



**WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**
z siedzibą w Rzeszowie

Zarządzanie danymi

Quiz z ilustracjami związany z Gminą Trzebownisko

Prowadzący:
dr inż. Łukasz Piątek

Autor:
Michał Krudysz
w61890

Kierunek: 6 IID/2019, grupa GL02

Rzeszów 2022

Spis treści

1. Opis świata rzeczywistego.....	3
1.1. Opis działania strony.....	3
1.2. Strategia	3
1.3. Dane techniczne	3
1.4. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне	3
2. Diagramy UML.....	4
2.1. Diagram przypadków użycia.....	4
2.2. Przykład diagramu aktywności.....	4
3. Prezentacja strony	5
3.1. Panel logowania/rejestracji.....	5
3.2. Zalogowany użytkownik	6
3.3. Pytania.....	6
3.4. Kolejne pytania.....	7
3.5. Wynik i ranking.....	7
3.6. Responsywność	8
4. Baza danych	9
5. Link do strony.....	9

1. Opis świata rzeczywistego

1.1. Opis działania strony

Witryna internetowa jest podzielona na część dla osób zarejestrowanych oraz domyślnie dla gości. Gość wchodząc na stronę widzi obecny ranking i ma możliwość utworzenia konta. Przy rejestracji jest walidacja danych, osoba po pomyślnym utworzeniu konta ma możliwość zalogowania się. Po wejściu na konto wyświetlany jest Quiz związany z Gminą Trzebowno. Pytania mają w przypadku udzielenia niepoprawnych odpowiedzi punkty ujemne, w zależności od różnicy między poprawną odpowiedzią są trzy możliwości: -20, -10 i -5 punktów. Za poprawną odpowiedź użytkownik otrzymuje +10. Grę zaczynamy z saldem 100 punktów. Wyniki zapisują się w bazie danych.

1.2.Strategia

Mając na uwadze rozwój sieci Internet oraz działania marketingowe region stał się produktem. Konkurencja między regionami, czy województwami wymaga konkretnych działań. Dzięki nim produkt-region ma szansę się dobrze sprzedać i przyciągnąć nowych turystów, mieszkańców i przedsiębiorców, a przede wszystkim ukazać piękno lokalnego krajobrazu. W związku z tym ukazywanie lokalnych atrakcji/miejsc generuje możliwość przyciągania nowych osób. Dodatkowa interakcja z użytkownikami taka jak rozwiązywanie quizów może prowadzić do większego zainteresowania.

1.3. Dane techniczne

Korzystanie z zasobów strony dostępne jest za pośrednictwem przeglądarki internetowej. Witryna jest w pełni responsywna dlatego korzystanie na różnych urządzeniach nie powoduje spadku wydajności.

1.4. Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

14.1. Wymagania funkcjonalne

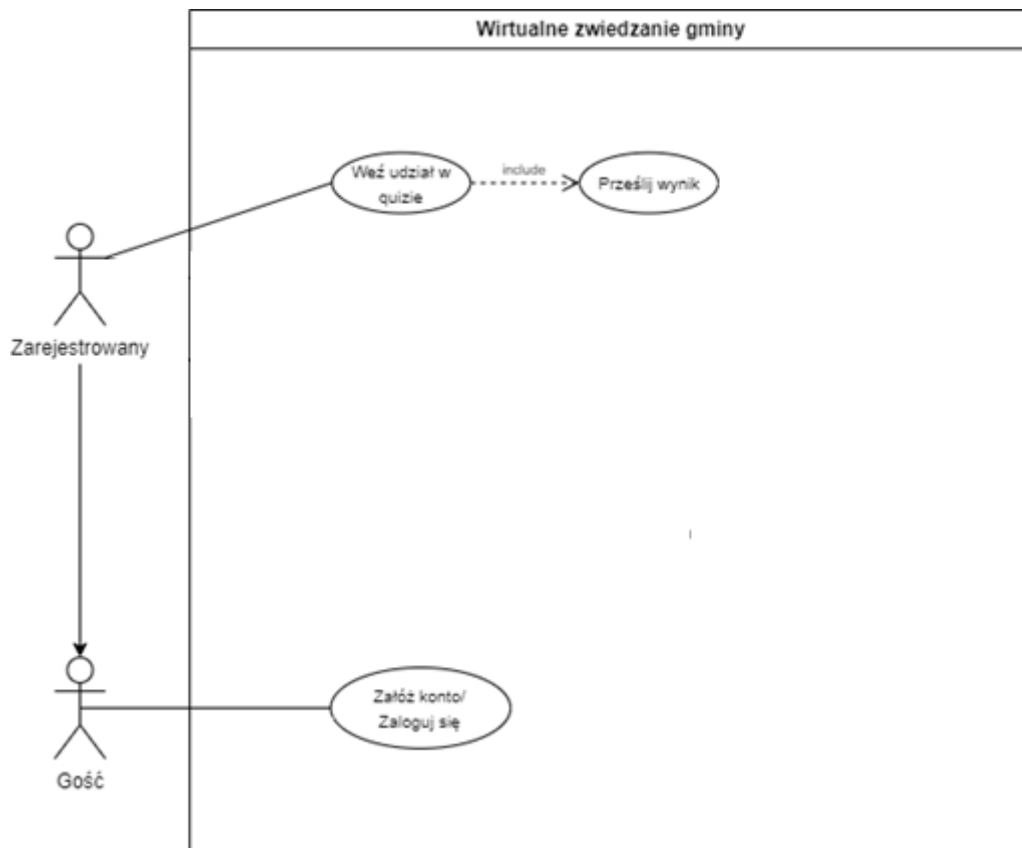
- Logowanie/Rejestracja
- Akwizycja danych do bazy.
- Odczyt wyników z bazy.

14.2. Wymagania нефункционалне

- Strona jest przyjazna i prosta w obsłudze.
- Strona zachowuje responsywność.
- Serwis działa na systemach, które posiadają przeglądarkę internetową.
- Strona wykonana w technologiach: HTML, SCSS/ CSS, PHP i MySQL.

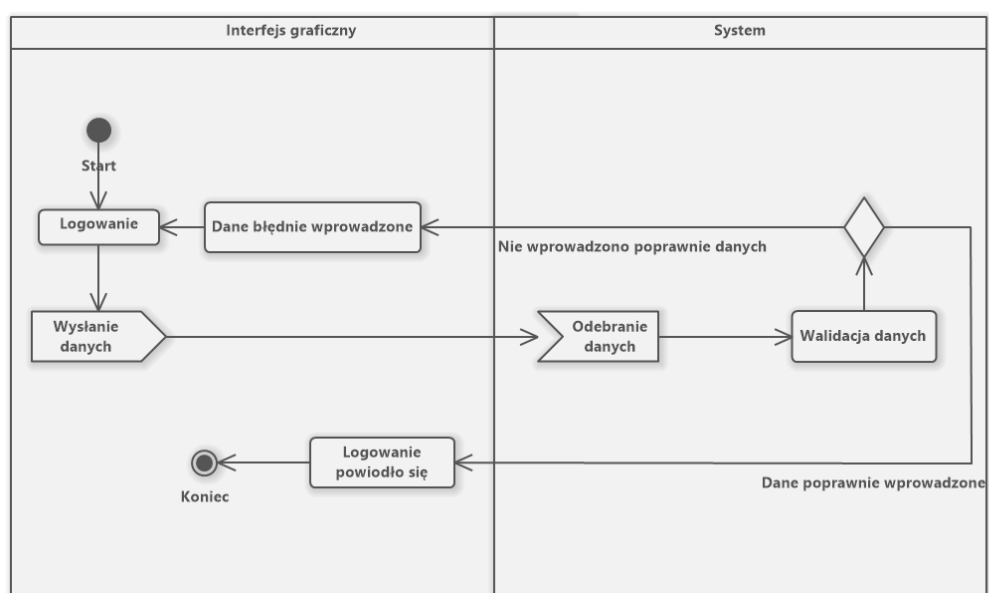
2. Diagramy UML

2.1. Diagram przypadków użycia



Rysunek 1. Diagram przypadków użycia

2.2. Przykład diagramu aktywności

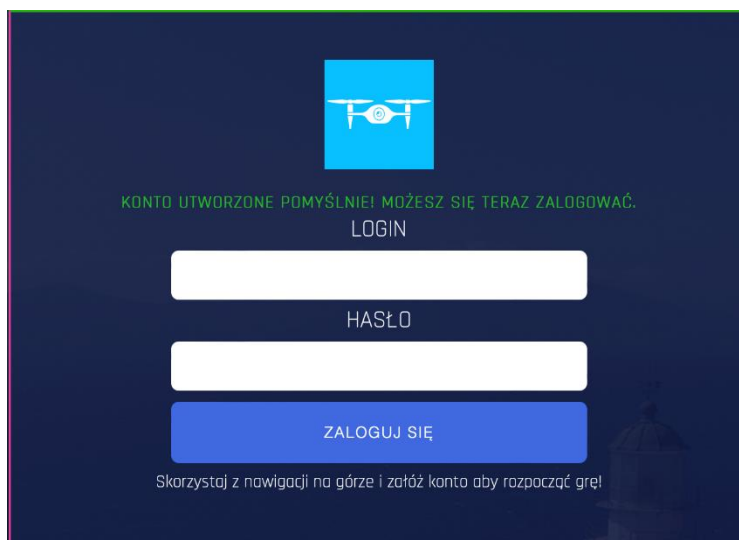


Rysunek 2. Logowanie diagram aktywności

3. Prezentacja strony

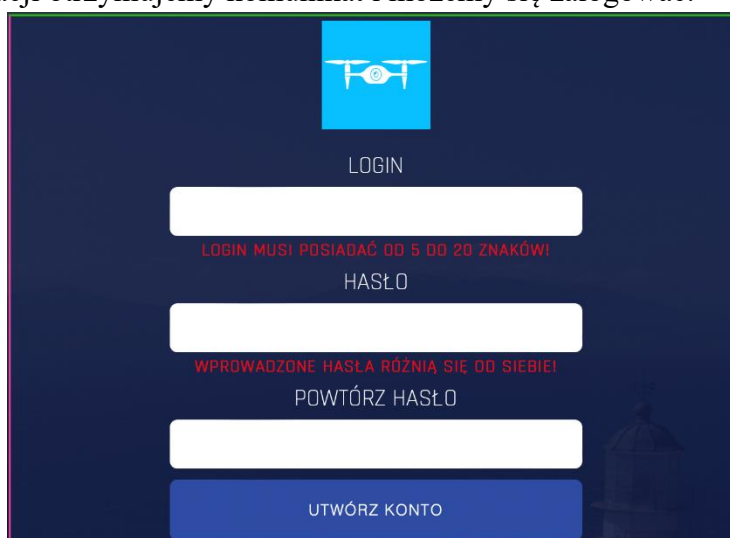
3.1. Panel logowania/rejestracji

Strona główna wyświetla użytkownikowi panel logowania, po wpisaniu danych porównuje je z rekordami w bazie. W zależności od wyniku system wpuszcza użytkownika lub wyświetla błąd o niepoprawności podanych danych. Wyświetlony jest również komunikat aby założyć konto jeśli chce się dołączyć do gry. Z górnej nawigacji możemy wybrać opcję „załóż konto”.

The image shows a login panel on a dark blue background. At the top center is a white drone icon on a blue square. Below it, green text reads "KONTO UTWORZONE POMYŚLNIE! MOŻESZ SIĘ TERAZ ZAŁOGOWAĆ." followed by the word "LOGIN" in white. There are two white input fields: the first is for the login, and the second is labeled "HASŁO" (Password). Below the password field is a blue button with the text "ZAŁOGUJ SIĘ" (Log In) in white. At the bottom, small white text says "Skorzystaj z nawigacji na górze i załóż konto aby rozpocząć grę!" (Use the navigation at the top and create an account to start the game!).

Rysunek 3. Panel logowania

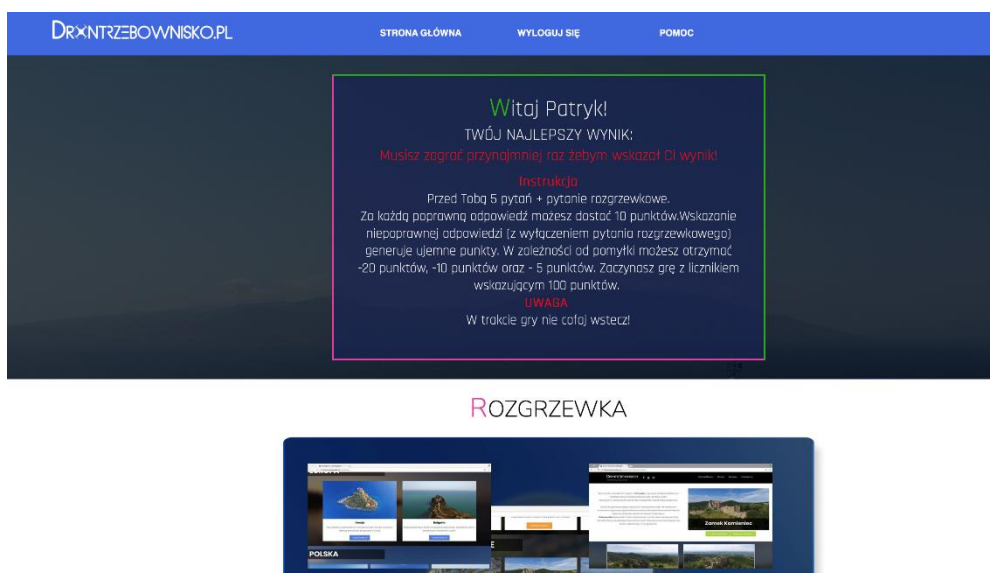
Po przejściu do zakładki rejestracji należy podać login, hasło i je powtórzyć. System wymaga aby login miał powyżej trzech znaków (z wyłączeniem znaków specjalnych i polskich), login również powinien być unikalny w bazie. Wprowadzone hasła nie mogą się od siebie różnić. Po poprawnej rejestracji otrzymujemy komunikat i możemy się zalogować.

The image shows a registration panel on a dark blue background. At the top center is a white drone icon on a blue square. Below it, the word "LOGIN" is in white. There is a white input field for the login, followed by red error text: "LOGIN MUSI POSIADAĆ OD 5 DO 20 ZNAKÓW". Below this is a white input field for the password, labeled "HASŁO", followed by red error text: "WPROWADZONE HASŁA RÓŻNIĄ SIĘ OD SIEBIE!". Below the password field is another white input field labeled "POWTÓRZ HASŁO" (Repeat Password). At the bottom is a blue button with the text "UTWÓRZ KONTO" (Create Account) in white.

Rysunek 4. Panel rejestracji

3.2. Zalogowany użytkownik

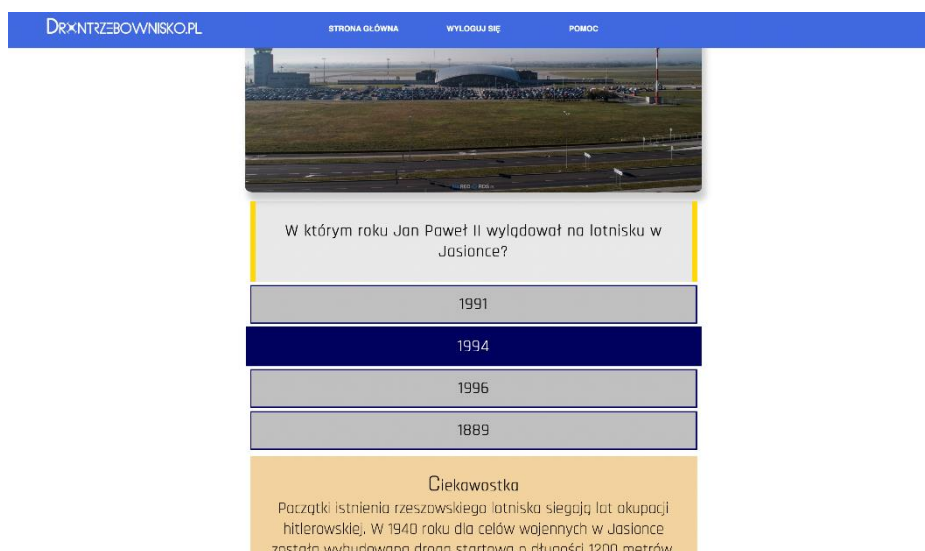
Osoba, która została wpuszczona do systemu zostaje powitana zgodnie z podanym loginem. Otrzymuje również informacje o aktualnie najlepszym uzyskanym przez siebie wyniku. Jeżeli jest to pierwsze logowanie wyświetla się komunikat informujący o tym że nie ma danych o wyniku i należy przejść quiz aby je otrzymać. Zostaje też wyświetlona krótka instrukcja jak rozwiązywać pytania.



Rysunek 5. Powitalny panel

3.3. Pytania

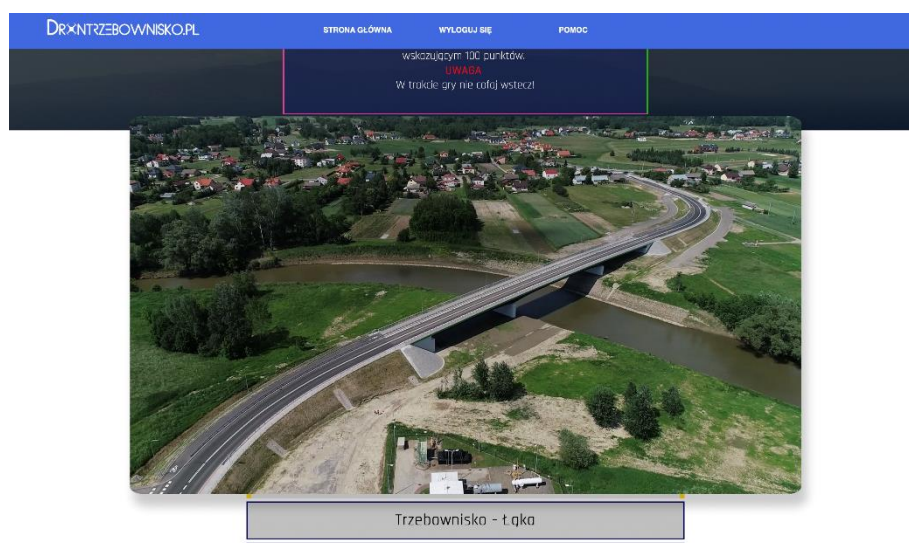
Każde pytanie zawiera zdjęcie dotyczące jego treści. Podane mamy 4 odpowiedzi, kliknięcie na jeden z czterech przycisków oznacza wskazanie odpowiedzi i przejście do kolejnego pytania. Przyciski po najechnaniu lekko się powiększają oraz zmieniają kolor. Obszar z treścią pytania również poszerza swoje żółte ramki.



Rysunek 6. Pytania

3.4. Kolejne pytania

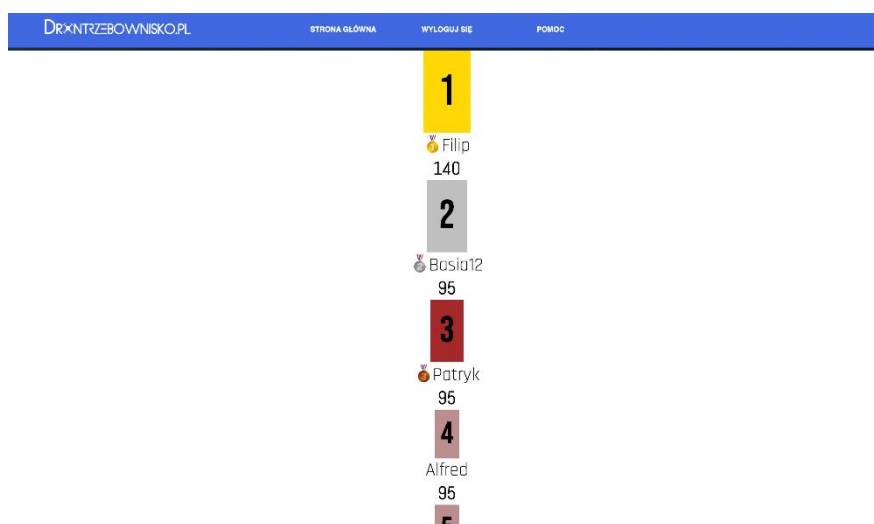
Po przejściu każdego kolejnego pytania widzimy aktualnie uzyskany wynik (co wskazuje czy poprawnie udzieliliśmy odpowiedź). Po najechnaniu na zdjęcie możemy je powiększyć.



Rysunek 7. Kolejne pytania

3.5. Wynik i ranking

Po odpowiedzi na ostatnie pytanie wyświetla nam się informacja o przejściu wszystkich pytań oraz zdobyty wynik. Gdy zjedziemy niżej widzimy ranking TOP 5 najlepszych użytkowników. Jeśli zdobędziemy odpowiednią ilość punktów również się tam znajdziemy. Korzystając z nawigacji na górze możemy się wylogować.



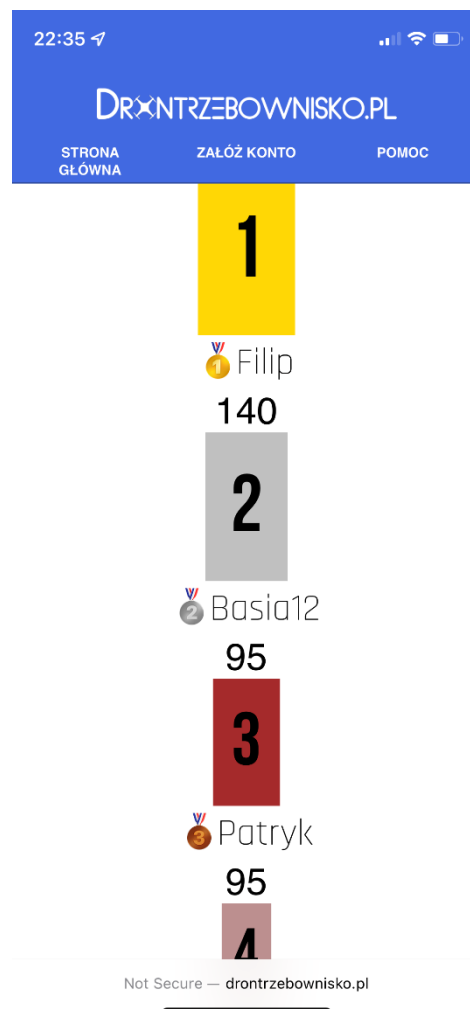
Rysunek 8. Ranking

3.6. Responsywność

Strona została przygotowana za pomocą media queries na komputery z większym wyświetlaczem, mniejszym, tablety oraz telefony.



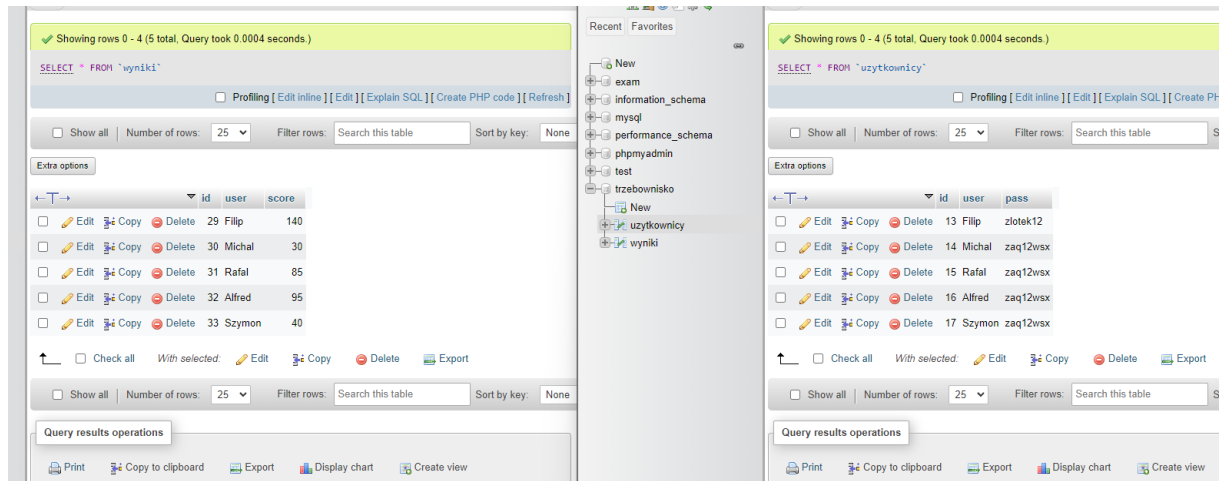
Rysunek 9. Wygląd mobilny



Rysunek 10. Wygląd mobilny cd.

4. Baza danych

Są utworzone dwie tabele: „uzytkownicy” i „wyniki”. Tabela uzytkownicy przechowuje unikalny identyfikator, nazwę użytkownika oraz jego hasło (ze względu na własny użytek hasła nie zostały haszowane). Tabela wyniki przechowuje identyfikator, nazwę użytkownika oraz zdobyty wynik. Baza nazywa się „trzebownisko”.



Rysunek 11. Baza danych

5. Link do strony

Kopia bazy danych została umieszczona w plikach projektowych.

Strona również została umieszczona na hostingu i można ją przetestować.

Link: <http://drontrzebownisko.pl/zarzadzanie/>