

# ZÁVĚREČNÁ STUDIJNÍ PRÁCE

## dokumentace

**Effio - webová aplikace pro vytváření testů**



**Autor:** Matěj Kotrba  
**Obor:** 18-20-M/01 INFORMAČNÍ TECHNOLOGIE  
se zaměřením na počítačové sítě a programování  
**Třída:** IT4  
**Školní rok:** 2023/24

## **Poděkování**

Rád bych poděkoval Mgr. Markovi Lučnému za poskytuní konzultace ohledně tohoto projektu.

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem závěrečnou práci vypracoval samostatně a uvedl veškeré použité informační zdroje.

Souhlasím, aby tato studijní práce byla použita k výukovým a prezentačním účelům na Střední průmyslové a umělecké škole v Opavě, Praskova 399/8.

V Opavě 1. 1. 2024

.....  
Podpis autora

## **Abstrakt**

Výsledkem projektu je funkční webová aplikace pro vytváření a vyplňování testů, které se skládají z různých možností otázek včetně programovací. Aplikace zahrnuje přihlášení přes Google a GitHub. Uživatel vytváří jednotlivé testy výběrem šablony, nebo importem z GIFT formátu, otázek, komentářů a následně upravuje detaily testu. Hotový test může sám zkusit z vlastní kolekce testů a nebo z komunitního centra, kde se nacházejí komunitou vytvořené testy, po vyplnění testu se uživateli objeví výsledky a známka. Kromě tvorby a vyplňování testů aplikace obsahuje také skupiny, v níž mohou mezi sebou uživatelé např. komunikovat, sdílet testy, zobrazovat statistiky apod., na dříve vyplněné testy se může podívat v sekci testové historie. Přehled o aktivitě uživatele si může prohlédnout v dashboardu prostřednictvím vizuálních grafů. Dříve vytvořené testy se dají v části kolekce editovat, mazat a také exportovat do GIFT formátu v textovém souboru pro použití například v Moodlu. Aplikace disponuje zcela responsivním designem se světlým a tmavým režimem.

=====

Výsledkem projektu je funkční webová aplikace pro vytváření a vyplňování testů, které se skládají z různých možností otázek, včetně programovacích. Aplikace zahrnuje přihlášení přes Google a GitHub. Uživatel vytváří jednotlivé testy výběrem šablony nebo importem ve formátu GIFT, otázek a komentářů, a následně upravuje detaily testu. Hotový test může sám vyzkoušet z vlastní kolekce testů nebo z komunitního centra, kde se nacházejí testy vytvořené komunitou. Po vyplnění testu se uživateli zobrazí výsledky a známka. Kromě tvorby a vyplňování testů aplikace obsahuje také skupiny, kde mohou uživatelé komunikovat. V sekci testové historie se mohou podívat na dříve vyplněné testy. Přehled o své aktivitě si může prohlédnout v dashboardu prostřednictvím vizuálních grafů. Dříve vytvořené testy lze v části kolekce editovat, mazat a také exportovat do formátu GIFT v textovém souboru pro použití například v Moodlu. Aplikace disponuje zcela responsivním designem s možností světlého a tmavého režimu.

»»»> 8a430884805f319eef5c046b589f314038fde9d6

## **Klíčová slova**

webová aplikace, databáze, responsivní design, účty, grafy, tvorba testů, barevné režimy

## **Abstract**

The result of the project is a functional web application for creating and taking tests, which consist of various types of questions, including programming questions. The application supports login via Google and GitHub. Users can create individual tests by selecting a template or importing from the GIFT format, including questions, comments, and then customize the details of the test. The completed test can be tried by the user from their own collection of tests or from the community center, where tests created by the community are available. After completing the test, users will see the results and a grade. In addition to test creation and completion, the application also includes groups where users can communicate with each other. Users can review previously taken tests in the test history section. An overview of user activity can be viewed in the dashboard through visual graphs. Previously created tests can be edited, deleted, and exported to the GIFT format in a text file for use, for example, in Moodle. The application features a fully responsive design with both light and dark modes.

## **Keywords**

web application, database, responsive design, user accounts, graphs, test creation, color modes

# Obsah

<b>Úvod</b>	<b>2</b>
<b>1 Architektura a koncepty aplikace</b>	<b>3</b>
1.1 Architektura . . . . .	3
1.2 Typesafety . . . . .	5
<b>2 Backend</b>	<b>6</b>
2.1 Založení a konfigurace projektu . . . . .	6
2.2 Architektura backendu . . . . .	6
2.3 Autentifikace . . . . .	8
2.4 Databáze . . . . .	10
2.5 Využité backendové technologie . . . . .	11
2.6 SvelteKit . . . . .	11
<b>3 Frontend</b>	<b>17</b>
3.1 Design . . . . .	17
3.2 Responsivita . . . . .	17
3.3 Světlý a tmavý režim . . . . .	18
3.4 Využité frontendové technologie . . . . .	18
<b>4 Funkce aplikace</b>	<b>23</b>
4.1 Domovská stránka . . . . .	23
4.2 Přihlášení . . . . .	24
4.3 Testy a jejich vlastnosti . . . . .	24
4.4 Vyplňování testu . . . . .	25
4.5 Zobrazování testů . . . . .	27
4.6 Skupiny . . . . .	28
<b>5 Zhodnocení práce</b>	<b>29</b>
5.1 Splněné a nesplněné cíle . . . . .	29
<b>A Databázový model</b>	<b>33</b>

# ÚVOD

V dnešní době jsou webové aplikace běžně využívány pro vytváření testů a kvízů, které poté vyplňují ostatní uživatelé. Prostředí těchto aplikací však často působí neorganizovaně a tvorba testů či kvízů je náročná. S touto myšlenkou jsem se rozhodl vytvořit aplikaci, která by kombinovala možnosti jiných aplikací s přehledným moderním rozhraním a dalšími užitečnými prvky.

Má aplikace by kromě již zmíněné funkcionality pro tvorbu testů a kvízů měla do jisté míry umožňovat prvky sociálních sítí jako třeba skupiny, komunitní místo kde by se mimo jiné zobrazovaly testy ostatních uživatelů. Hlavní myšlenkou bylo vytvořit nejen aplikaci jako takovou ale také využít moderní technologie a postupy, neboli vytvořit ji „typesafe“, bez potřeby vlastního serveru za pomocí cloudové technologie „serverless“ a plně responsivní pro uživatele na jakémkoli zařízení.

V dokumentaci jsou popsány využité technologie, postupy a jednotlivé funkcionality celé aplikace. První část popisuje architekturu a přístup k řešení, následuje popis backendu a frontendu, ve čtvrté části kapitole se potom zmiňuje o různých možnostech, které Effio nabízí. Nakonec se ohlížím na dosažené cíle a možná vylepšení.

# 1 ARCHITEKTURA A KONCEPTY APLIKACE

## 1.1 ARCHITEKTURA

### 1.1.1 Možnosti architektury

Pro vytvoření webové aplikace je možno využít mnoho postupů, proto zmíním několik variant nad kterými jsem uvažoval s jejich klady se záporou =====

### 1.1.2 Možnosti řešení

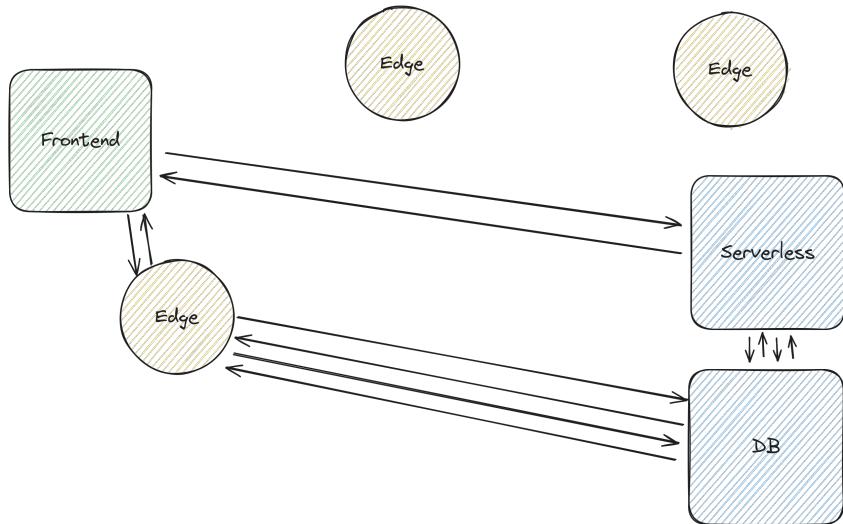
Pro vytvoření webové aplikace je možné využít mnoho postupů, proto zmíním několik variant, nad kterými jsem uvažoval, s jejich klady a záporou. >>> 8a430884805f319eef5c046b589f314038fde

- Tradiční web server představuje nejběžnější způsob vytváření webových stránek. Jednotlivé stránky jsou generovány na serveru a poté odeslány klientovi. Poslaný kód může zahrnovat i JavaScript pro frontendovou funkciálnost. Pro backendovou část je možné využít jazyk dle výběru. Pro veškerá přesměrování a další akce je nezbytné komunikovat se serverem.
- Single Page Application (SPA) - Toto řešení v podstatě odstraňuje nutnost serveru a nechází veškerou zodpovědnost frontendovému frameworku, jako jsou například React, Svelte nebo Solid. Toto řešení však nemá k dispozici žádný způsob, jak spouštět kód, který na klientovi nemůžeme použít, jako například SQL dotazy. Další nevýhodou je, že stránka je generována až na klientovi pomocí JavaScriptu, což znamená, že vyhledávače nejsou schopny detektovat obsah stránky, což vede k mnohem nižším výsledkům ve vyhledávačích (SEO).
- Serverless - Jedná se o architekturu, kde vývojář využívá server poskytovatele, o který se nemusí starat, a je škálován podle potřeby. Tento koncept však má i své nevýhody, jako je omezená doba reakce odpovědi, menší úložný prostor pro načítání knihoven a nemožnost spravovat vlastní server.
- Edge runtime - tato technologie je podobná Serverless architektuře, serverový kód ale neběží v jedné lokalitě ale na jednotlivých CDN. Funkce se spouštějí ne skrize Node apod.

ale přes Edge runtime, toto obsahuje svou nevýhodu, Edge není Node, a proto nemůžeme používat Node moduly, jako je třeba „fs“. Další nevýhodou je velice malé množství paměti, které je pro dostupnou instanci dostupné. Výhodou je poté velice nízká cena spuštění takové funkce a bezkonkurenční rychlosť odpovědi, tato výhoda je největší u serverových úkolů jako přesměrování, cookies nebo geograficky založených údajů, v případě několikanásobných dotazů do databáze se ale cesta potřebná k získání dat zvětšuje a výhoda rychlosti mizí.

=====

- Edge runtime - Tato technologie je podobná Serverless architektuře, ale serverový kód neběží v jedné lokalitě, ale na jednotlivých CDN. Funkce se spouštějí ne skrze Node, ale přes Edge runtime. Toto obsahuje svou nevýhodu - Edge není Node, a proto nemůžeme používat Node moduly, jako je například „fs“. Další nevýhodou je velmi malé množství paměti, které je pro dostupnou instanci k dispozici. Výhodou je pak velmi nízká cena spuštění takové funkce a bezkonkurenční rychlosť odpovědi. Tato výhoda je největší u serverových úkolů, jako jsou přesměrování, práce s cookies nebo geograficky založená data. V případě několikanásobných dotazů do databáze se ale cesta potřebná k získání dat zvětšuje, a výhoda rychlosti postupně mizí. >>> 8a430884805f319eef5c046b589f314038fde9d6



Obrázek 1.1: Rozdíl mezi serverless a edge.

- Metaframework je technologie, která kombinuje výhody „single page application“ a tradičního web serveru. Disponuje možností běhu kódu na serveru, přesměrováním na klientské části a dalšími výhodami. Takových technologií existuje celá řada, jako například populární NextJS, já si pro svůj projekt zvolil SvelteKit. Další fází této architektury je hostování, nejlepší variantou většinou bývá hostování přes providery jako Vercel nebo Netlify, tato architektura se poté spíše primárně aplikuje se „serverless“.

Jednou z hlavních myšlenek bylo hostování Effia na cloudových službách, proto jsem si vybíral hlavně mezi technologiemi „serverless“ a „edge computing“, výhodou providera, kterého jsem si vybral - Vercel je, že kombinace těchto technologií je velice snadná, základní variantou je „serverless“ s jednoduchým přepnutím dané cesty na „edge“. Ve spojení s konceptem metaframeworku nakonec utváří velmi flexibilní, rychlou a příjemnou variantu.

## 1.2 TYPESAFETY

Webové aplikace standardně využívají JavaScript, který ale přináší signifikantní nevýhodu v podobě nemožnosti „otypovat“ kód. To způsobuje obtížnou orientaci v kódu, vysoké množství produkčních chyb a také mnoho času stráveného pochopením dříve napsaného kódu. Pro Effio jsem se tedy rozhodl využít moderní technologie a vytvořit téměř plně „typesafe“ (otypovanou) aplikaci. TypeScript v Effiu nahrazuje JavaScript a do tohoto jazyka přináší typovou strukturu. To však nestačí, protože API endpointy a databázové dotazy stále nemohou být otypované. Proto jsem přidal také knihovny tRPC a Prisma.

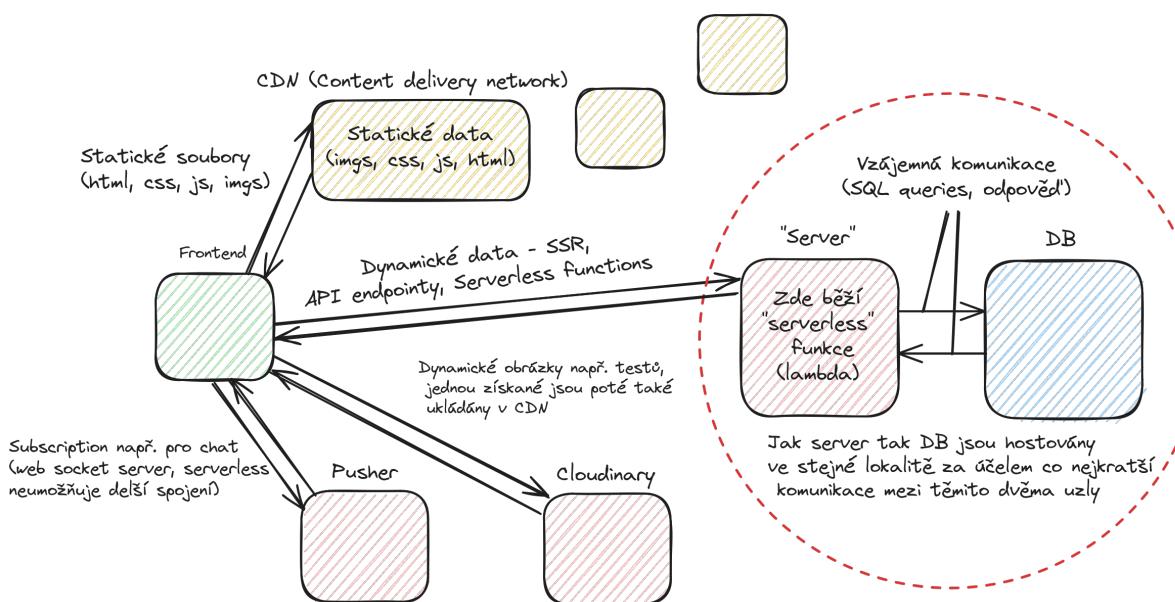
## 2 BACKEND

### 2.1 ZALOŽENÍ A KONFIGURACE PROJEKTU

Prvním krokem bylo založení projektu a stažení potřebných knihoven technologií, které jsem plánoval využít. Kombinace mnou vybraných technologií nebyla kompletně konvenční, a proto jsem se v některých případech musel obrátit na komunitou vytvořené adaptéry. Příkladem je například knihovna `trpc-sveltekit`, která propojuje SvelteKit a tRPC. Toto propojení je vytvořeno s ohledem na skutečnost, že tRPC je primárně navrženo buď jako samostatný server nebo jako implementace do Next.js.

```
>>> 8a430884805f319eef5c046b589f314038fde9d6
```

### 2.2 ARCHITEKTURA BACKENDU



Obrázek 2.1: Jednoduchý přehled backendové části Effia.

- CDN, neboli Content Delivery Network, je síť serverů, která je charakterizována zejména tím, že je rozmištěna po celém světě a ve velkém množství. Tato síť se stará o distribuci

statického obsahu, čímž umožňuje klientům získávat data ze serverů, které jsou většinou mnohem blíže. Dále se CDN stará o cachování dat, což opět zkracuje dobu, po kterou uživatelé zobrazují obsah.

- Termín „Server“ neoznačuje server jako takový ale spíše místo kde se spouštějí instance serverových funkcí, což jsou funkce, které se vytváří podle potřeby na reálných serverech, které ale spravuje provider této služby, v mém případě Vercel, respektive Cloudflare.

Programátora nemusí tyto servery vůbec zajímat, instance se sami spouštějí, škálují a obecně jsou pro vývojáře velice příjemným řešením.

Tento server je v Effiu využíván hlavně pro první zobrazení stránky metodou SSR („server side rendering“) a také pro získávání dat, které nemohou být získány na klientu (např. SQL dotazy), pro jednotlivé stránky, formulářové akce nebo API endpointy.

- DB - PostgreSQL databáze hostovaná přes službu Supabase, ta nabízí mnoho nástrojů pro vývoj webových aplikací včetně databáze, je open source a má také „free tier“.
- Pusher, Cloudinary, Upstash - jedná se o cloudové služby, které slouží účelům, které s touto architekturou nejsem schopen zařídit.

Programátora nemusí tyto servery vůbec zajímat, protože instance se škálují samy a obecně jsou pro vývojáře velmi příjemným řešením. V posledních letech se tato architektura těší významné oblibě nejen u malých projektů, ale také u velkých firem, jako je Amazon. Nicméně v poslední době některé velké společnosti začínají opět přecházet k hostování vlastních serverů. Po dlouhých diskuzích se zdá, že pro masivní účely typu Amazonu může být vlastní hosting opět výhodnější.

V Effiu je tento server využíván hlavně pro první zobrazení stránky metodou SSR („server side rendering“) a také pro získávání dat, která nemohou být získány na klientu (např. SQL dotazy). Server slouží k obsluze jednotlivých stránek, formulářových akcí a funguje také jako API endpointy.

- DB - MySQL like databáze je hostovaná přes službu Planetscale, která disponuje velmi zajímavými možnostmi, jako jsou „větve“ podobné verzovacímu systému Git, „Deploy requesty“, které zlepšují práci v týmu, nebo možnost distribuce „read-only“ instancí databáze do různých regionů. Pro mě byla velkou výhodou rychlosť a velmi štědrý „free tier“.
- Pusher a Cloudinary jsou cloudové služby, které slouží účelům, jež s touto architekturou nejsem schopen zařídit.
  - Pusher se stará o webové sockety, konkrétně o trvalé spojení, což není možné s „serverless“ spojením. V Effiu sloužil pro chat v kanálech skupin pro aktualizaci zpráv všech uživatelů, když někdo odešle zprávu.

- Cloudinary slouží pro ukládání obrázků a jejich distribuci do CDN.
- Upstash je služba, která nabízí Redis instanci, kterou využívám pro caching a také „rate limiting“ (to znamená, že kontroluji počet requestů na jednotlivé endpointy). Redis je „inmemory“ databáze a hlavní výhodou je právě jeho rychlosť.

## 2.3 AUTENTIFIKACE

### 2.3.1 Auth.js

Auth.js je knihovna sloužící pro autentifikaci, poskytuje možnost „session based“, to je použito v Effiu, a JWT autentifikace. Dále knihovna podporuje OAuth s mnohými providery, v tomto projektu je využit GitHub a Google s jednoduchou možností přidat další. Výhodou knihovny je, že data si vývojář spravuje sám, neboli jsou ukládána do jeho vlastní databáze v podobě tabulek (které si také může sám upravit): Account, Session, User a Verification Token, které poskytují naprostou kontrolu nad ověřením uživatelů.

Auth.js je knihovna sloužící pro autentifikaci, poskytuje možnost „session based“, což je použito v Effiu, a také JWT autentifikaci. Dále knihovna podporuje OAuth s mnoha providery. V tomto projektu je využívána autentifikace pomocí GitHubu a Google s jednoduchou možností přidat další providers. Výhodou knihovny je, že data si vývojář spravuje sám, což znamená, že jsou ukládána do jeho vlastní databáze v podobě tabulek (které si také může sám upravit): Account, Session, User a Verification Token. Tyto tabulky poskytují vývojáři naprostou kontrolu nad ověřením uživatelů.

>>> 8a430884805f319eef5c046b589f314038fde9d6

### 2.3.2 Proces přihlášení

Uživatel, který se rozhodne přihlásit pomocí Google nebo GitHub účtu na podstránce /login, je následně přesměrován na stránky těchto providerů. Zde potvrší přístup k informacím o svém účtu a následně je vrácen zpět do Effia. V databázi jsou vytvořeny tabulky o tomto uživateli, včetně nové relace (Session), díky které je schopen přihlášení. Tento proces probíhá automaticky po návratu uživatele zpět od providera.

## 2.4 DATABÁZE

Databáze je podrobněji popsána v backendové architektuře, ale pro shrnutí se jedná o MySQL-compatible databázi hostovanou přes Planetscale. Jako ORM (Object-Relational Mapping) využívám Prismu. Databázový model je umístěn jako příloha obrázku A.1.

### 2.4.1 Stručný popis účelů jednotlivých tabulek

Autorizace a autentifikace

- User - tabulka s údaji o uživateli.
- Account - účet uživatele, typ providera přes kterého je přihlášen a data k relaci.
- Verification Token - ověřovací identifikátor providera.
- Session - relace, do jisté míry propojuje jednotlivé tabulky.

Otázky

- Question - otázka jako taková, obsahuje název, popis, její propojení s testy atd.
- QuestionType - typ otázky, rozhoduje jejím chováním na frontendu.
- QuestionRecord - záznam otázky, po vyplnění testu se vytvoří ke každé otázce jeden nový záznam s výsledky, je sdružován Test Recordem.

Testy

- Test - obsahuje název testu, jeho popis a sdružuje veškeré další podrobnosti testu jako jsou Tagy, Stars, obsahuje množství TestVersion, což je vlastně jednotlivá verze testu.
- TestVersion - verze testu, uchovává odpovědi, body a Mark System, verze se aktualizují při každé změně testu.
- TestRecord - záznam vyplněného testu, obsahuje také Question Records.

Ostatní tabulky týkající se otázek

- TestStar - ohodnocení testu hvězdičkou, každý uživatel mimo majitele může test takto ohodnotit, ekvivalent "liku" na sociálních sítích
- MarkSystem - známkovací systém daného testu, uživatel si ho může sám upravit a při uložení testu je uchován právě v této tabulce.

- Tag/TagOnTest - uchovává štítky týkající se tématu testu vybrané majitelem.

### Skupiny

- Group - skupina pro uživatele, obsahuje základní vlastnosti skupiny jako jméno, slug apod.
- GroupSubcategory - jednotlivý kanál skupiny, každý tento kanál má i samostatné zprávy, chat apod.
- GroupSubcategoryMessage - Zpráva v kanálu, vztahuje se k ní také její odesilatel, název, obsah atd. Obsahuje také MessageType, což je druh zprávy, kterou uživatel poslal.

### Ostatní

- Template - šablona testu

## 2.4.2 Cloud hosting

Jak již bylo zmíněno v úvodu tak tato aplikace by se měla obejít bez vlastního serveru, nejde ale jenom o databázi ale také například o ukládání obrázků nebo hostování aplikace jako takové, to je prováděno přes „Cloud hostingy“ jako Vercel pro hostování stránky jako takové, zároveň ale řeší i rozesílání statických dat do CDN a poskytuje serverless lambda funkce, Planetscale pro hostování mojí MySQL databáze, Cloudinary, který slouží jako „bucket“ pro obrázky a také jejich možnost editace přes url parametry, nebo Pusher, který slouží jako web socket server například pro chat.

## 2.5 VYUŽITÉ BACKENDOVÉ TECHNOLOGIE

## 2.6 SVELTEKIT

SvelteKit je metaframework postavený na Svelte, podobně jako ostatní metaframeworky, například Next.js nebo SolidStart. Jeho hlavní výhody zahrnují:

- Rychlosť - Svelte vytváří velmi rychlé aplikace, a ve spojení s Vitem (bundler) dosahuje také výborných výsledků v rychlosti build procesu a hot module replacementu. Rychlosť vývoje je také podpořena minimálním množstvím „boilerplate“ kódu díky SvelteKitu.

- Flexibilita - SvelteKit umožňuje jednoduchou konfiguraci jednotlivých stránek nebo cest pro různé způsoby vykreslování, jako jsou SPA, SSR, SSG nebo MPA. Dále umožňuje variabilní kombinaci kódu běžícího na serveru a na klientovi, poskytuje rozsáhlou kontrolu nad jejich chováním a umožňuje snadné úpravy.
- Přehlednost - SvelteKit využívá „file-based routing“, což znamená, že cesty aplikace jsou generovány podle složek vytvořených vývojářem. Soubory jsou následně pojmenovány konzistentně, například `+page.svelte` pro stránky a `+layout.svelte` pro layouty. Tato struktura přispívá k přehlednosti, a podobnost s JavaScriptem přidává další vrstvu srozumitelnosti.

V mé aplikaci SvelteKit zastává naprosto zásadní roli, od routování, přes serverové operace jako load funkce a API endpointy, konfiguraci bundleru až po přesměrování. Ve zkratce se jedná o základní stavební blok, bez kterého by aplikace nebyla funkční.

Tento kód ukazuje získání dat z databáze při načtení stránky, ale před zobrazením uživateli, (load funkce) a poté také actions, což jsou formulářové akce vytvářené pro specifickou cestu, které poté můžeme využívat, zde je vidět mazání uživatele ze skupiny

```

1 export const load: ServerLoad = async (event) => {
2   // Mohou se vracet i Promisy, SvelteKit je sám resolvne, mění se ve SvelteKit 2.0
3   const users = prisma.user.findMany({ where: { name: event.params.name } })
4   return users
5 }
6 export const actions: Actions = {
7   deleteUsers: async (event) => {
8     const formData = await event.request.formData()
9     const users: string[] = []
10    formData.forEach((value) => { users.push(value.toString()) })
11    try {
12      await (await trpcServer(event)).groups.kickUsersFromGroup({
13        groupSlug: event.params.name as string,
14        userIds: users,
15      })
16      return { success: true }
17    }
18    catch (e) {
19      if (e instanceof TRPCError) {
20        return fail(getHTTPStatusCodeFromError(e), { message: e.message })
21      }
22      else { return fail(500, { message: "Something went wrong." }) }
23    }
24  }
25}
```

Kód 2.1: Ukázka z `+page.server.ts`

## 2.6.1 tRPC

V minulé kapitole jsem se zmínil o problémech s otypováním API endpointů, tRPC (Type-script Remote Procedure Call) tento problém řeší tím, že vytváří dynamické typy pro jednotlivé endpointy, podle toho jak si je sami nadefinujeme, ty se potom dají volat pomocí funkcí bez přímého použití fetche nebo třeba axiosu (tyto funkce ve skutněnosti „fetch“ requesty vykonávají ale programátor se o ně nemusí starat přímo), tyto funkce jsou dokonale otypované a v kódu tím pádem fungují jako jakákoli jiná funkce vytvořená programátorem. Další výhodou je také to, že jednotlivé „procedury“, což je vlastně API endpoint, mají k dispozici metody pro kontrolu vstupu nebo třeba middleware, který například může zjišťovat stav přihlášení uživatele, jako zbytek knihovny jsou i tyto metody perfektně otypované.

V Effiu tRPC využívám hlavně jako možnost komunikace klienta s databází, neboli tRPC v build timu vytvoří API endpointy, které poté klient přes zmíněné funkce volá. V těchto endpointech se většinou nachází operace s databází, ty na klientu provádět nemohu. Výhodou je, že tyto funkce mohu využívat i na serveru s trochu odlišnou implementací.

Ukázka kódu zobrazuje vytvoření procedury, neboli endpointu, který se poté dá volat. V druhé části je zobrazena právě zmíněná funkce, díky které získáme potřebné data.

```
1 getTestById: procedure.input(z.object({
2   id: z.string(),
3   includeGroupSubcategories: z.boolean().optional()
4 })) .query(async ({ ctx, input }) => {
5   const test = await ctx.prisma.test.findUnique({
6     where: { id: input.id },
7     include: {
8       subcategories: input.includeGroupSubcategories || false,
9       owner: true,
10      tags: { include: { tag: true } },
11      testVersions: {
12        include: {
13          questions: { include: { type: true } }
14        },
15        orderBy: { version: "desc" },
16        take: 1
17      }
18    },
19  })
20
21  if (!test) return null
22  return test
23 }),
```

Kód 2.2: Endpoint generovaný pomocí tRPC

```

1 const imageUrlToDeleteTest = await trpc(get(page)).getTestId.query({
2   id: props.data.id,
3 })

```

Kód 2.3: Volání funkce pomocí tRPC klienta s metodou getTestId

## 2.6.2 Prisma

Prisma slouží jako ORM (Object–relational mapping), což umožňuje získávat data z databáze pomocí JavaScriptu bez přímého použití jazyka SQL. Prisma se skládá z klientské části, která komunikuje se serverovou částí pomocí protokolu založeného na JSON. Na serverové straně se následně vykonává SQL dotaz a odpověď je odeslána zpět klientovi. Prisma také řeší problémy s otypováním dotazů. Je třeba definovat model databáze v souboru `schema.prisma`, který popisuje její strukturu. Tento model může být používán jak pro generování dotazů, tak pro typování dat v aplikaci.

Prisma je momentálně hlavním důvodem nemožnosti využívat Edge runtime, protože tato knihovna vyžaduje TCP spojení pro komunikaci s databází, což Edge runtime aktuálně nepodporuje. Jako alternativní řešení by mohly posloužit jiné knihovny, například Drizzle ORM nebo Database JS. Přestože se na řešení tohoto problému pro Prismu intenzivně pracuje, je očekáváno, že v brzké budoucnosti bude poskytnuto oficiální řešení bez potřeby dalších balíčků a úprav kódu.

Effio Prismu využívá jako ORM, tedy pro veškeré databázové operace, v celé aplikaci se nevyskytuje jediná SQL query, která by nevyužívala Prismu bud' pro sestavení dané query nebo minimálně pro komunikaci s databází.

Tato ukázka kódu zobrazuje SQL operaci, kterou Prisma vytvoří podle této objektové struktury, kterou jsem sestavil. Cílem je získat unikátní test pomocí jeho ID společně s přidruženými tabulkami. Druhá ukázka poté vytváření modelu.

```

1 const test = await ctx.prisma.test.findUnique({
2   where: {id: input.id},
3   include: {
4     subcategories: input.includeGroupSubcategories || false,
5     owner: true,
6     tags: { include: {tag: true} },
7     testVersions: {
8       include: { questions: { include: { type: true } } },
9       orderBy: { version: "desc" },
10      take: 1
11    }
12  },

```

```
13 })
```

Kód 2.4: Získání testu podle id a přidání dat ze spojených tabulek

```
1 model Question {
2     id      String          @id @default(uuid())
3     title   String
4     createdAt DateTime       @default(now())
5     updatedAt DateTime       @updatedAt
6     typeId   String
7     testId   String
8     content  Json
9     points   Int            @default(0)
10    type     QuestionType   @relation(fields: [typeId], references: [id], onDelete: Cascade)
11    test     TestVersion     @relation(fields: [testId], references: [versionId], onDelete: Cascade)
12    records  QuestionRecord[]
13
14    @@index([typeId])
15    @@index([testId])
16 }
```

Kód 2.5: Schéma modelu verze testu

### 2.6.3 Zod

Zod je validační knihovna, podobná například Yup. To znamená, že jejím úkolem je kontrolovat mnou vložené vstupy. Knihovna vrací úspěšnost a také chyby, na které během kontroly narazí. Její výhodou je možnost využít validačních schémat Zodu jako typů. Samotná validace funguje i jako „type guard“, což znamená, že kontroluje a nastavuje typy u vložených proměnných.

Zod je v Effiu využíván jak na backendu, tak na frontendu. Jeho umístění v backendové části je pouze z důvodu, že validační operace častěji probíhají na serveru. Díky Zodu jsem schopen přehledným a spolehlivým způsobem kontrolovat data testů, formulářů apod. Zásluhou hezký formátovaných vrácených chyb je poté mohu bezproblémově zobrazovat uživatelům.

Tento kód kontroluje zdali vložený input odpovídá struktuře „answerSchema“, popřípadě nastaví error do proměné, která se poté zobrazí klientovi.

```
1 const answerSchema = z.string().min(ANSWER_MIN, `Answer has to be at least ${ANSWER_MIN} character long.`).max(ANSWER_MAX, `Answer can be max ${ANSWER_MAX} characters long.`)
2 const result = answerSchema.safeParse(content.answers[item].answer)
3 if (result.success === false) {
```

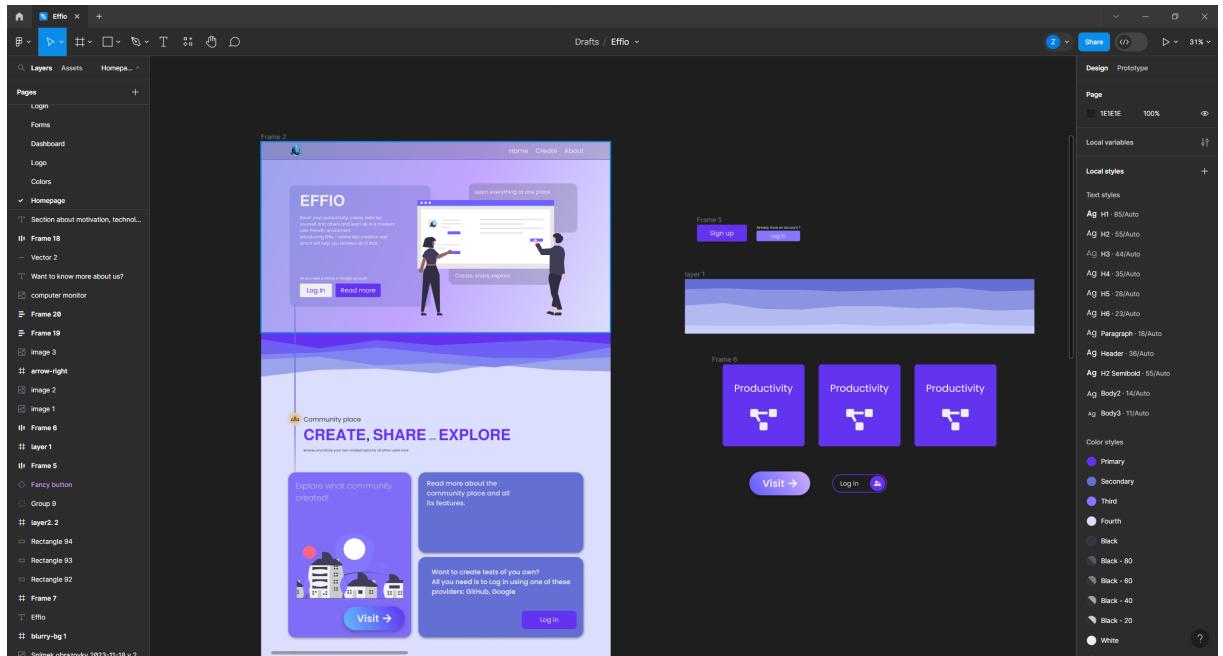
```
4 |     content.answers[item].error = result.error.errors[0].message  
5 | }
```

Kód 2.6: Validace vstupu pomocí validační knihovny Zod

# 3 FRONTEND

## 3.1 DESIGN

Jednou z hlavních myšlenek bylo vytvořit pohledem přívětivou aplikaci, proto se návrh designu stál klíčovou částí pro stylově propracovanější prvky stránky. Pro tvorbu designu, stejně jako vytváření a úpravu potřebných obrázků jsem využil aplikaci Figma.



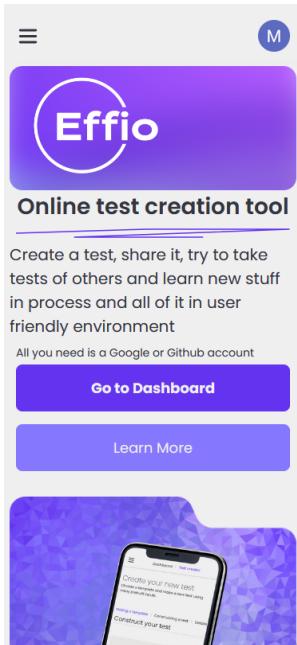
Obrázek 3.1: Prvotní návrh domovské stránky.

## 3.2 RESPONSIVITA

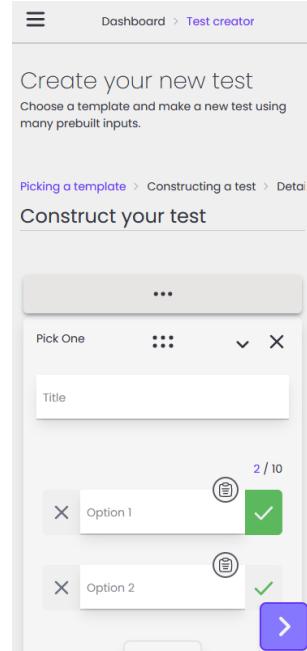
Celá aplikace je uzpůsobená jak pro počítače tak pro mobilní zařízení. Responsivita není vůbec lehká práce, ale mně pomohl Tailwind. V něm se CSS media query dělají snadněji společně s moderními CSS kontejnery, které umožňují responsivní breakpointy odvozovat nejen od velikosti stránky, ale také od rozměrů rodičovských elementů.

Problematika však nespočívá pouze v zobrazení prvků ale také v jejich funkcionalitě, která musí fungovat jak s myší, tak s dotekem, příkladem tohoto problému je například jeden z typů

otázek, a to „Connect“, kde se musí jednotlivé spoje přesouvat jak pohybem myši tak při dotykovém vstupu.



Obrázek 3.2: Domovská stránka na mobilním zařízení



Obrázek 3.3: Generátor testů na mobilním zařízení

### 3.3 SVĚTLÝ A TMAVÝ REŽIM

S ohledem na uživatele, kteří preferují tmavý režim, jsem se také rozhodl vytvořit tmavý režim. Ten je možné vidět na obrázku 4.4. Oba tyto režimy vyžadovaly vlastní paletu barev a byly mnohokrát přepracovány, aby jednotlivé barvy co nejlépe ladily k sobě.

### 3.4 VYUŽITÉ FRONTENDOVÉ TECHNOLOGIE

#### 3.4.1 Svelte

Svelte je open-source JavaScriptový framework vyvíjený týmem Richa Harrise od roku 2016. Jeho hlavní výhodou je rychlosť a intuitivnost, protože jazyk, který používá, se snaží vypadat jako JavaScript, zatímco rozšiřuje jeho možnosti, tím se odlišuje od jiných framework jako je React, Angular, Solid nebo Qwik, ten se zapisuje do souborů s příponou .svelte. Tyto soubory jsou následně kompilovány do vysoce efektivního JavaScriptu. Díky tomu získává stále rostoucí popularitu mezi webovými vývojáři. Kód v Svelte velmi připomíná HTML a skládá se ze tří hlavních částí.

1. Script - jedná se o část, kde se vypisují funkce, proměnné a řeší se reaktivní deklarace. Celá tato část je obklopená <script> tagy jako v HTML dokumentu.

```

1  export let inputValue: HTMLTextAreaElement['value'] = '';
2
3  let setError = getContext('setError');
4
5  let inputRef: HTMLTextAreaElement;
6
7  const dispatch = createEventDispatcher();
8
9  function validateInput() {
10    const result = validationSchema?.safeParse(inputValue);
11    if (!result?.success) {
12      dispatch('error', result?.error.errors[0].message);
13      if (typeof setError === 'function')
14        setError(result?.error.errors[0].message);
15    } else {
16      dispatch('error', null);
17      if (typeof setError === 'function') setError('');
18    }
19  }
20
21  function dispatchInputChange() {
22    dispatch('inputChange', inputRef.value);
23  }
24

```

Kód 3.1: Ukázka Svelte kódu ve script tagu

2. Style - tato část slouží jako CSS pro daný dokument. Výhodou je lokální rozsah aplikovaných stylů (podobný principu CSS modules), ale umožňuje i použití globálních stylů pomocí :global. Mě osobně vyhovuje, že se styly nacházejí v jednom souboru. I když jsem tento způsob pro stylování Effia převážně nevyužíval, osobně mi připadá velmi dobře provedený. Celý tento kódový úsek je formátován jako v HTML dokumentu a je obsažen v tagu <style>.

```

1  <style>
2    .grid_cover {
3      display: grid;
4      grid-template-rows: auto 1fr;
5    }
6    :global(.dark) .fading {
7      background-color: var(--dark-light_grey);
8    }
9  </style>
10

```

---

### Kód 3.2: Ukázka Svelte CSS kódu

3. Obsahová část - vše, co se nenachází v jednom z těchto tagů, představuje HTML reprezentaci dané stránky. Nejedná se však o čisté HTML, nýbrž obohacenou verzi. Podobně jako v jiných frameworkách je možné přidávat „event listeners“ k jednotlivým elementům, podmínkově je zobrazovat, pracovat s asynchronním kódem nebo dokonce „svazovat“ element nebo hodnotu elementu s proměnnou ve scriptové části.

```
1  {#await data}
2
3      <div class="@container h-full">
4          <div class="flex w-full py-1 scroller flex-nowrap">
5              {#each Array(countOfItems).fill(') as _}
6                  <div
7                      class="min-w-[calc(100%/var(--items-count))] h-full relative aspect-[4/5]"
8
9                      >
10                         <!-- Zde se nachází další kód -->
11                         </div>
12                     {/each}
13                     <span class="loading loading-infinity loading-lg" />
14                 </div>
15             </div>
16             {:then awaitedData}
17             <div class="@container h-full">
18                 <div
19                     bind:this={scrollerDiv}
20                     class="flex w-full h-full py-1 scroller flex-nowrap"
21                     style="--translate-x: 0%;"
22
23                     >
24                         {#each awaitedData as item}
25                             <div
26                                 class="min-w-[calc(100%/var(--items-count))] relative aspect-[4/5]"
27
28                                 <CardAlternative
29                                     class="mx-auto"
30                                     navigationLink={'/tests/' + item.id}
31                                     type={item.type}
32                                     data={{...item}}
33
34                             >
35                         {/each}
36                     </div>
37                 </div>
38             </div>
39         </div>
40     </div>
```

```
37 |     {/await}
```

```
38 |
```

Kód 3.3: Ukázka Svelte kódu

### 3.4.2 TypeScript

TypeScript lze považovat za nadstavbu JavaScriptu s jednu výraznou výhodu - typy. Díky nim je mnohem snazší odhalovat chyby, vracet se k dříve napsanému kódu a celkově zlepšit "developer experience" při vytváření aplikace. Sám o sobě dokáže pomoci s otypováním jednotlivých částí kódu, ale nemá schopnost pracovat s API endpointy nebo databázovými dotazy, které je nutné otypovat ručně. Z tohoto důvodu jsou v tomto projektu využívány další knihovny, jako jsou Prisma, tRPC a Zod.

V Effiu jsem se pro TypeScript rozhodl z důvodů v sekci 1.2, zkráceně šlo ale hlavně o možnost efektivně psát kód, který bude obsahovat méně produkčních chyb, způsob jak se lépe vracet k dřívějšímu kódu, také rychlosť a jistota psaní, díky automatickému doplňování IDE, v mé případě Visual Studio Codem.

Ukázka kódu zobrazuje vytváření různých typů, které poté v aplikaci využívám.

```
1 // Carousel.svelte
2 export type IdCardAlternativeProps = CardAlternativeProps & {
3   id: string;
4   type: TestType;
5 };
6
7 export type CarouselItemInput =
8 | IdCardAlternativeProps[]
9 | Promise<IdCardAlternativeProps[]>;
10
11 // customUtilities.d.ts
12
13 // Ručně vytvořený generic, který mi umožňuje zkombinovat funkcionality Partial a Pick
14 // genericu.
15 type PartialPick<T extends Record<unknown, unknown>, K extends keyof T> = {
16   [Key in Exclude<keyof T, K>]: T[Key];
17 } & {
18   [Key in K]?: T[Key];
19 }
```

Kód 3.4: Ukázka TypeScriptového typu

### 3.4.3 Tailwind CSS

Tailwind CSS je utility knihovna pro práci s CSS, která se odlišuje od frameworků jako Bootstrap nebo Material UI. Na rozdíl od nich neposkytuje celé předpřipravené komponenty, ale nabízí sadu připravených CSS tříd, které se aplikují na HTML elementy. Hlavní výhody Tailwind CSS spočívají v absolutní kontrole nad chováním aplikovaných stylů, přehlednosti a rychlosti, s jakou lze vytvářet styly.

Pro Effio jsem se rozhodl využít Tailwind především díky jeho flexibilitě a rychlosti použití. Pro některé komponenty jsem využil také Daisy UI, což je komponentová knihovna integrovaná s Tailwind, pracující pouze s CSS. Tato knihovna slouží jako plugin pro Tailwind.

Následující kód ukazuje, jak lze využít Tailwind tříd pro stylizaci určitého HTML elementu. I když jsem zde záměrně vybral rozsáhlejší příklad, většinou si vystačím s jedním až dvěma řádky tříd.

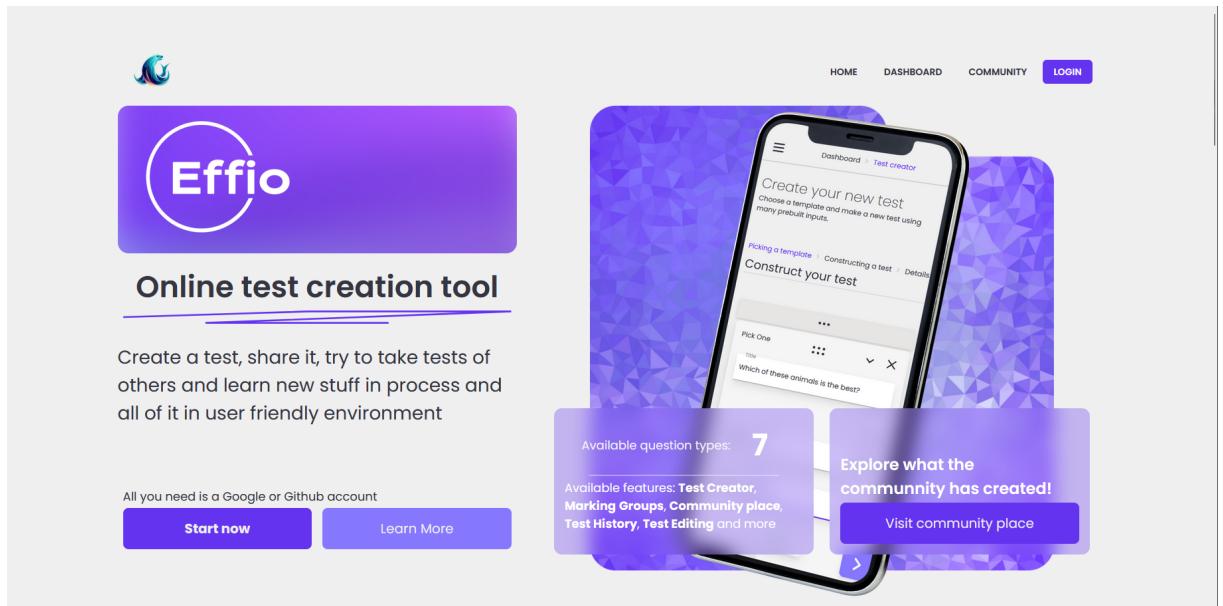
```
1 <button
2   type="button"
3   on:click={starTest}
4   disabled={canStarTest === false || isSubmittingStar === true}
5   class={`absolute flex items-center z-[2] gap-1 px-2 py-1 rounded-lg right-1 top-1 bg-
6     -light_white dark:bg-dark_grey shadow-md duration-100 ${
7       isStarred ? 'bg-yellow-100 dark:bg-yellow-700' : ''
8     } hover:bg-light_secondary dark:hover:bg-dark_secondary disabled:bg-
9     light_grey_dark dark:disabled:bg-slate-600
10    text-light_text_black dark:text-dark_text_white hover:text-light_whiter disabled:
11      hover:text-light_text_black
12      dark:disabled:hover:text-dark_text_white`}
13  >
14 </button>
```

Kód 3.5: Ukázka Tailwind kódu

## 4 FUNKCE APLIKACE

### 4.1 DOMOVSKÁ STRÁNKA

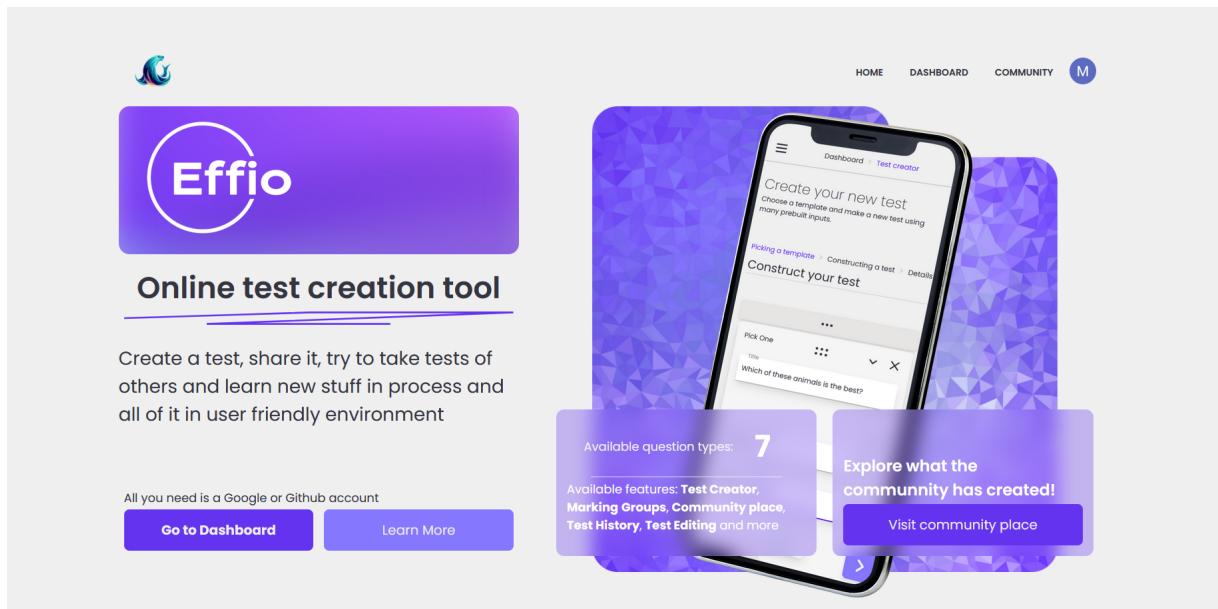
Domovská stránka slouží jako prostor pro seznámení návštěvníka s výhodami Effia. Nabízí rychlou navigaci mezi jednotlivými stránkami a je pečlivě navržena s důrazem na design a efekty, aby zanechala dojem kvalitní aplikace.



Obrázek 4.1: Domovská stránka Effia pro nepřihlášeného uživatele.

## 4.2 PŘIHLÁŠENÍ

Po kliknutí na tlačítko „Login“ se dostanete na přihlašovací obrazovku, kde si můžete vybrat mezi přihlášením přes Google a GitHub účet. Po úspěšném přihlášení se uživatel dostane do dashboardu, který je spolu s možností vytváření testů, prohlízením historie a správou skupin dostupný pouze pro přihlášeného uživatele. Pokus o načtení stránky, pokud je uživatel nepřihlášený, vyústí v přesměrování na přihlašovací stránku.



Obrázek 4.2: Domovská stránka Effia pro přihlášeného uživatele.

## 4.3 TESTY A JEJICH VLASTNOSTI

Jednou z esenciálních funkcionalit Effia je možnost vytvořit test. K tomu existuje mnoho různých přístupů. Nejprve jsem se zamýšlel nad danou problematikou a až poté jsem napsal funkční nástroj pro jejich vytváření. Nicméně, i přes tuto předběžnou úvahu, bylo nakonec nutné téměř celou funkcionalitu při vytváření testu přepsat.

### 4.3.1 Tvorba testu

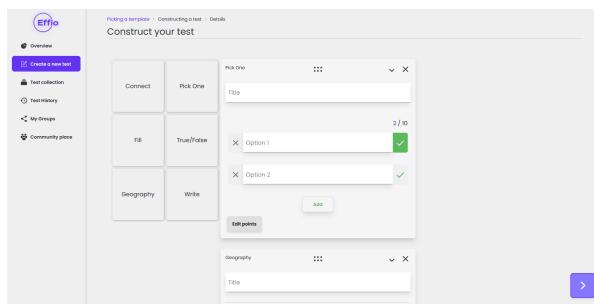
Jako první si uživatel zvolí mezi kvízovým a programovacím testem, u obou si poté vybere šablonu.

- Kvízový test: Po výběru šablony, která umožňuje i import z formátu GIFT, se uživatel dostane do tvorby testu. Zde má možnost vybírat z 6 typů otázek: *Pick One*, *True/False*,

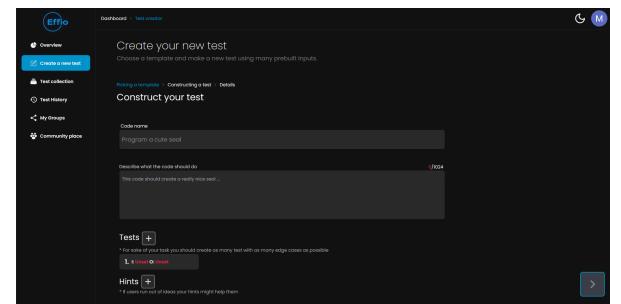
*Connect, Write, Fill a Geography.* Uživatel může libovolně měnit pořadí otázek, přidávat komentáře k odpovědím a upravovat počet získaných bodů.

- Programovací test: Po výběru šablony se uživatel dostane do tvorby programovacího testu. Zde pojmenuje problém, popíše, co má uživatel řešit, nadefinuje kontrolní vstupy a očekávané výstupy. Dále může přidat návodů.

Po dokončení těchto úprav se uživatel přesune do konečných úprav testu, kde zadá jméno, popisek a přidá obrázek testu. Má možnost volitelně zařadit test do skupin, přidat tagy, rozhodnout se pro použití vlastního známkovacího systému (který si může upravit), zvolit náhodné třídění otázek a nakonec se rozhodnout, zda test uložit jako návrh nebo ho publikovat.



Obrázek 4.3: Kvízový test



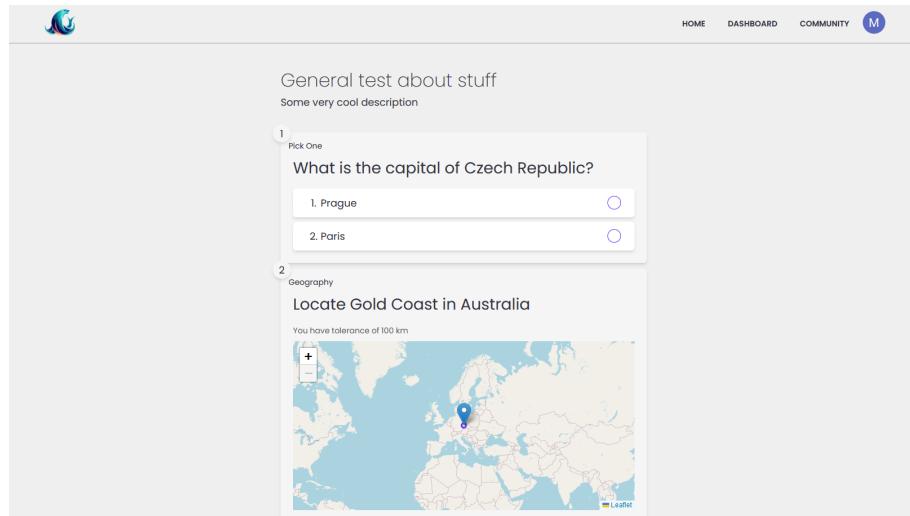
Obrázek 4.4: Programovací test

## 4.4 VYPLŇOVÁNÍ TESTU

### 4.4.1 Vyplňování kvízu

Vytvořený test si poté může kdokoliv s přístupem k němu vyplnit (testy jsou základně dostupné pro všechny, po úpravě mohou být zveřejněny pouze pro členy skupin).

Otzádky jsou náhodně seřazeny, a uživatel musí odpovědět na všechny z nich. Odpovědi některých typů otázek jsou náhodně zamíchány. Po vyplnění všech otázek uživatel odevzdá test, který se následně zkонтroluje. Uživateli jsou zobrazeny správné odpovědi, počet získaných bodů, udělená známka a pokud je uživatel přihlášený, záznam o vyplnění se uloží do databáze. Uživatel si poté může zobrazit záznam v sekci *Test history*.



Obrázek 4.5: Obrázek kvízu.

#### 4.4.2 Plnění programovacího testu

Uživatel obdrží popis toho, co by měl kód schopný vykonat, sadu testů, které mají ověřit funkčnost kódu, a případné návodů. V případě programovacích testů je k dispozici vlastní editor, do kterého uživatel píše kód. Pro kontrolu správnosti kódu může použít tlačítko „Run“ a v případě, že testy procházejí, může odevzdat své řešení.

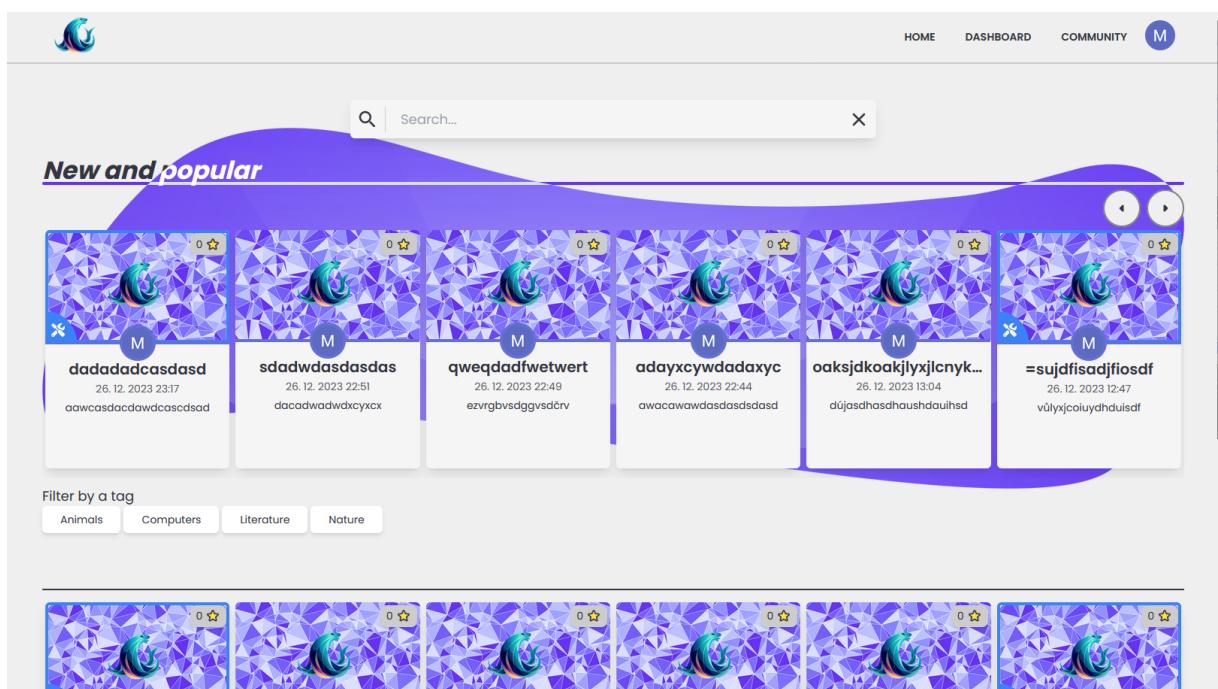
Test	Input	Output	Logs
1. 16	Input: 16	Output: even	
2. 11	Input: 11	Output: odd	
3. 0	Input: 0	Output: even	Expected Output: "even"

Obrázek 4.6: Obrázek programovací úlohy.

## 4.5 ZOBRAZOVÁNÍ TESTŮ

### 4.5.1 Komunitní místo

Na této stránce může uživatel objevit nové a populární testy, včetně všech dostupných testů. Testy se zobrazují postupně pomocí techniky „infinite scrolling“, kde využívám JavaScript API Intersection Observer k detekci, kdy uživatel dosáhl posledního prvku a následně si vyžádá další testy. Implementoval jsem vyhledávací pole, které umožňuje filtrovat zobrazené testy, a další možností je filtrace pomocí tagů. Vizuálně jsou testy rozlišeny mezi kvízy a programovacími úlohami. Uživatel může hodnotit testy hvězdičkou s využitím principu „optimistic update“. To znamená, že po přidání hvězdičky ji uživatel ihned vidí, přestože se zároveň ověřuje jeho oprávnění a vytváří se záznam hvězdičky v databázi. V případě neúspěchu se automaticky hvězdička odebere.



Obrázek 4.7: Komunitní místo.

### 4.5.2 Kolekce testů

Zde si uživatel může zobrazit jím vytvořené testy, aplikovaná je stejná funkcionality vyhledávacího pole a „infinite scrollingu“. Každý test má ale také další možnosti, a to úpravu, export a smazání.

- Úprava - uživatel se přesune na stránku úprav, tam může celý test přepracovat.

- Export - vytvoří z testu textový soubor ve formátu GIFT se všemi otázkami daného testu, které jsou podporovány Moodlem
- Delete - smazání testu z databáze

## 4.6 SKUPINY

Každý přihlášený uživatel si může vytvořit vlastní skupinu, do které se můžou pomocí generovaného kódu připojit ostatní uživatelé. Skupina obsahuje kanály, ve kterých je možné psát textové zprávy, taky zde můžeme najít přidané testy, vlastník si poté může procházet grafy výsledku členů skupiny.

## 5 ZHODNOCENÍ PRÁCE

### 5.1 SPLNĚNÉ A NESPLNĚNÉ CÍLE

Cíle byly rozdělené jak do rozsahu aplikace tak do kvality implementace jednotlivých prvků, co se týče rozsahu tak ten jsem v určitých místech významně předčil, ne všechny body původních cílů jsou ale aktuálně plně dosaženy.

Hlavním cílem bylo vytvořit rychlou, cloudovou aplikaci pro vytváření a sdílení testů využívající moderních „techstack“, v tomto ohledu jsem cíl kompletně splnil, aplikace je v těchto bodech plně funkční a můj původní plán využití technologií se během vývoje ještě významně rozrostl.

Za úspěch považuji také grafickou část aplikace, která za mě tvoří minimalistický moderní vzhled.

Hlavní neúspěch nebo spíše nedodělanost vidím ve skupinách a přizpůsobení možností testů pro ně, původně jsem zamýšlel vytvořit skupiny jako místo pro sdílení materiálů s více zajímavými možnostmi pro vlastníka, aby sloužili jako funkce vhodná pro výuku. Cíle nejsou zdaleka nerealistické, ale těchto cílů jsem nebyl schopen dosáhnou z nedostatku času, jako vylepšení by ale za mně bylo velice přínosné.

Další částečný neúspěch vidím v programovacích testech, ty se i přes snahu vyladit nepovedly dostat do stavu kdy by byly pro uživatele nezávadné, v aktuálním stavu je naprosto možné přetížit vlastní prohlížeč napsáním např. `while(true)`, JavaScript je „single threaded“ jazyk a proto není možné proces ukončit, protože neskončí ten předchozí (právě zmínění while loop). Řešení nabízí „Web workers“, což je možnost jak JavaScript spouštět na více vláknech, zdálo se tedy, že řešení je na světě. Po bližším přezkoumání jsem ale zjistil, že nejsem schopen web workery v SvelteKit aplikaci v produkci načítat žádným způsobem, daním web workeru do stejné složky dojde k neexistující referenci (web worker se zbundluje se zbytkem kódu a jeho funkcionalita se rozbití), řešení je tedy dát worker do public složky, která se odděluje od zbytku, zde ale dojde k erroru MIME.

# ZÁVĚR

Cílem projektu bylo vytvořit webovou aplikaci pro vytváření a vyplňování testů. Aplikace je postavená na frameworku SvelteKit, psaný v jazyce TypeScript. Přihlašování stojí na knihovně Auth.js, MySQL databáze je hostovaná službou Planetscale, jako ORM je použita Prisma. Frontend řeší framework Svelte s CSS utility knihovnou Tailwind, pro validaci využívá Zod.

Základem aplikace je generátor testů, kde uživatel využívá předpřipravené typy otázek. Testy se následně dají vyplnit v rámci komunity nebo vlastníkovi kolekce. Nepřihlášený uživatel může testy pouze vyplňovat, přihlásit se uživatel může pomocí Google nebo GitHub účtu. Uživatelé také mají k dispozici skupiny kde je chat a také možnosti sdílet testy, test historii k zobrazení dříve vyplněných testů a přehled nedávné aktivity v podobě grafů. Využité technologie činí aplikaci lehce škálovatelnou a velice výkonnou. Aplikace je téměř zcela funkční a použitelná na všech zařízeních díky responzivnímu designu.

Aplikace je zálohovaná na GitHubu na adrese <https://github.com/matej-kotrba/effio>. Je také volně přístupná na adrese <https://effio.vercel.app/>

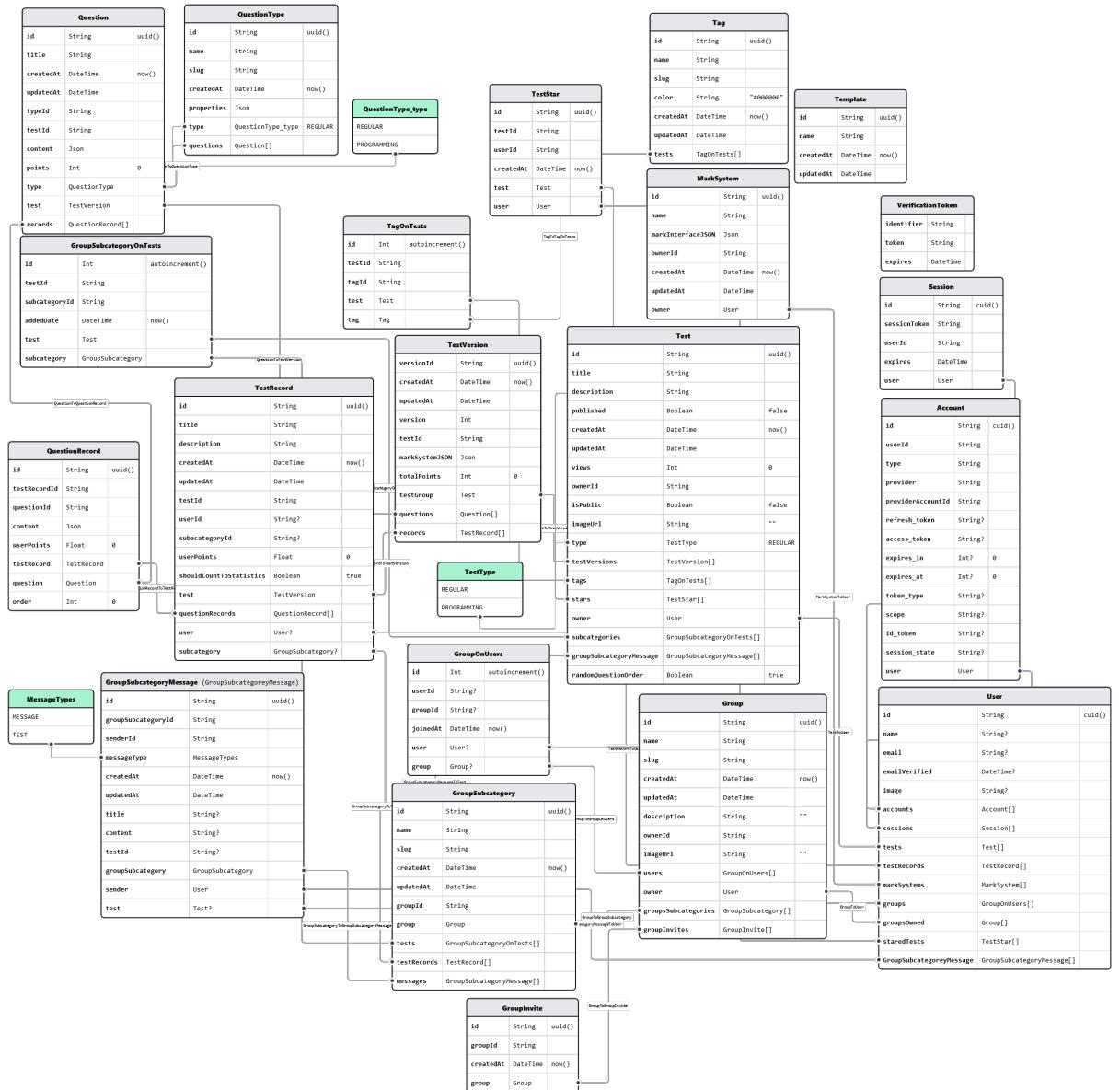
## **SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ**

- [1] Svelte [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://svelte.dev/>
- [2] SvelteKit [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://kit.svelte.dev/>
- [3] tRPC [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://trpc.io/>
- [4] Prisma [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.prisma.io/>
- [5] Zod [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://zod.dev/>
- [6] Auth.js [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://authjs.dev/>
- [7] Tailwind CSS [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://tailwindcss.com/>
- [8] tRPC-SvelteKit [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://icflorescu.github.io/trpc-sveltekit/>
- [9] ChatGPT [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://chat.openai.com/>
- [10] Stackoverflow [online]. 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://stackoverflow.com/>
- [11] Joy of Code. Youtube kanál. [Https://www.youtube.com/ \[online\]](https://www.youtube.com/@JoyofCodeDev). 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@JoyofCodeDev>
- [12] Huntabyte. Youtube kanál. [Https://www.youtube.com/ \[online\]](https://www.youtube.com/@Huntabyte). 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@Huntabyte>
- [13] BROWNE, Theo. Youtube kanál. [Https://www.youtube.com/ \[online\]](https://www.youtube.com/@t3dotgg). 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@t3dotgg>
- [14] POWELL, Kevin. Youtube kanál. [Https://www.youtube.com/ \[online\]](https://www.youtube.com/@KevinPowell). 2023 [cit. 2023-12-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/@KevinPowell>

# Seznam obrázků

1.1	Rozdíl mezi serverless a edge . . . . .	4
2.1	Jednoduchý přehled backendové části Effia. . . . .	6
3.1	Prvotní návrh domovské stránky. . . . .	17
3.2	Domovská stránka na mobilním zařízení . . . . .	18
3.3	Generátor testů na mobilním zařízení . . . . .	18
4.1	Domovská stránka Effia pro nepřihlášeného uživatele. . . . .	23
4.2	Domovská stránka Effia pro přihlášeného uživatele. . . . .	24
4.3	Kvízový test . . . . .	25
4.4	Programovací test . . . . .	25
4.5	Obrázek kvízu. . . . .	26
4.6	Obrázek programovací úlohy. . . . .	26
4.7	Komunitní místo. . . . .	27
A.1	Databázový model Effia. Vytvořeno pomocí Prismaliser . . . . .	33

# PŘÍLOHA A DATABÁZOVÝ MODEL



Obrázek A.1: Databázový model Effia. Vytvořeno pomocí Prismaliser