Univerzita Pardubice

Fakulta elektrotechniky a informatiky

Edward Zářecký

# Semestrální práce

*SEMESTRÁLNÍ PRÁCE*

[1 Úvod 2](#_Toc131821)

[1.1 Popis aplikace 2](#_Toc131822)

[1.2 Rich picture 2](#_Toc131823)

[1.3 Architektura 2](#_Toc131824)

[2 Analýza 2](#_Toc131825)

[2.1 Aktéři systému 2](#_Toc131826)

[2.2 3](#_Toc131827)

[2.3 UML use case diagram 3](#_Toc131828)

[2.4 UML Activity diagram 4](#_Toc131829)

[2.5 Databázový model 5](#_Toc131830)

[2.6 Wireframy a Storyboard 5](#_Toc131831)

[3 Implementace 5](#_Toc131832)

[3.1 Adresářová struktura 5](#_Toc131833)

[3.2 5](#_Toc131834)

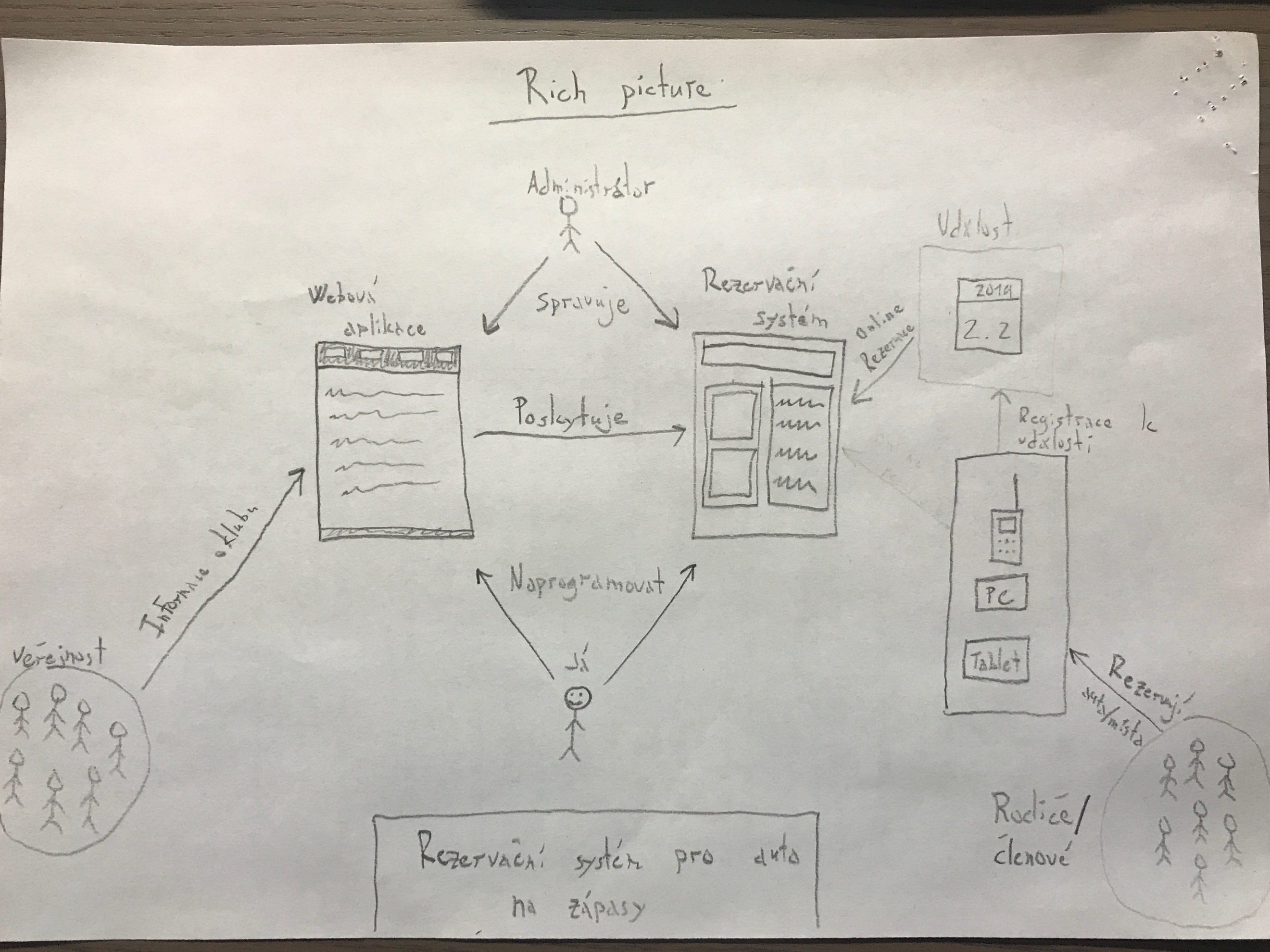
[3.3 Ukázky zdrojového kódu 5](#_Toc131835)

# Úvod

## Popis aplikace

Hlavním cílem webové aplikace je poskytnout rezervační system pro registrované uživatelé. Rezervační systém umožňuje registrovaným uživatelům připojení se k události, editaci svojí účasti na události a odhlášení se z události. Dále si registrovaný uživatel může změnit heslo a spravovat svá auta. Neregistrovanému uživateli jsou poskytnuty pouze základní informace o oddíle FBC Letohrad. Administrátor provádí správu uživatelských účtů, správů aut, vyhledávání uživatelů a správu událostí.

## Rich picture



## Architektura

Ve webové aplikaci jsou využity technologie PHP, CSS, HTML a práce s databází pomocí MySQL.

# Analýza

## Aktéři systému

* **neregistrovaný uživatel**

Umožněno pouze prohlížení informačních stránek o florbalovém týmu.

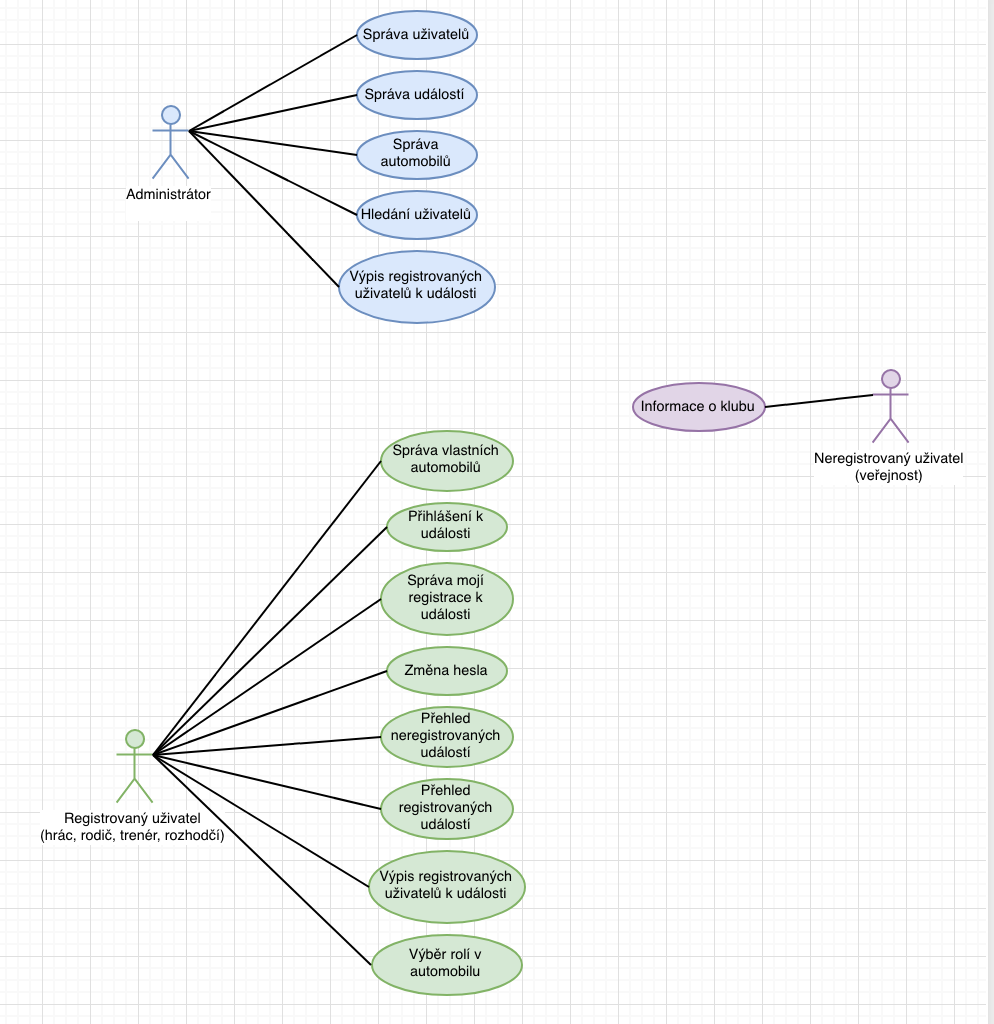
* **registrovaný uživatel**

Umožněna registrace na nadcházející události, správa vlastních automobilů, změna hesla, úprava registrace k události. Registrovaný uživatel si může zobrazit události, na kterých je sám přihlášen. Pro tyto události je uživateli umožněno zobrazit všech přihlášených uživatelů k události. Dále si uživatel může zobrazit události, na které registrovaný není. Uživatel si může sám přidávat, měnit a mazat svoje automobily.

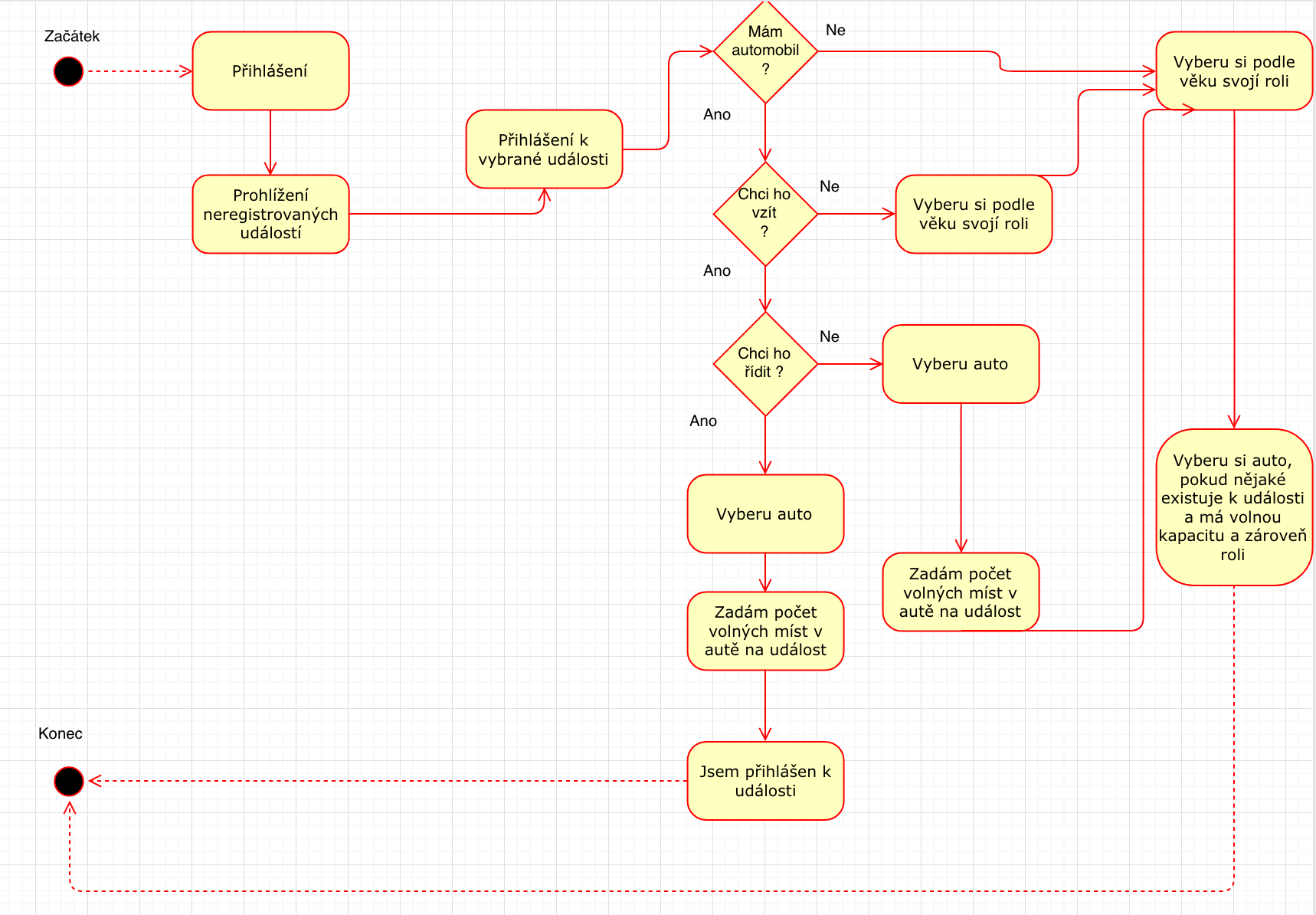
* **administrator**

Administrátor může provádět správu uživatelů, automobilů a událostí. Administrátorovi je umožněno i vyhledávání uživatelů.

## UML use case diagram



## UML Activity diagram



## ../../../../../../../../../../../../Desktop/Screenshot%202019-02-0Databázový model

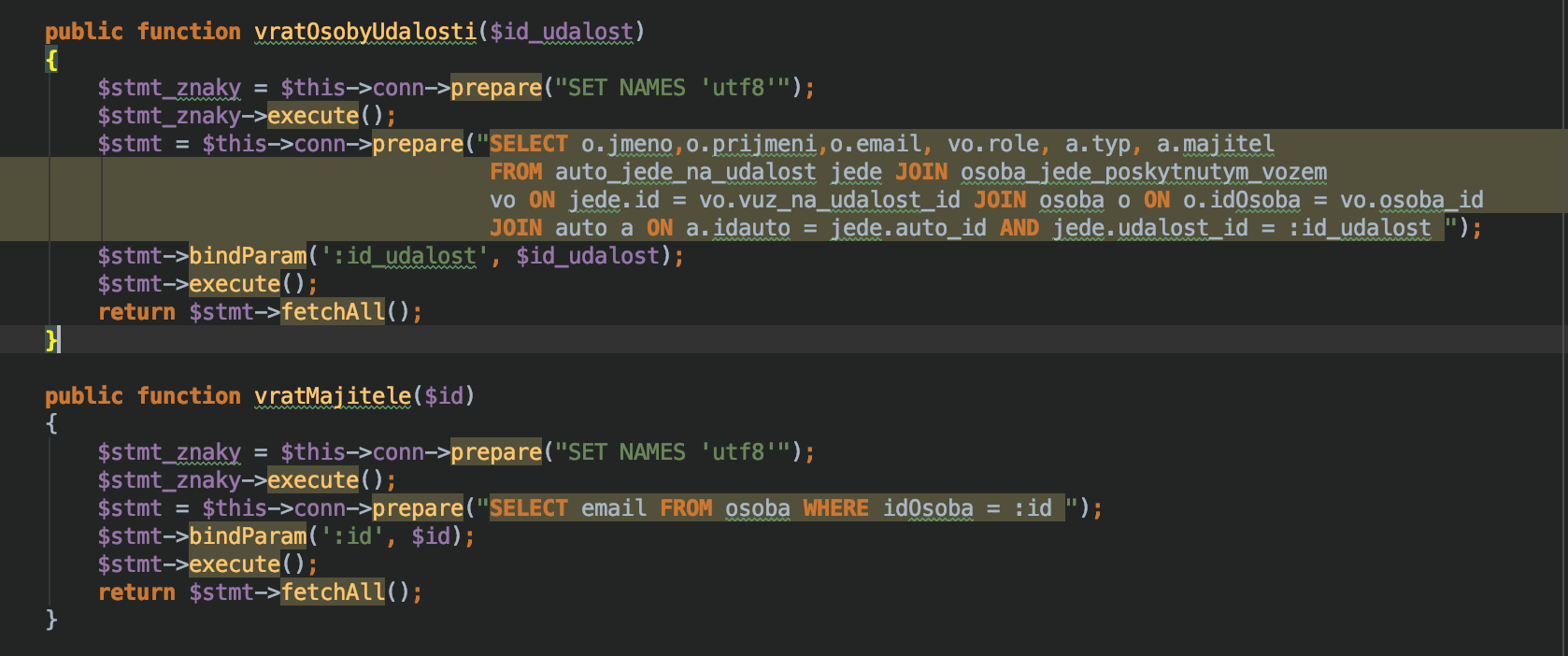
## Wireframy a Storyboard

# Implementace

## ../../../../../../../../../../../../Desktop/Screenshot%202019-02-0../../../../../../../../../../../../Desktop/Screenshot%202019-02-0Adresářová struktura

## 

## ../../../../../../../../../../../../Desktop/Screenshot%202019-02-0Ukázky zdrojového kódu

Výše uvedený zdrojový kód je ze souboru zmena\_hesla.php. Zdrojový kód slouží ke změně a hashování hesla.

Výše uvedený zdrojový kód je ze souboru OsobaJede.php. Pomocí těchto dvou funkcí je proveden výpis uživatelů přihlášených k určené události.

Níže uvedený zdrojový kód je ze souboru udalost\_odhlaseni\_registrovaneho.php. Tento zdrojový kód slouží k odebrání uživatele z události.

