**Základy webových aplikací – projekt**

Jméno: **Ondřej Dostál**

Třída: **I2A**

Školní rok: **2024/25**Název: **Mango**

Téma: **Správce projektů/úkolů**

URL: [**https://mango.kys.monster**](https://mango.kys.monster/)

# Téma

**Správce projektů/úkolů** –Interaktivní aplikace pro správu projektů nebo úkolů pro jednotlivce a týmy.Toto téma jsem si vybral z mnoha důvodů, ale toto jsou ty hlavní:

1. Může mi pomoct při tvorbě webových aplikací a dalších různých projektů.
2. Viděl jsem to jako „challenge“ – vytvořit plně interaktivní aplikaci na webu bez použití jakýchkoliv knihoven. Celá aplikace se skládá pouze z HTML, CSS, JavaScriptu a PHP.

# Postup při tvorbě

Začal jsem vytvořením základní struktury projektu. Dále následovalo vytvoření jednoduchého routeru, který budu i po sléze popisovat. Poté jsem vytvořil základní komponenty, ze kterých se bude aplikace skládat (navbar, footer, …). V tuto chvíli už jsem začal řešit autentizaci uživatelů pomocí JWT. Pokud vás zajímá více, tak celý progres můžete najít na [GitHubu](https://github.com/odczik/ZWA-task-management-project).

# Databáze

Nejdůležitějším principem databáze jsou projekty a jejich úkoly. Každý úkol obsahuje id projektu, pod který spadá. Každý úkol taky obsahuje data o tom, zda je major (sloupec) a pokud ne, pod jaký major úkol spadá. Tyto data jsou poté poslány klientovi, který si je seřadí a zobrazí je. Dalším důležitým atributem je pozice úkolu, aby si je uživatel mohl seřadit a přesouvat je. Tabulky ovšem obsahují pár atributů, které zatím nebyly využity, a proto je můžete ignorovat. Na podobném principu také fungují členové projektů, kdy každý člen má záznam v tabulce obsahující údaje o tom, k jakému projektu patří a jakou v něm zaujímají roli.

Celé schéma databáze:

