* – indexová stránka

## Architektura aplikace

Celá aplikace funguje tak, že uživatel zadá adresu (např. <http://trophyshare.cz/trophy/id/3>) a server si jí automaticky přepíše takto: <http://trophyshare.cz/index.php?url=trophy/id/3>. V souboru *index.php* se tato adresa rozdělí podle lomítek do pole. První prvek v poli pak obsahuje název třídy, kterou budeme volat (musí dědit od třídy *Controller.php*), druhý prvek název metody (samozřejmě musí v této třídě existovat a být public) a třetí značí parametr předávaný této metodě. Jestli je uživatel přihlášen se zjišťuje při konstrukci třídy *Controller.php* (což je prováděno pokaždé když voláme její potomky).

Zde jsou uvedeny všechny stránky, na které se lze v této aplikaci dostat:

- *admin* (všechny metody volány bez parametrů) – přístup jen přihlášení uživatelé s administrátorskými právy
  - *mo* – administrace místních organizací
  - *trophies* – administrace úlovků
  - *users* – administrace uživatelů
  - *species* – administrace druhů ryb
  - *fsg* – administrace revírů
  - *rivers* – administrace řek
- *index* (resp. *nevyplněno*) - přístup i nepřihlášení
  - *index* (resp. *nevyplněno*) – úvodní stránka – přihlášení uživatelé uvidí tři nejnovější úlovky, nepřihlášení uvidí logo a informace o stránce
  - *logout* – odhlášení – jen pro přihlášené uživatele
- *login* – jen pro nepřihlášené
  - *index* (resp. *nevyplněno*) – formulář pro přihlášení
- *mo* – jen pro přihlášené
  - *id* – profil místní organizace, je třeba volat s parametrem id dané místní organizace
  - *edit* – formulář pro editaci MO s předaným id – přístup jen administrátoři
  - *trophies* – všechny úlovky v dané MO s předaným id
  - *fishground* – všechny úlovky na daném revíru s předaným id
  - *index* (resp. *nevyplněno*) – stejné jako volání *id* s číslem organizace ve které se nachází uživatel, který tuto funkci volá
- *register* – jen pro nepřihlášené
  - *index* (resp. *nevyplněno*) – registrační formulář
- *top* – jen pro přihlášené
  - *index* (resp. *nevyplněno*) – žebříček úlovků

- *trophy* – jen pro přihlášené
  - *id* – profil úlovku s předaným id
  - *post* – nahrání úlovku, volání bez parametru
  - *edit* – editace úlovku s předaným id, přístup jen uživatel, který tento úlovek vlastní
  - *index (resp. Nevyplněno)* – to samé jako *id* s předaným číslem posledního nahraného úlovku
- *user* – jen pro nepřihlášené
  - *id* – profil uživatele s předaným id
  - *trophies* – všechny úlovky uživatele s předaným id
  - *edit* – editace uživatele s předaným id, přístup jen daný uživatel (administrátoři mají právo uživatele jen mazat)
  - *index (resp. Nevyplněno)* – to samé jako *id* s předaným číslem uživatele, který tuto metodu zavolal



## **Závěr**

Aplikace je dle mého názoru plně schopna ostrého provozu. Do budoucna by bylo vhodné do systému zapracovat tzv. thumbnails neboli zmenšené náhledy obrázků. Výrazně by to urychlilo načítání.

Všechny obrázky použité v této aplikaci jsou buď mým vlastnictvím, nebo byly distribuovány pod licencemi, které dovolují jejich opětovné užití s úpravami.