

Aplikacja webowa z przydomkami klubów

Sebastian Tyda

20 czerwca 2022

Spis treści

1	Modele danych	2
1.1	Country	2
1.2	Team	2
1.3	Nickname	3
2	Widoki	3
2.1	Strona główna	3
2.2	Lista przydomków	4
2.3	Header	4
2.4	Rejestracja oraz logowanie	4
2.5	Profil użytkownika	5
2.6	Panel Admina	5

Wstęp

Celem projektu było stworzenie aplikacji MVC w technologii .NET do przeglądania i modyfikowania przydomków klubów piłkarskich.

1 Modele danych

W projekcie uwzględniono trzy podstawowe modele danych:

- **Country**, reprezentujący kraj
- **Team**, reprezentujący drużynę piłkarską
- **Nickname**, reprezentujący przydomek klubu

1.1 Country

Istotą klasy *Country* jest możliwość grupowania klubów piłkarskich po kraju z jakiego pochodzą.

```
1 public class Country
2 {
3     public int Id { get; set; }
4     public string Name { get; set; }
5     public IList<Team>? Teams { get; set; }
6 }
```

Parametr *Id* jest unikalnym identyfikatorem każdego kraju, parametr *Name* jest to nazwa kraju, np. *Italy*. Pole *Teams* służy do wygodnego odpytania o wszystkie drużyny z danego kraju, bez potrzeby dodatkowych linijek kodu, wystarczy odwołanie do tej zmiennej.

1.2 Team

Zadaniem klasy *Team* jest przechowywanie danych na temat każdego klubu.

```
1 public class Team
2 {
3     public int Id { get; set; }
4     public string Name { get; set; }
5     public int CountryId { get; set; }
6     public Country? Country { get; set; }
7     public IList<Nickname>? Nicknames { get; set; }
8 }
```

Parametr *Id* jest unikalnym identyfikatorem każdego klubu, parametr *Name* jest to nazwa klubu, np. *Juventus*. *CountryId* to klucz obcy, realizujący relację one to many z modelem *Country*. Podobnie jak wcześniej istnieją tu pola pomocnicze do poruszania się po relacjach.

1.3 Nickname

Klasa *Nickname* umożliwia przechowywanie informacji o przydomkach klubów piłkarskich.

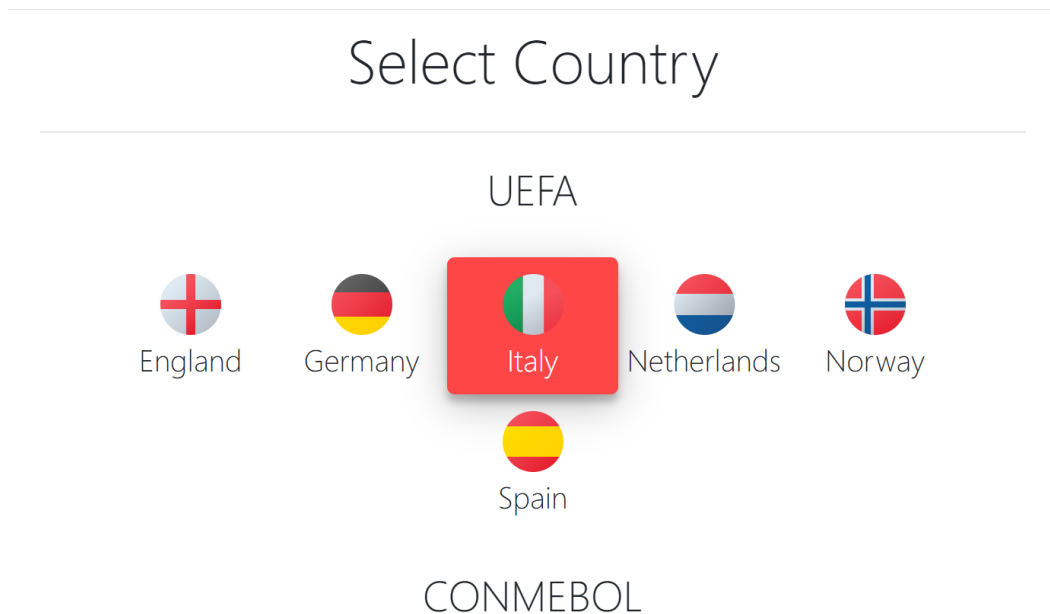
```
1 public class Nickname
2 {
3     public int Id { get; set; }
4     public string Name { get; set; }
5     public int TeamId { get; set; }
6     public Team? Team { get; set; }
7 }
```

Parametr *Id* jest unikalnym identyfikatorem każdego klubu, parametr *Name* jest to nazwa przydomku, np. *TheOldLady*. *TeamId* to klucz obcy, realizujący relację one to many z modelem *Team*. Podobnie jak wcześniej istnieją tu pola pomocnicze do poruszania się po relacjach.

2 Widoki

2.1 Strona główna

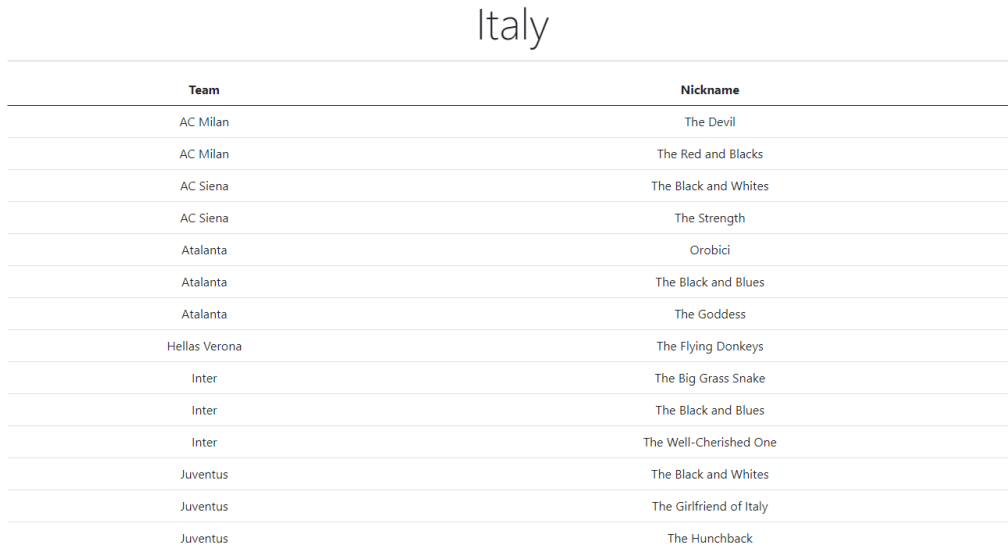
Strona główna aplikacji umożliwia wybór kraju, z którego odwiedzający stronę chciałby zobaczyć przydomki.



Rysunek 1: Strona główna - wybór kraju

2.2 Lista przydomków

Widok *CountryTeams* umożliwia przeglądanie przydomków poszczególnych drużyn w formie prostej listy.



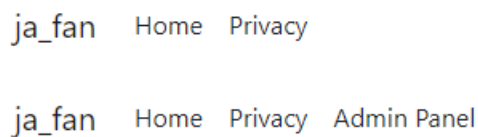
The screenshot shows a web page titled 'Italy' with a table listing football teams and their nicknames. The table has two columns: 'Team' and 'Nickname'. The teams listed are AC Milan, AC Siena, Atalanta, Hellas Verona, Inter, Juventus, and Hellas Verona. The nicknames are: The Devil, The Red and Blacks, The Black and Whites, The Strength, Orobici, The Black and Blues, The Goddess, The Flying Donkeys, The Big Grass Snake, The Black and Blues, The Well-Cherished One, The Black and Whites, The Girlfriend of Italy, and The Hunchback.

Team	Nickname
AC Milan	The Devil
AC Milan	The Red and Blacks
AC Siena	The Black and Whites
AC Siena	The Strength
Atalanta	Orobici
Atalanta	The Black and Blues
Atalanta	The Goddess
Hellas Verona	The Flying Donkeys
Inter	The Big Grass Snake
Inter	The Black and Blues
Inter	The Well-Cherished One
Juventus	The Black and Whites
Juventus	The Girlfriend of Italy
Juventus	The Hunchback

Rysunek 2: Lista przydomków

2.3 Header

Nagłówek aplikacji różni się dla zalogowanych użytkowników. Zalogowany użytkownik jest administratorem aplikacji. Z tego względu po zalogowaniu się w headerze pojawia się odnośnik do admin panelu.



Rysunek 3: Nagłówek gościa vs admina

2.4 Rejestracja oraz logowanie

W prawym górnym rogu nagłówka są odnośniki do rejestracji i logowania. Na potrzeby projektu rejestrować może się każdy. Docelowo konta adminów byłyby tworzone oddzielnie a rejestracja byłaby zablokowana.

Register

Email

Password

Confirm password

Register

Log in

Email

Password

☐ Remember me?

Log in

[Forgot your password?](#)
[Register as a new user](#)
[Resend email confirmation](#)

Rysunek 4: Logowanie oraz rejestracja

2.5 Profil użytkownika

Po zalogowaniu się w ramach profilu użytkownika mamy dostęp do prostych operacji typu zmiana hasła, maila czy usunięcie konta.

Manage your account

Change your account settings

Profile

[Email](#)

[Password](#)

[Two-factor authentication](#)

[Personal data](#)

Profile

Username
 styda@huhha.co

Phone number

Save

Rysunek 5: Profil

2.6 Panel Admina

Panel admina umożliwia crudowe zarządzanie bazą danych z poziomu aplikacji, a więc bez problemu możemy tutaj przeglądać, tworzyć, edytować i usuwać kraje, zespoły, jak i przydomki.

Admin Panel

Countries

Teams

Nicknames

Rysunek 6: Panel admina

Teams

[Create New](#)

Name	Country	
Nottingham Forest	England	Edit Delete
Juventus	Italy	Edit Delete
Hellas Verona	Italy	Edit Delete
Inter	Italy	Edit Delete
Atalanta	Italy	Edit Delete
Pisa Calcio	Italy	Edit Delete
AC Milan	Italy	Edit Delete
AC Siena	Italy	Edit Delete
Udinese Calcio	Italy	Edit Delete
Rosenborg	Norway	Edit Delete
Bayer Leverkusen	Germany	Edit Delete

Rysunek 7: Panel admina - widok tabeli

Create Team

Name

Country

England

Create

[Back to List](#)

Edit Team

Name

Nottingham Forest

Country

England

Save

[Back to List](#)

Rysunek 8: Panel admina - dodawanie i edytowanie rekordu

Delete

Are you sure you want to delete this?

Team

Name	Nottingham Forest
Country	England

Delete | [Back to List](#)

Rysunek 9: Panel admina - usuwanie rekordu