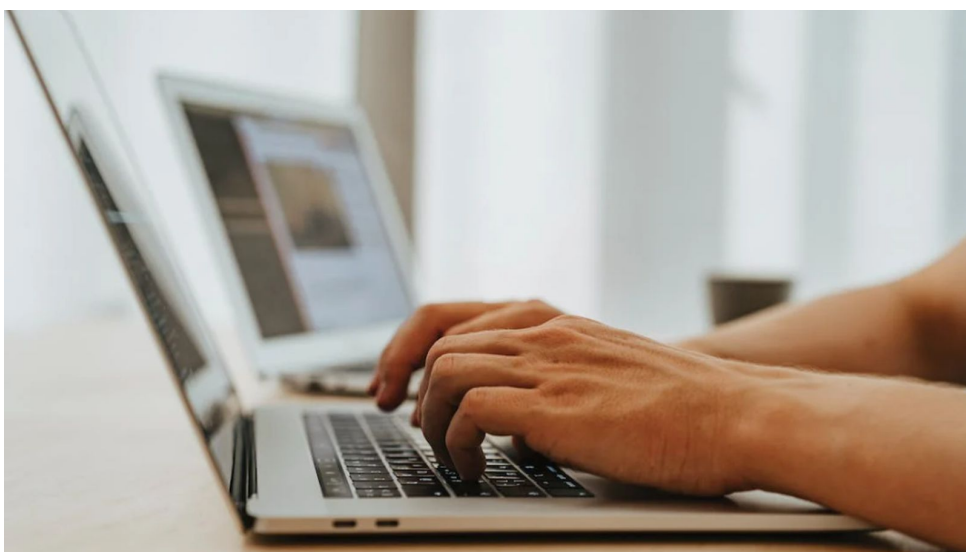


# ZÁVĚREČNÁ STUDIJNÍ PRÁCE

## dokumentace

### Django Social Auth



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



## ***Poděkování***

*Na úvod bych chtěl poděkovat panu učiteli Mgr. Marku Lučnému za ochotu a podporu při tvorbě 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**

Tato práce se zaměřuje na vytvoření webové aplikace s autentizací uživatelů pomocí webového frameworku Django. Hlavním cílem projektu je implementace autentizace uživatelů prostřednictvím účtů GitHub a Microsoft, spolu s možností úpravy uživatelského profilu. Pro dosažení znovupoužitelnosti byl vyvinut backend, který může být integrován do jiných aplikací. Využití technologií jako Django, django-allauth, PostgreSQL a Docker zajišťuje robustnost a efektivitu aplikace. Gunicorn a Nginx byly zvoleny k obsluze webových požadavků, což přispívá k vysoké úrovni výkonu a škálovatelnosti. Soft UI Dashboard poskytuje moderní a přehledné prostředí administrace. Celková funkčnost aplikace je demonstrována na jednoduchém příkladu užití. Díky těmto implementacím má práce potenciál sloužit jako výchozí rámec pro vytváření dalších webových aplikací s podobnými požadavky na autentizaci uživatelů.

## **Klíčová slova**

Django, webová aplikace, autentizace uživatelů, úprava profilu, znovupoužitelný backend

## **Abstract**

This work focuses on creating a web application with user authentication using the Django web framework. The main project objective is to implement user authentication through GitHub and Microsoft accounts, along with the capability to edit user profiles. To achieve reusability, a backend has been developed, which can be integrated into other applications. Utilizing technologies such as Django, django-allauth, PostgreSQL, and Docker ensures the robustness and efficiency of the application. Gunicorn and Nginx have been chosen to handle web requests, contributing to a high level of performance and scalability. The Soft UI Dashboard provides a modern and clear administrative interface. The overall functionality of the application is demonstrated through a simple use case. Thanks to these implementations, the work has the potential to serve as a foundational framework for developing additional web applications with similar user authentication requirements.

## **Keywords**

Django, web application, user authentication, profile editing, reusable backend

# Obsah

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Úvod</b>                                       | <b>3</b>  |
| <b>1 Webová aplikace</b>                          | <b>5</b>  |
| 1.1 Úvod . . . . .                                | 5         |
| 1.2 Statické a dynamické webové stránky . . . . . | 5         |
| 1.3 Webový server . . . . .                       | 6         |
| 1.4 Aplikační server . . . . .                    | 6         |
| 1.5 Databáze . . . . .                            | 7         |
| <b>2 Framework</b>                                | <b>9</b>  |
| 2.1 Úvod . . . . .                                | 9         |
| 2.2 Django . . . . .                              | 9         |
| 2.3 Model-Pohled-Šablona . . . . .                | 10        |
| 2.4 Struktura projektu . . . . .                  | 12        |
| <b>3 Využité technologie</b>                      | <b>13</b> |
| 3.1 Django . . . . .                              | 13        |
| 3.2 Django-allauth . . . . .                      | 13        |
| 3.3 PostgreSQL . . . . .                          | 13        |
| 3.4 Docker . . . . .                              | 14        |
| 3.5 Gunicorn . . . . .                            | 14        |
| 3.6 Nginx . . . . .                               | 14        |
| 3.7 Soft UI Dashboard . . . . .                   | 15        |
| <b>4 Způsoby řešení, použité postupy</b>          | <b>17</b> |
| 4.1 Vytvoření projektu . . . . .                  | 17        |
| 4.2 Autentizace Django-allauth . . . . .          | 17        |
| <b>5 Výsledky řešení, uživatelský manuál</b>      | <b>19</b> |
| <b>6 Závěr</b>                                    | <b>21</b> |
| <b>7 Seznam použitých informačních zdrojů</b>     | <b>23</b> |
| 7.1 Základní struktura dokumentu . . . . .        | 23        |
| 7.2 Práce s textem . . . . .                      | 24        |
| 7.3 Matematické vzorce a symboly . . . . .        | 25        |
| 7.4 Práce s obrázky a tabulkami . . . . .         | 26        |
| 7.5 Bibliografie a citace . . . . .               | 28        |
| <b>8 Tipy k psaní</b>                             | <b>29</b> |

|          |                              |           |
|----------|------------------------------|-----------|
| 8.1      | Základy . . . . .            | 29        |
| 8.2      | Pokročilejší tipy . . . . .  | 33        |
| <b>9</b> | <b>Když dokončuji práci</b>  | <b>35</b> |
| <b>A</b> | <b>Spot diagramy a další</b> | <b>41</b> |





# ÚVOD

Mým cílem bylo vytvořit aplikační backend, který se bude starat o autentizaci uživatelů. Hlavním úkolem bylo umožnit uživatelům přihlašování skrze účty GitHub a Microsoft.

## **Proč jsem si vybral toto téma?**

Každý student naší školy má účty GitHub a Microsoft. Proto jsem se rozhodl pro tento projekt – chtěl jsem vytvořit autentizační backend, jež můžou učitelé naší školy použít pro své vlastní aplikace.

## **Proč zrovna tyto technologie?**

S webovým frameworkem Django jsme ve škole pracovali, což mi poskytlo solidní základy. Chtěl jsem využít svých znalostí ze studia a zároveň se něco naučit o ostatních technologiích, které řeší problematiku autentizace.

## **Struktura dokumentace**

Tato dokumentace popisuje -



# 1 WEBOVÁ APLIKACE

## 1.1 ÚVOD

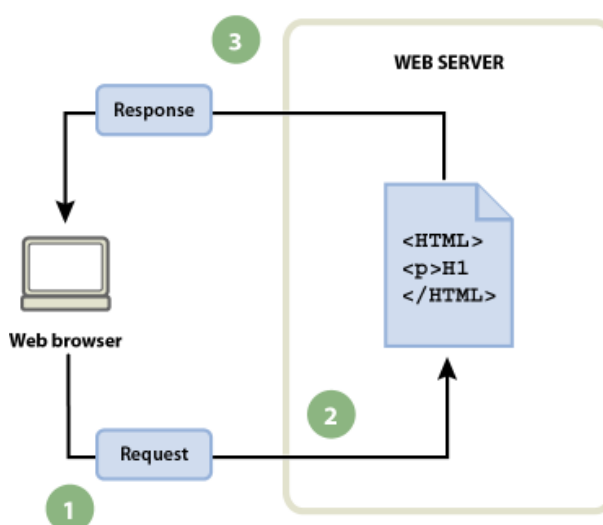
Webová aplikace je aplikace poskytovaná uživatelům z webového serveru přes počítačovou síť Internet. Uživatelé mohou přistupovat k webovým aplikacím prostřednictvím webového prohlížeče, takže nemusí instalovat žádný speciální software na svých zařízeních.

## 1.2 STATICKÉ A DYNAMICKÉ WEBOVÉ STRÁNKY

Webová aplikace obsahuje stránky s částečně nebo úplně neurčeným obsahem. Konečný obsah stránky se určí až tehdy, když návštěvník požádá o stránku z webového serveru. Webová aplikace je kolekcí statických a dynamických webových stránek.

### 1.2.1 Zpracování statických stránek

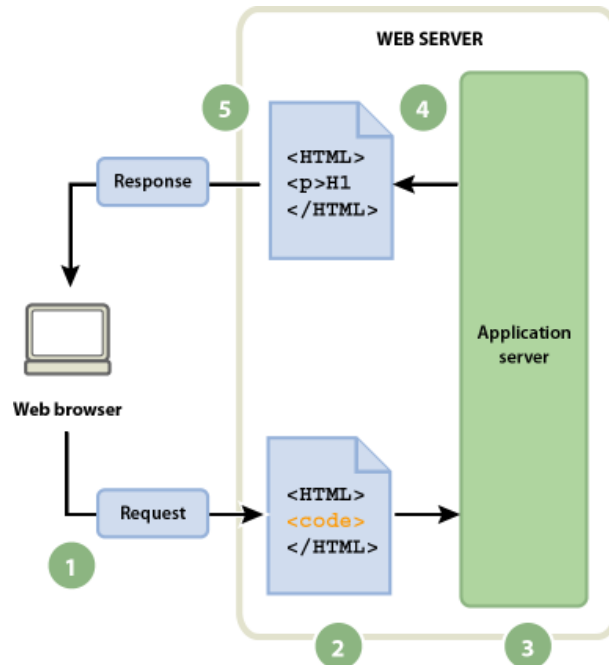
Když webový server přijme požadavek na statickou webovou stránku, pošle ji přímo prohlížeči, který o ni požádal. Statická webová stránka se nemění.



Obrázek 1.1: Zpracování statické webové stránky

### 1.2.2 Zpracování dynamických stránek

Naproti tomu, když webový server přijme požadavek na dynamickou stránku, předá stránku aplikačnímu serveru, který odpovídá za dokončení stránky. Aplikační server si přečte kód na stránce, dokončí stránku podle instrukcí v kódu a pak odstraní kód ze stránky.



Obrázek 1.2: Zpracování dynamické webové stránky

## 1.3 WEBOVÝ SERVER

Webový server je software, který posílá webové stránky na základě požadavků od webových prohlížečů. Požadavek na stránku se generuje, když návštěvník ve webovém prohlížeči klepne na odkaz na webové stránce, vybere záložku nebo zadá adresu URL do textového pole pro adresu.

## 1.4 APLIKAČNÍ SERVER

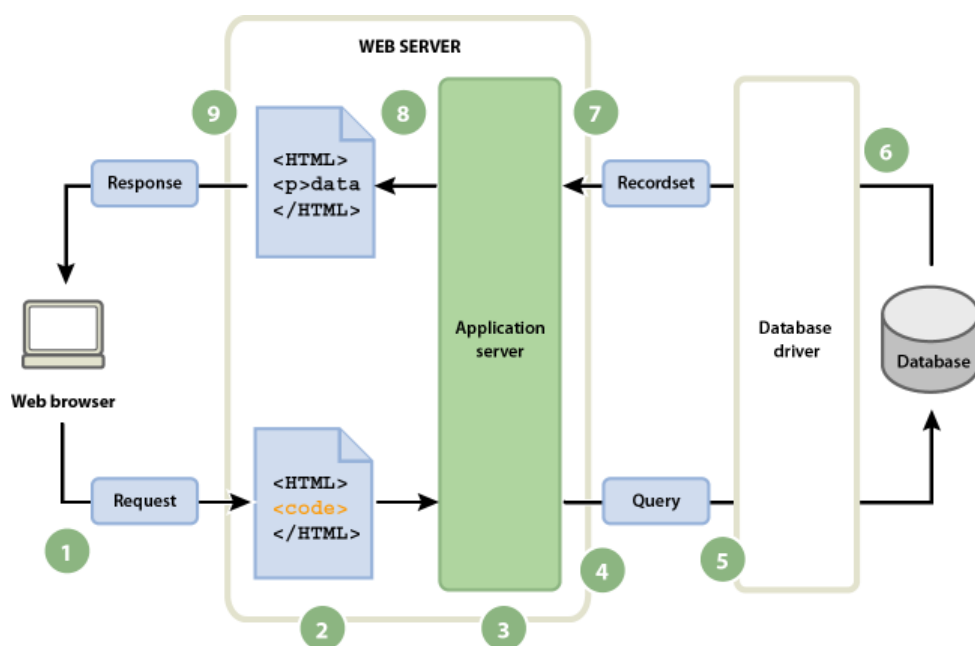
Aplikační server je software, který pomáhá webovému serveru zpracovat webové stránky obsahující skripty nebo tagy na straně serveru. Když webový server přijme požadavek na takovou stránku, předá stránku aplikačnímu serveru ke zpracování, než ji pošle prohlížeči.

## 1.5 DATABÁZE

Databáze je kolekce dat uložených v tabulkách. Každý řádek tabulky představuje jeden záznam a každý sloupec představuje pole v záznamu.

### 1.5.1 Přístupování k databázi

Aplikační server vám umožňuje pracovat s prostředky na straně serveru, jako jsou například databáze. Využitím databáze k uložení obsahu můžete návrh webu oddělit od datového obsahu, který chcete zobrazovat.



Obrázek 1.3: Přístupování k databázi



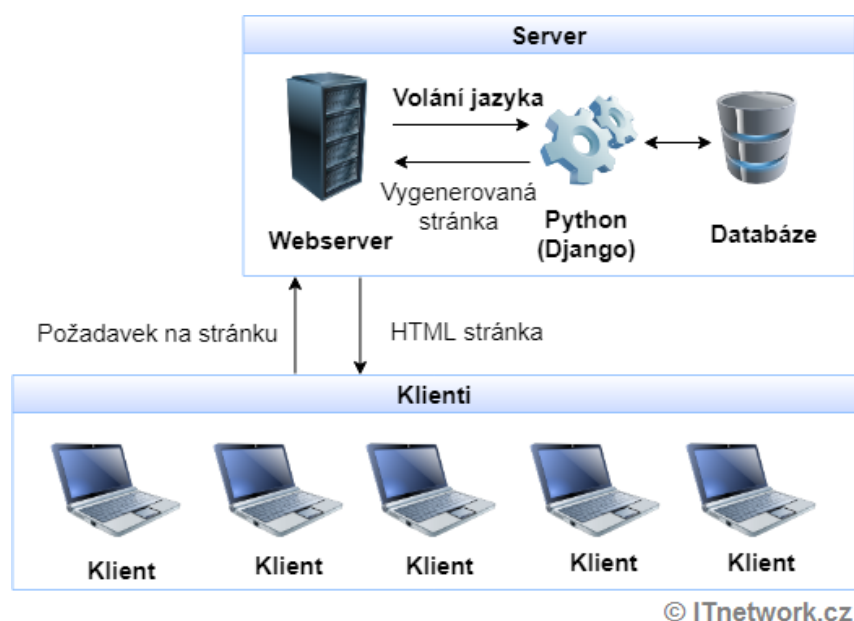
## 2 FRAMEWORK

### 2.1 ÚVOD

Framework je softwarová struktura pro podporu programování, vývoje a organizaci jiných softwarových projektů. Může obsahovat podpůrné programy, knihovny API, podporu pro návrhové vzory nebo doporučené postupy při vývoji. Cílem frameworku je převzetí typických problémů dané oblasti, což umožní, aby se návrháři a vývojáři mohli soustředit pouze na své zadání.

### 2.2 DJANGO

Django IPA je open source webový aplikační framework napsaný v Pythonu, který se volně drží architektury Model-Pohled-Šablona. Hlavním úkolem Django je snadné vytvoření komplexních, databází řízených webových aplikací. Zaměřuje se na znovupoužitelnost a propojitelnost komponent, rychlý vývoj, v duchu „DRY“ (Don't Repeat Yourself) – neopakovat se.



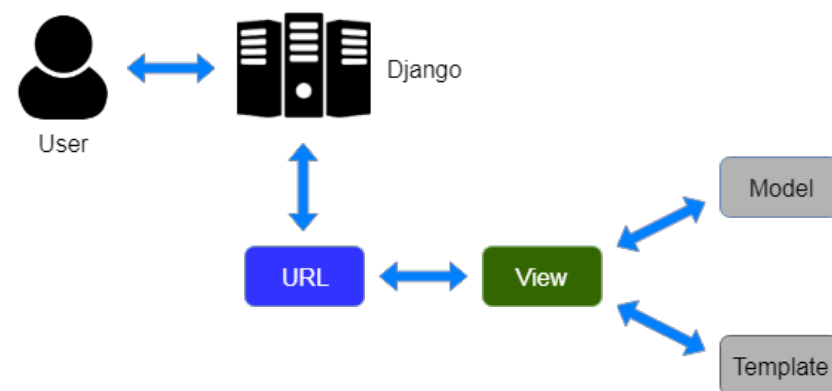
Obrázek 2.1: Diagram frameworku Django

## 2.2.1 Historie

Django bylo původně navrženo pro správu několika zpravodajsky orientovaných stránek společnosti The World Company v Lawrenci v Kansasu; později, v červnu 2005, bylo vydáno veřejně pod open-sourceovou licencí BSD. Framework byl pojmenován po jazzovém kytaristovi Django Reinhardtovi.

## 2.3 MODEL-POHLED-ŠABLONA

Model-View-Controller a je architektonický vzor, který je běžně používán při vývoji webových aplikací. V případě frameworku Django se tato architektura označuje jako Model-Pohled-Šablona (Model-View-Template).



Obrázek 2.2: Architektura Model-Pohled-Šablona

### 2.3.1 Model

Model reprezentuje datovou strukturu aplikace. Může to být například databázová tabulka, kde jsou ukládána data. Ve frameworku Django se modely definují jako třídy, které dědí od předdefinovaných modelových tříd poskytovaných frameworkem.

```
1 # models.py
2 from django.contrib.auth.models import AbstractUser
3 from django.db import models
4 class CustomUser(AbstractUser):
5     email = models.EmailField(unique=True)
6     username = models.CharField(unique=True, max_length=30)
7     profile_picture = models.ImageField(upload_to='profile_pictures/')
```

Kód 2.1: Příklad modelu Uživatel



### 2.3.2 Pohled

Pohled je část, která zpracovává požadavky od uživatelů a reaguje na ně. Obsahuje logiku pro získání dat z modelu a přípravu dat pro zobrazení. V Django se pohledy jsou implementovány jako funkce nebo třídy.

```
1  # views.py
2  from django.shortcuts import render
3  def quiz(request):
4      user = request.user
5      return render(request, 'quiz/quiz.html', {'user': user})
```

Kód 2.2: Příklad pohledu Kvíz

### 2.3.3 Šablona

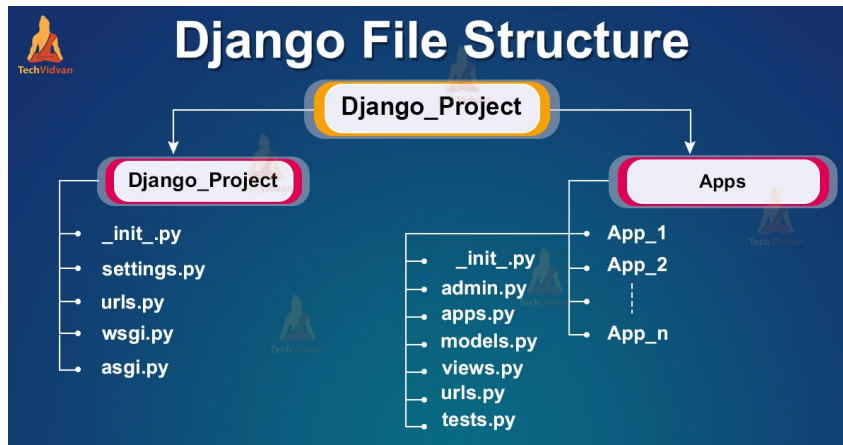
Šablona definuje, jak jsou data zobrazena uživateli. Jedná se o prezentaci, která může obsahovat HTML, CSS a speciální značky nebo proměnné, které jsou nahrazeny konkrétními daty během zpracování. Ve frameworku Django jsou šablony soubory s příponou .html, které oddělují prezentaci od logiky pohledu.

```
1  # base.html
2  <!DOCTYPE html>
3  <html>
4  <head>
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>DSA - {% block head_title %}{% endblock head_title %}</title>
8      <link href='{% static "style.css" %}' rel='stylesheet'>
9  </head>
10  {% include 'components/navbar.html' %}
11  <body>
12  {% block content %}
13  {% endblock content %}
14  </body>
15  {% include 'components/footer.html' %}
16  </html>
```

Kód 2.3: Příklad základní šablony

## 2.4 STRUKTURA PROJEKTU

Projekty v Django mají specifickou strukturu, která pomáhá organizovat kód, šablony, statické soubory a další komponenty. Po instalaci Django se nový projekt vytvoří příkazem `django-admin startproject (název projektu)`.



Obrázek 2.3: Struktura projektu Django

### 2.4.1 Soubory projektu

Adresář projektu po první konfiguraci bude obsahovat tyto soubory:

- `manage.py` – Script, který má na starosti správu projektu.
- `settings.py` – Konfigurační script společný všem aplikacím v projektu.
- `urls.py` – Globální konfigurace URL.

### 2.4.2 Soubory aplikace

Vytvoření struktury nové aplikace proběhne po spuštění příkazu `python manage.py startapp (název aplikace)`. Po spuštění tohoto scriptu se vytvoří podadresář se strukturou:

- `views.py` – Obsahuje jednotlivé view funkce.
- `urls.py` – Obsahuje mapování URL na jednotlivá view.
- `models.py` – Obsahuje popis datového modelu aplikace.
- `tests.py` – Obsahuje jednotkové testy.

## 3 VYUŽITÉ TECHNOLOGIE

### 3.1 DJANGO

Django IPA je open source webový aplikační framework napsaný v Pythonu, který se volně drží architektury Model-Pohled-Šablona.



Obrázek 3.1: Django

### 3.2 DJANGO-ALLAUTH

Django-allauth je integrovaná sada aplikací Django řešící autentizaci, registraci a správu účtů třetích stran.

### 3.3 POSTGRESQL

PostgreSQL je objektově-relační databázový systém. Na jeho vývoji se podílí globální komunita vývojářů a firem.



Obrázek 3.2: PostgreSQL

## 3.4 DOCKER

Docker je open source software, jehož cílem je poskytnout jednotné rozhraní pro izolaci aplikací do kontejnerů.



Obrázek 3.3: Docker

## 3.5 GUNICORN

Gunicorn je open-source WSGI server napsaný v Pythonu, používaný pro spouštění webových aplikací. Jeho hlavním cílem je poskytovat efektivní a spolehlivé zpracování HTTP požadavků.



Obrázek 3.4: Gunicorn

## 3.6 NGINX

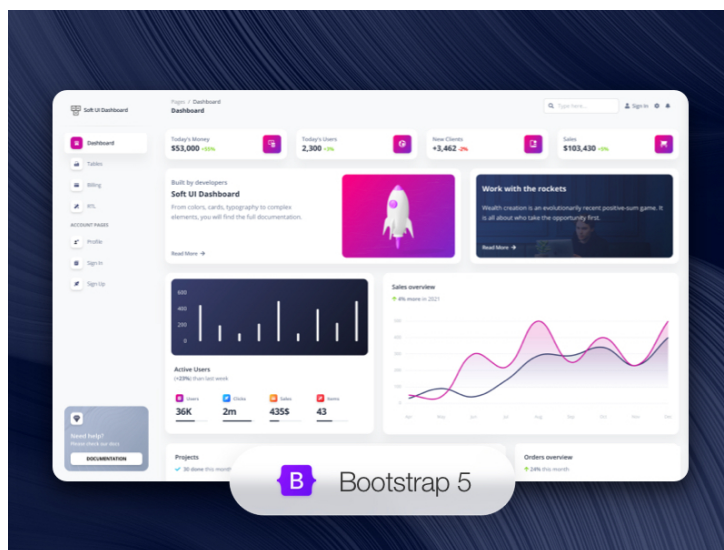
Nginx je softwarový open source webový server. Pracuje s protokoly HTTP (HTTPS), SMTP, POP3, IMAP a SSL. Zaměřuje se především na vysoký výkon a nízké nároky na paměť.



Obrázek 3.5: Nginx

## 3.7 SOFT UI DASHBOARD

Soft UI Dashboard je šablona administrace vytvořená pomocí Bootstrap 5.



Obrázek 3.6: Soft UI Dashboard



## **4 ZPŮSOBY ŘEŠENÍ, POUŽITÉ POSTUPY**

Při hledání vhodné technologie pro tuto aplikaci jsem narazil na Django. Tento webový aplikační framework je v problematice autentizace často využíván. S Djangem jsem navíc pracoval ve škole, tak jsem se rozhodl mých znalostí využít a Django použít.

### **4.1 VYTVOŘENÍ PROJEKTU**

Prvním krokem bylo vytvoření projektu. Stačilo nainstalovat Python a framework Django. Příkazem se poté vytvořila základní struktura.

### **4.2 AUTENTIZACE DJANGO-ALLAUTH**

Dále bylo mým úkolem umožnit uživatelům registraci a přihlášení pomocí aplikací třetích stran (GitHub a Microsoft). Pro tuto funkci jsem zvolil balíček django-allauth, který proces vytváření autentizace značně urychlil a autentizaci zabezpečil.

#### **4.2.1 Aplikace třetích stran**

Balíček django-allauth bylo potřeba nainstalovat. Poté jsem musel udělat pár změn v settings.py. Pro funkčnost přihlášení aplikací třetích stran jsem musel tyto aplikace přidat do struktury SOCIALACCOUNT\_PROVIDERS. K tomu jsem potřeboval klíče těchto poskytovatelů, ty jsem získal zaregistrováním a nastavením aplikací OAuth.

#### **4.2.2 Kontrola funkčnosti**

Pro kontrolu funkčnosti jsem django-allauth musel přidat do cest urls.py a vytvořit jednoduchý pohled ve views.py, který vracel šablonu základní stránky.





## **5 VÝSLEDKY ŘEŠENÍ, UŽIVATELSKÝ MANUÁL**



## **6 ZÁVĚR**



## 7 SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ

### TEMPLATE

- Vynikající kvalitu sazby, zvláště pro matematické vzorce.
- Automatizované generování obsahu, seznamů obrázků, tabulek a bibliografických odkazů.
- Možnost snadno pracovat s komplexními dokumenty jako jsou disertace nebo knihy.
- Rozsáhlé možnosti přizpůsobení a širokou škálu balíčků rozšiřujících jeho funkčnost.

V následujících sekcích se podrobněji podíváme na základní prvky  $\text{\LaTeX}$  a naučíme se, jak je používat k vytváření kvalitních dokumentů.

### 7.1 ZÁKLADNÍ STRUKTURA DOKUMENTU

V této kapitole se podrobněji podíváme na základní strukturu dokumentu v  $\text{\LaTeX}$ u. Po porozumění této struktuře budete schopni vytvářet vlastní dokumenty s přizpůsobeným formátováním a strukturou.

#### 7.1.1 Preamble dokumentu

Preamble je první částí každého  $\text{\LaTeX}$ ového dokumentu. Zde definujeme typ dokumentu, který chceme vytvořit, a nastavíme různé parametry, které ovlivňují celkový vzhled dokumentu. Preamble také často obsahuje příkazy pro načítání různých balíčků, které rozšiřují základní funkčnost  $\text{\LaTeX}$ u.

```
\documentclass[options]{class}  
\usepackage[options]{package}
```

#### 7.1.2 Hlavní tělo dokumentu

Hlavní tělo dokumentu začíná příkazem `\begin{document}` a končí `\end{document}`. Veškerý obsah, který chcete mít ve svém dokumentu, by měl být umístěn mezi tyto dva příkazy.

### 7.1.3 Sekce a podsekce

Pro organizaci obsahu se často používají sekce a podsekce. Tyto struktury pomáhají čtenáři lépe navigovat dokumentem a rozdělit text do logických bloků.

```
\section{Název sekce}  
\subsection{Název podsekce}  
\subsubsection{Název podpodsekce}
```

### 7.1.4 Odstavce a rozestupy

V  $\text{\LaTeX}$ u je nový odstavec vytvořen jednoduše vložením jedné nebo více prázdných řádek. Rozestupy mezi odstavci, stejně jako zarovnání textu, můžeme upravit podle potřeby.

## 7.2 PRÁCE S TEXTEM

Tato část se zaměřuje na základní techniky práce s textem v  $\text{\LaTeX}$ u, včetně formátování textu, vytváření seznamů a využití křížových odkazů a poznámek pod čarou.

### 7.2.1 Formátování textu

Formátování textu je klíčovým prvkem pro zvýraznění důležitých informací a zlepšení čitelnosti dokumentu.

#### Zvýraznění textu

V  $\text{\LaTeX}$ u existuje několik způsobů, jak zvýraznit text. Můžeme použít tučné písmo, kurzívu nebo podtržení.

```
\textbf{tučné písmo}, \textit{kurzíva}, \underline{podtržený text}
```

#### Seznamy a výčty

Seznamy jsou užitečné pro strukturování informací a jejich uspořádání do čitelné formy.  $\text{\LaTeX}$  podporuje nečíslované, číslované a popisné seznamy.

```

\begin{itemize}
\item Nečíslovaný seznam
\end{itemize}

\begin{enumerate}
\item Číslovaný seznam
\end{enumerate}

\begin{description}
\item[Popisek] Popisný seznam
\end{description}

```

## 7.2.2 Křížové odkazy a poznámky pod čarou

Křížové odkazy a poznámky pod čarou jsou důležité pro odkazování na jiné části dokumentu a poskytování dodatečných informací.

### Křížové odkazy

Pomocí křížových odkazů můžeme odkazovat na jiné sekce, obrázky nebo tabulky v dokumentu.

```

\label{sec:nazev_sekce}
Odkaz na sekci \ref{sec:nazev_sekce}.

```

### Poznámky pod čarou

Poznámky pod čarou poskytují dodatečné informace bez přerušení toku hlavního textu.

```

Text s poznámkou pod čarou.\footnote{Text poznámky pod čarou.}

```

## 7.3 MATEMATICKÉ VZORCE A SYMBOLY

Tato část poskytuje přehled o vkládání matematických vzorců a symbolů do dokumentů v  $\text{\LaTeX}$ u, což je nezbytné pro tvorbu akademických a vědeckých textů.

### 7.3.1 Základní matematické prostředí

L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X nabízí několik prostředí pro práci s matematikou, včetně "math" pro základní matematické výrazy a "displaymath" pro samostatné rovnice.

```
$z = x + y$ % Inline matematika  
\begin{displaymath}  
z = x + y  
\end{displaymath}
```

### 7.3.2 Rovnice a symboly

Matematické rovnice a symboly jsou základem mnoha vědeckých dokumentů, a L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X poskytuje širokou škálu nástrojů pro jejich efektivní použití.

#### Vložení jednoduché rovnice

Pro vložení jednoduché rovnice můžeme použít prostředí "equation" nebo "align" pro více rovnic s zarovnáním.

```
\begin{equation}  
E = mc^2  
\end{equation}
```

#### Pokročilé matematické výrazy

Pro složitější matematické výrazy, jako jsou integrály, sumy nebo frakce, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X nabízí rozsáhlé možnosti.

```
\begin{equation}  
\int_0^{\infty} e^{-x} \, dx  
\end{equation}
```

## 7.4 PRÁCE S OBRÁZKY A TABULKAMI

Tato kapitola je zaměřena na vkládání a formátování obrázků a tabulek v L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xu, což jsou klíčové dovednosti pro vytváření vizuálně atraktivních a informativních dokumentů.



### 7.4.1 Vkládání obrázků

Vkládání obrázků do dokumentů  $\text{\LaTeX}$  umožňuje autorům přidávat vizuální prvky, které podporují a doplňují textový obsah.

#### Formáty obrázků

$\text{\LaTeX}$  podporuje různé formáty obrázků, včetně populárních formátů jako JPEG, PNG a PDF. Výběr správného formátu je důležitý pro kvalitu a velikost souboru.

```
\includegraphics[width=0.5\textwidth]{obrazek.jpg}
```

#### Pozicování obrázků

Správné pozicování obrázků je klíčové pro zachování čitelnosti a estetiky dokumentu.  $\text{\LaTeX}$  nabízí několik možností, jak ovlivnit umístění obrázků v textu.

```
\begin{figure}[h]
\centering
\includegraphics[width=0.5\textwidth]{obrazek.jpg}
\caption{Popisek obrázku}
\label{fig:obrazek}
\end{figure}
```

### 7.4.2 Vytváření tabulek

Tabulky jsou nezbytné pro organizované a efektivní prezentování dat.  $\text{\LaTeX}$  umožňuje vytváření jak jednoduchých, tak složitých tabulek.

#### Základní tabulky

Pro vytváření základních tabulek lze využít prostředí "tabular". Jednoduchá tabulka může být vytvořena bez složitých formátovacích nástrojů.

```
\begin{tabular}{|c|c|c|}
\hline
A & B & C \\
\hline
1 & 2 & 3 \\
\hline
\end{tabular}
```

## Pokročilé tabulky

Pro složitější tabulky, jako jsou tabulky s více řádky nebo sloupci, lze použít pokročilé formátovací možnosti, jako jsou sloučené buňky a speciální zarovnání.

```
\begin{table}[h]
\centering
\begin{tabular}{|c|c|c|}
\hline
\multirow{2}{*}{A} & B1 & C1 \\
\cline{2-3}
& B2 & C2 \\
\hline
\end{tabular}
\caption{Pokročilá tabulka}
\label{tab:pokrocila_tabulka}
\end{table}
```

## 7.5 BIBLIOGRAFIE A CITACE

Tato kapitola poskytuje podrobný návod na vytváření bibliografie a správné citování zdrojů v  $\text{\LaTeX}$ u, což jsou nezbytné dovednosti pro akademické psaní a publikování.

### 7.5.1 Vytváření bibliografie

$\text{\LaTeX}$  umožňuje efektivní správu bibliografických záznamů a jejich automatické formátování. Tento proces zahrnuje několik kroků od definování zdrojů po jejich začlenění do dokumentu.

```
\begin{thebibliography}{99}
\bibitem{nazev}
Autor, \emph{Název knihy}, Nakladatelství, Rok.
\end{thebibliography}
```

### 7.5.2 Citování zdrojů

Správné citování zdrojů je klíčové pro akademickou integritu a umožňuje čtenářům dohledat zmiňované informace. V  $\text{\LaTeX}$ u je možné citovat zdroje jednoduše pomocí příkazu `\cite`.

Jak bylo zmíněno v `\cite{nazev}`, ...

## 8 TIPY K PSANÍ

Jak už jsem psal výše  $\text{\LaTeX}$  je dosti komplexní systém, který umožňuje psát velmi rozsáhlé text. Jeho autor Donald Knuth ho stvořil, aby mohl vydat jeho učebnici *The Art of Computer Programming* a dodnes se je využíván pro sazbu skript, učebnic, článků či závěrečných prací. V této kapitole najdeš ukázky různých funkcí a balíčků  $\text{\LaTeX}$ u od těch nejzákladnějších až po složitější. Neznamená to nutně, že všechny musíš použít, ale když potřebuješ pomoci, tak je dobré mít oporu.

Pokud s  $\text{\LaTeX}$ em úplně začínáš tak ti můžu doporučit příručku *Ne příliš stručný úvod do systému  $\text{\LaTeX}2\epsilon$*  [2]. Případně spoustu užitečných informací najdeš na Wikibooks [3]. Pokud narazíš na nějaký problém googli. Na internetu je spousta fór, kde pravděpodobně už někdo podobný problém řešil. Asi nejvíce otho najdeš na stránce *TeX - LaTeX Stackexchange* [4].

### 8.1 ZÁKLADY: TEXT, OBRÁZKY, TABULKY A CITACE

Psaní v  $\text{\LaTeX}$ u není žádná věda, stačí psát normálně do zdrojového souboru. Pokud bys chtěl psát obrázky či číslovaný seznam, pak můžeš použít prostředí `itemize` či `enumerate`. Často je důležité používat nezlomitelnou mezeru. Tu uděláš pomocí `~` (tildy). Pokud budeš chtít psát uvozovky použij příkaz `uv`, pomocí něj se ti vytvoří uvozovky podle příslušného jazyka. V česku tedy ve formátu 99 66. Použití příkazu najdeš níže v textu.

Občas je zapotřebí  $\text{\LaTeX}$ u pomoci při rozdělování slov. To se udělá snadno vložením symbolů `\-` mezi jednotlivé slabiky.

#### 8.1.1 Tabulky

U tabulek platí to stejné co u obrázků. Zarovnávají se na střed a nechávají se „plavat“ v textu. Tabulka narozdíl od textu, má popisek nahoře. U tabulky 8.1 je použit balíček `booktabs`, pomocí kterého je celá tabulka naformátovaná.

Seznam jak obrázků tak tabulek je pak vytvořen pomocí příkazů `listoftables` a `listoffigures` na konci práce před literaturou.

Tabulka 8.1: Tato tabulka slouží jako ukázka toho, jak mohou tabulky vypadat.

|         |          |         |
|---------|----------|---------|
| záhlaví | této     | tabulky |
| obsah   | tabulky  | už      |
| není    | oddělený | čarami  |

### 8.1.2 Obrázky

U obrázků je dobré používat vektorové formáty, pokud to jde.  $\text{\LaTeX}$  se nejvíce kamarádí s formátem PDF. Do známého PDFka lze z jiných vektorových formátů (ať už SVG či EPS) obrázky přenést snadno pomocí grafických programů, jako je třeba Inkscape.  $\text{\LaTeX}$  si rozhodně poradí i s tradičními formáty PNG a JPG, avšak tyto obrázky mohou zabírat více prostoru a při tisku se může projevit nižší rozlišení obrázků. Pokud chceš používat tyto obrázky, rozhodně měj na paměti, aby měli rozlišení alespoň 250 indálně 330 ppi.

Obrázky se vkládají do prostředí `figure`, při úpravě šířky je možné krom tradičních jednotek jako cm nebo mm použít také jako jednotku šířku stránky `textwidth` to se hodí zejména když chceš mít více podobrázků.

U každého obrázku je důležité aby měl popisek, `caption`. Do popisku napiš, co na obrázku je, případně nějaký další popis, tak aby čtenář následně neměl sebemenší pochybnost. U obrázků co nejsou tvoje nezapomeň ani citaci. Jinak by to totiž znamenalo, že jsi obrázek dělal ty sám, což není etické přivlastňovat si cizí díla. Popisek obrázku je věta, proto musí vždy končit tečkou.

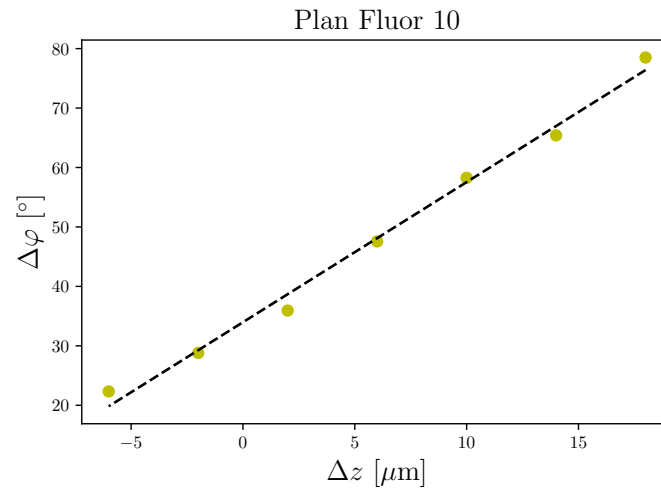


Obrázek 8.1: Logo SŠPU Opava [5].

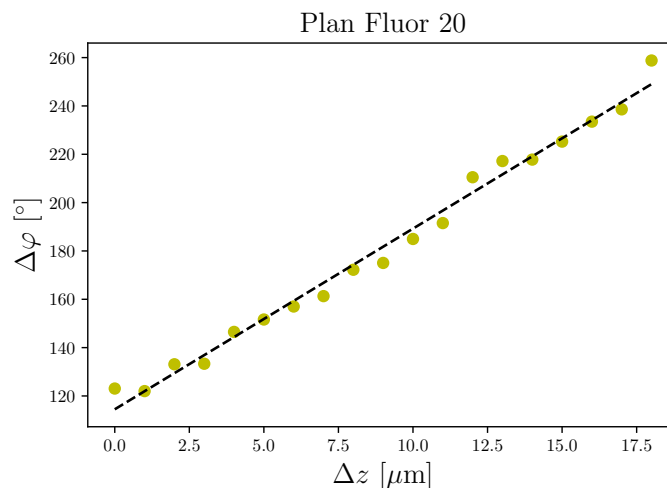
Když chceš odkazovat na obrázek, stačí pak už jen napsat příkaz `ref` a do závorek napsat označení obrázku. Třeba logo SOČky, můžeš vidět na obrázku 8.1 [?].

Pokud bys měl více podobrázků přichází do hry balíček `subcaption`. Pomocí něj lze vysázet i podobrázky. U podobrázků se popisek píše pouze jeden, dolů. Je v tomto případě vhodné použít navíc hranaté závorky, do nichž se napíše kratší popisek, který se následně ukáže v seznamu obrázků.

Všimni si, že obrázky jsou naschvál široké. Je to proto, aby byly dobře čitelné. Také si



(a)



(b)

Obrázek 8.2: Graf závislosti rotace DH PSF  $\Delta\varphi$  na defokusaci objektivu  $\Delta z$ , (a) při použití objektivu Plan Fluor 10, (b) při použití objektivu Plan Fluor 20. Měřená data (žluté body) jsou lineárně proloženy (přerušovaná přímka).

všimni popisku grafů. Ačkoli nejspíš netušíš co je to DH PSF či defokusace objektivu mělo by ti být jasné, že je důležité přesně graf popsát. To znamená co je na vodorovné ose, co je na svislé ose. V jakých jednotkách veličiny jsou. Které body co znamenají, která křivka má jaký význam. Napsat samotné „ $\Delta\varphi$ “ je málo, vždy raději připomeň, co daná značka znamená.

### 8.1.3 Literatura

V  $\text{\LaTeX}$ u lze dělat seznam literatury dvěma způsoby. V této šabloně jsem použil ten, kdy se seznam literatury píše přímo do práce. Pro jeho vygenerování doporučuji použít některý z generátorů, jako jsou například Citace PRO [6]. Pomocí citací lze vygenerovat přímo dokument,

který se pak už jen překopíruje do textu a člověk nemusí nic zvýrazňovat. Dále lze využít Bibtex, který rozhodně do budoucna hodlám zaimplementovat do šablony, avšak jeho použití nemusí být tak přátelské k začátečníkům.

Pokud bys chtěl odkazovat na vícero zdrojů stačí je napsat vedle sebe oddělené čárkou [2, 6, 7]. Případně můžu odkaz na konkrétní stránku dát do hranatých závorek, viz [7, str. 1]

### 8.1.4 Programový kód

Pro vložení programového kódu do dokumentu LaTeX s možností zvýraznění syntaxe můžete použít balíček `listings`. Tento balíček nabízí široké možnosti pro formátování kódu, včetně zvýraznění syntaxe pro různé programovací jazyky.

Nejprve je třeba do preamble LaTeX dokumentu přidat `usepackage{listings}` a nastavit příslušné parametry. Příklad nastavení pro jazyk Python by mohl vypadat takto:

```
1 # Python code here
2 def hello_world():
3     print("Hello, world!")
```

Kód 8.1: Ukázka Python kódu

```
1 // JavaScript code here
2 function helloWorld() {
3     console.log("Hello, world!");
4 }
```

Kód 8.2: Ukázka JS kódu

```
1 /* eslint-env es6 */
2 /* eslint-disable no-unused-vars */
3
4 import Axios from 'axios'
5 import { BASE_URL } from './utils/api'
6 import { getAPIToken } from './utils/helpers'
7
8 export default class User {
9     constructor () {
10         this.id = null
11         this.username = null
12         this.email = ''
```

```

13     this.isActive = false
14     this.lastLogin = '' // ISO 8601 formatted timestamp.
15     this.lastPWChange = '' // ISO 8601 formatted timestamp.
16   }
17 }
18
19 const getUserProfile = async (id) => {
20   let user = new User()
21   await Axios.get(
22     `${BASE_URL}/users/${id}`,
23     {
24       headers: {
25         'Authorization': `Token ${getAPIToken()}`,
26       }
27     }
28   ).then(response => {
29     // ...
30   }).catch(error => {
31     // ...
32   })
33 }

```

Kód 8.3: ES6 (ECMAScript-2015) Listing

## 8.2 POKROČILEJŠÍ TIPY, KTERÉ SE MOHOU HODIT

### 8.2.1 Rovnice

Sazba matematiky je věda sama o sobě. Ačkoli Word prošel obrovskou změnou a je v tomto mnohem lepší, tak  $\text{\LaTeX}$  je pro to přímo (ještě jsem neviděl matematika, co by používal Word). Spolu s balíčky `amsmath` a `amfonts` snad neexistuje nic, co by se používalo a  $\text{\LaTeX}$  by to nezvládl. Ať už jde o základní věci jako řecká písmenka –  $\alpha, \beta, \gamma, \dots$  – integrály –  $\int_{l_i}^f \tau dl$  – až třeba po speciální písmena –  $\mathcal{F} : \mathbb{R}^n \rightarrow \mathbb{R}^m$ . Pro případ, že bys potřeboval nějaké speciální integrály, je tu balíček `esint`, pomocí něj můžeš napsat třeba

$$\oint_{S(V)} \vec{E} \cdot d\vec{S} = \iiint_V (\vec{\nabla} \cdot \vec{E}) dV.$$

Jak můžeš vidět tak rovnice lze psát jednak do textu a nebo pokud se jedná o nějakou důležitou nebo rozsáhlejší rovnici tak na samostatný řádek. Pokud je rovnice opravdu důležitá,

tak je vhodné ji také číslovat. Pak se na ni můžeš dále odkazovat v textu.

$$\vec{F} = m\vec{a} \quad (8.1)$$

... Například podle druhého Newtonova zákona, rovnice (8.1) ... Zároveň je vždy nutné vysvětlit co která veličina znamená. V tomto případě bych napsal, že v druhém Newtonově zákoně vektor síly  $\vec{F}$  odpovídá součinu hmotnosti tělesa  $m$  a jeho zrychlení  $\vec{a}$ .

Věřím, že se sazbou matematiky ti pomůže tvůj školitel, případně mi můžeš napsat (mail je v úvodu). Jednotlivé funkcionality spolu se seznamem znaků nalezneš jednak v Ne příliš stručném úvodu [2] nebo na Wikibooks v sekcích *Mathematics* a *Advanced mathematics* [3].



## 9 KDYŽ DOKONČUJI PRÁCI

Každou práci je dobré zkontrolovat, aby v ní nebyly pravopisné chyby, nebyla těžkopádně napsaná – byla čtivá – a neobsahovala žádný typografický nedostatek. Proto, když práci sepíšeš, nech ji chvílku odležet, třeba týden. Pak si ji po sobě znovu přečti. Hned uvidíš, kolik věcí bys napsal jinak případně kde tě bije do očí jaká chyba. Dej práci přechíst také svému školiteli a případně češtináři. Zajistíš tak, že bude obsahovat méně chyb.

Pak můžeš práci vytisknout a hurá do soutěže.



## ZÁVĚR

Věřím, že jsem ti spolu se šablonou poskytl několik tipů, jak napsat práci. Ať už jde o úplné začátky s  $\text{\LaTeX}$ em. Či ukázkou toho, co vše s ním zvládneš. Pokud bys měl k šabloně libovolné dotazy, rouhodně se na mě obrať.  $\text{\LaTeX}$ tvé práci dodá určitou krásu, tak doufám, že ti dodá sebevědomí a uspěješ při soutěži. A i kdyby ne vzpomeň si, kolik ses toho musel naučit a hned uvidíš o jaký kus ses posunul.



## LITERATURA

- [1] DOKULIL Jakub. *Šablona pro psaní SOČ v programu L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X* [Online]. Brno, 2020 [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: [https://github.com/Kubiczek36/SOC\\_sablona](https://github.com/Kubiczek36/SOC_sablona)
- [2] OETIKER, Tobias, Hubert PARTL, Irene HYNA, Elisabeth SCHEGL, Michal KOČER a Pavel SÝKORA. *Ne příliš stručný úvod do systému LaTeX2<sub>ε</sub>* [online]. 1998 [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: <https://www.jaroska.cz/elearning/informatika/typografie/lshort2e-cz.pdf>
- [3] *Wikibooks: LaTeX* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-24]. Dostupné z: <https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX>
- [4] *TeX - LaTeX Stack Exchange* [online]. Stack Exchange, 2020 [cit. 2020-09-01]. Dostupné z: <https://tex.stackexchange.com>
- [5] *Střední škola průmyslová a umělecká Opava* [online]. [cit. 2023-11-11]. Dostupné z: <https://www.sspu-opava.cz>
- [6] *Citace PRO* [online]. Citace.com, 2020 [cit. 2020-08-31]. Dostupné z: <https://www.citacepro.com>
- [7] BORN, Max a Emil WOLF. *Principles of optics: electromagnetic theory of propagation, interference and diffraction of light*. 7th (expanded) edition. Reprinted with corrections 2002. 15th printing 2019. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. ISBN 978-0-521-64222-4.

## Seznam obrázků

|     |   |   |
|-----|---|---|
| 1.1 | Zpracování statické webové stránky . . . . .  | 5 |
| 1.2 | Zpracování dynamické webové stránky . . . . . | 6 |
| 1.3 | Přístupování k databázi . . . . .             | 7 |

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 2.1 | Diagram frameworku Django . . . . .  | 9  |
| 2.2 | Architektura Model-Pohled-Šablona . . . . .  | 10 |
| 2.3 | Struktura projektu Django . . . . .  | 12 |
| 3.1 | Django . . . . .   | 13 |
| 3.2 | PostgreSQL . . . . .   | 13 |
| 3.3 | Docker . . . . .   | 14 |
| 3.4 | Gunicorn . . . . .   | 14 |
| 3.5 | Nginx . . . . .  | 14 |
| 3.6 | Soft UI Dashboard . . . . .  | 15 |
| 8.1 | Logo SŠPU Opava [5]. . . . .   | 30 |
| 8.2 | Graf závislosti rotace DH PSF $\Delta\varphi$ na defokusaci objektivu $\Delta z$ . . . . . | 31 |

## Seznam tabulek

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 8.1 | Tato tabulka slouží jako ukázka toho, jak mohou tabulky vypadat. . . . . | 30 |
|-----|--|----|

## **PŘÍLOHA A SPOT DIAGRAMY A DALŠÍ**