

»MLADI ZA NAPREDEK MARIBORA 2017«

34. SREČANJE

LIVESOCCER

[inovacijski predlog]

[računalništvo in oblikovanje]

Prostor za nalepko

Avtor: ALEN POBOLIŠAJ, JAN WOLF, MARIO URNAUT
Mentor: DOMEN RUPNIK
Šola: SREDNJA ELEKTRO-RAČUNALNIŠKA ŠOLA MARIBOR

Maribor, 2017

»MLADI ZA NAPREDEK MARIBORA 2017«

34. SREČANJE

LIVESOCCER

[inovacijski predlog]

[računalništvo in oblikovanje]

Prostor za nalepko

Maribor, 2017

KAZALO VSEBINE

POVZETEK.....	3
ZAHVALA	5
1. UVOD.....	6
1.1 Cilji naloge	6
2. METODOLOGIJA DELA	7
Programsko okolje Xcode	7
Swift.....	7
HTML	7
CSS	7
Javascript	8
2.1 Izdelava naloge	8
Izdelava aplikacije.....	8
3. ZAKLJUČEK	13
4. LITERATURA IN VIRI	14

KAZALO SLIK

Slika 1	str. 9
Slika 2	str. 10
Slika 3	str. 10
Slika 4	str. 11
Slika 5	str. 11
Slika 6	str. 12
Slika 7	str. 12
Slika 8	str. 13

POVZETEK

Odločili smo se, da bomo ustvarili spletno stran in aplikacijo za prikazovanje nogometnih rezultatov. Aplikacijo smo naredili samo za IOS. Spletna stran in aplikacija sta nam delali rahle težave, a na koncu nam je uspelo vse narediti. Mentor se je strinjal z našo idejo in nam tudi svetoval za izgled in oblikovanje spletne strani. Več o spletni strani in aplikaciji izveste v raziskovalni nalogi.

ZAHVALA

Iskrena hvala mentorju, ki je spremljal naše raziskovanje, ter nam tudi dal nekaj nasvetov, kako se česa lotiti. Prav tako se zahvaljujemo tudi našemu sošolcu, ki nas je spodbujal, ter nam včasih dal kakšno idejo ali dve za raziskovalno nalogo.

1. UVOD

V uvodu vam bomo predstavili kakšni so bili cilji naloge.

1.1 Cilji naloge

Naš cilj naloge je bil ta, da bi z to spletno stranjo, še naprej razširjali po spletu te športne strani, ker število športnih strani pada.

2. METODOLOGIJA DELA

Naš inovacijski predlog zajemata spletna stran in aplikacija za IOS. Za izdelavo aplikacijo samo odločili uporabiti programsko okolje Xcode, ki zastonj dobimo na App store Mac OS operacijskega sistema. V Xcodu smo uporabljali programski jezik Swift 3.0, ki je prilagojen za uporabo v tem programskem okolju. Swift smo se naučili na spletni strani <http://www.learnswift.tips/>. Spletno stran smo izdelali v programu notepad++. Uporabljali smo jezike HTML, CSS in javascript. Notepad++ je zastonjski program za programiranje.

Programsko okolje Xcode

Programsko okolje Xcode dobimo zastonj na App store. Služi nam za izdelavo aplikacij za operacijske sisteme IOS, Mac OS, Tv OS in Watch OS. Programsko okolje je dostopno samo na operacijskem sistemu Mac OS. Mi smo uporabljali verzijo Xcode 8.2.1.

Swift

Swift je programski jezik, ki so ga naredili programerji od Apple. Uporabljajo ga za izdelavo aplikacij za IOS. Swift je bil narejen iz programskega jezika Objective-c.

HTML

Hyper Text Markup Language je označevalni jezik za izdelavo spletnih strani. Predstavlja osnovo spletnega dokumenta. Poleg prikaza dokumenta v spletnem brskalniku se z njim hkrati določi tudi zgradba in semantični pomen delov dokumenta.

Izdela se ga lahko v vsakem urejevalniku besedil (kot npr. beležnici idr.), saj je zapisan v obliki elementov HTML, ki so sestavljeni iz značk, zapisanih v špičastih oklepajih (npr. kot <p>) znotraj vsebine spletne strani. Značke HTML so običajno zapisane v parih, kot npr. <p> in </p>. Prva značka se imenuje tudi začetna značka, druga pa končna značka. Znotraj para značk lahko oblikovalec spletne strani vpiše poljubno besedilo in tudi druge značke (gnezdenje značk).

CSS

Cascading Style Sheets poznane pod kratico CSS so podloge, predstavljene v obliki preprostega slogovnega jezika, ki skrbi za prezentacijo spletnih strani. Z njimi definiramo stil HTML oz. XHTML elementov v smislu pravil, kako se naj ti prikažejo na strani. Določamo lahko barve, velikosti, odmike, poravnave, obrobe, pozicije in vrsto drugih atributov, prav tako pa lahko nadziramo aktivnosti, ki jih uporabnik nad elementi strani izvaja (npr. prekritje povezave z miško). Podloge so bile razvite z namenom konsistentnega načina podajanja informacij o stilu spletnim dokumentom.

Bistvo uporabe CSS je poleg definiranja pravil, pred vsem ločitev strukture strani - ki jo podaja označevalni jezik skupaj z vsebino - od njene predstavitve. S tem omogočimo lažje urejanje in dodajanje stilov ter poskrbimo za večjo preglednost

dokumentov temelječih na HTML sintaksi. Prav tako zmanjšamo ponavljanja kode, saj omogočimo množici strani uporabo istih podlog, kar lahko bistveno zmanjša njihovo velikost.

Javascript

JavaScript je objektni skriptni programski jezik, ki ga je razvil Netscape, da bi spletnim programerjem pomagal pri ustvarjanju interaktivnih spletnih strani.

Jezik je bil razvit neodvisno od Jave, vendar si z njo deli številne lastnosti in strukture. JavaScript lahko sodeluje s HTML-kodo in s tem poživi stran z dinamičnim izvajanjem. JavaScript podpirajo velika programska podjetja in kot odprt jezik ga lahko uporablja vsakdo, ne da bi pri tem potreboval licenco. Podpirajo ga vsi novejši spletni brskalniki.

Zadnja stabilna različica je 17. junija 2015 uradno standardiziran ECMAScript 6, vendar se zaradi omejene podpore novih funkcionalnosti v spletnih brskalnikih in na strežnikih še zmeraj večinoma uporablja ECMAScript 5 iz leta 2009.

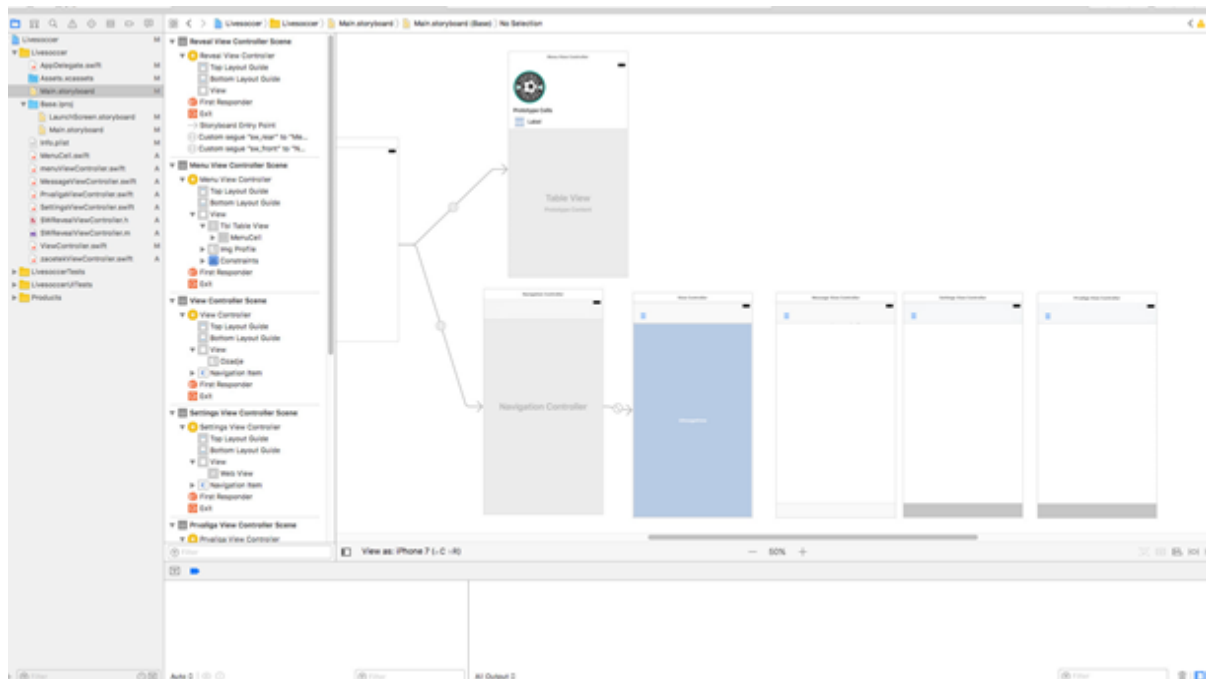
2.1 Izdelava naloge

Izdelava aplikacije



Slika 1

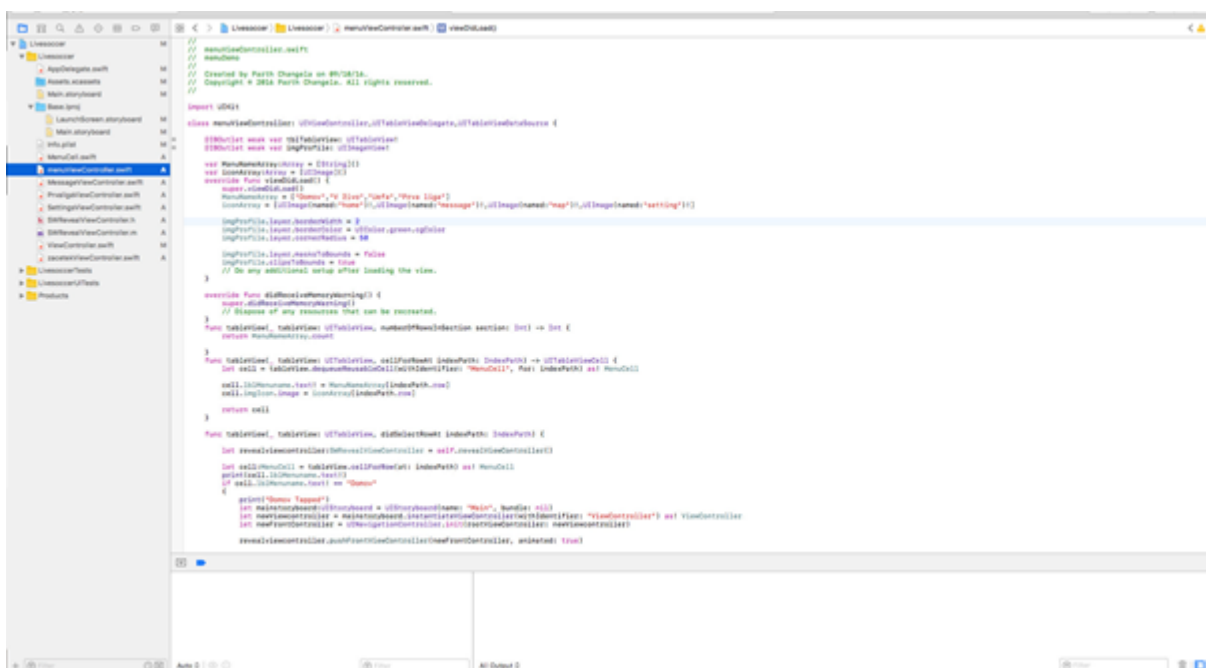
Začeli smo z Create a new Xcode project. Nato smo postavili strani (View Controller) povrsti kot se bodo prikazovale.



Slika 2

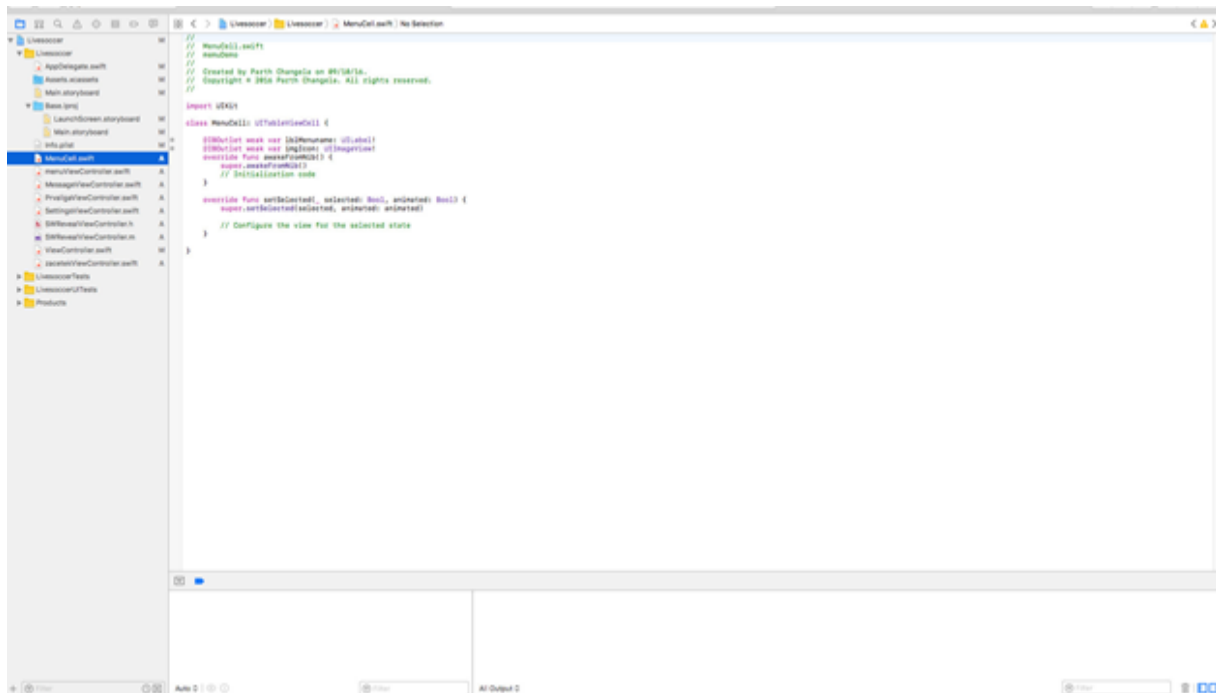
Nato smo v naš projekt dali noter SWRevealViewController (to je meni, ki se odpre na levi strani).

Nato smo napisali skript menuViewController, ki povezuje strani med seboj in posameznim poglavjem.



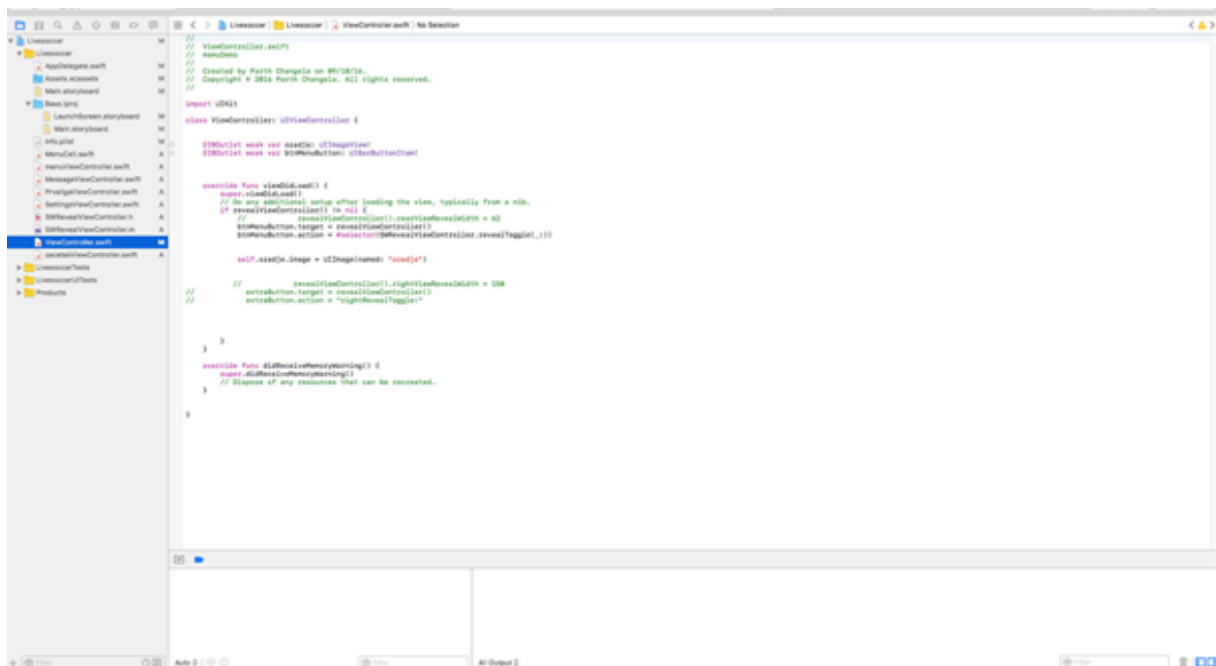
Slika 3

K temu skriptu smo dodali skript MenuCell. Ta skript nam omogoči funkcijo izbiranja med poglavji v meniju.



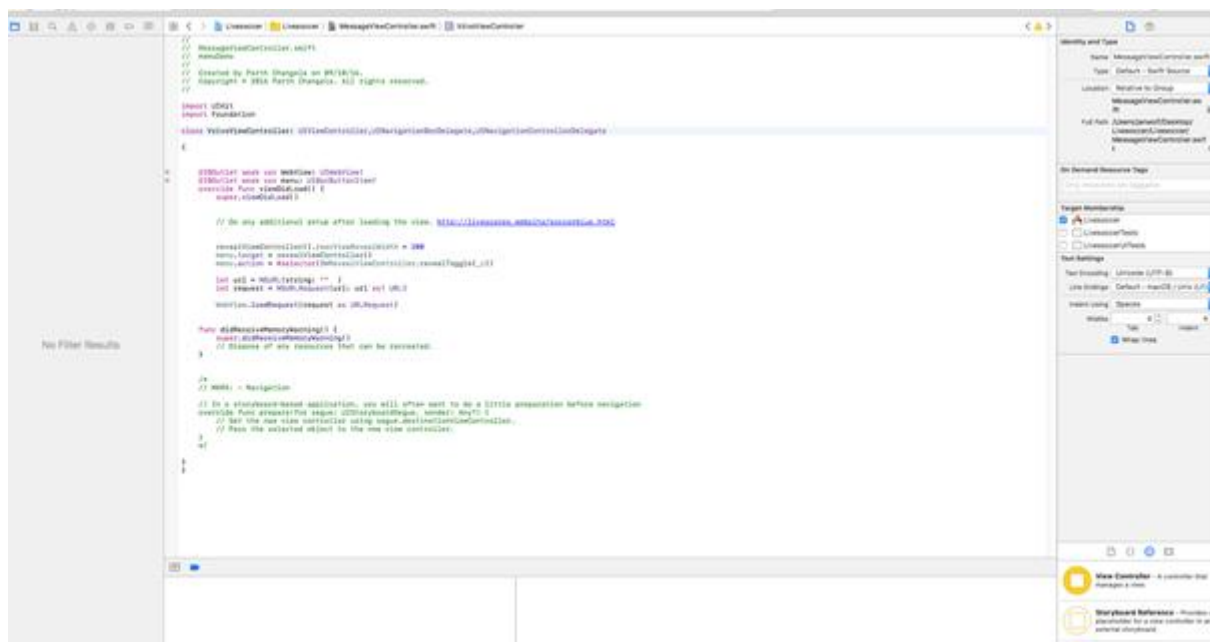
Slika 4

Za vsako stran smo še napisali skript en ga dali v v ViewController (stran). Prvi takšen skript je bil ViewController.



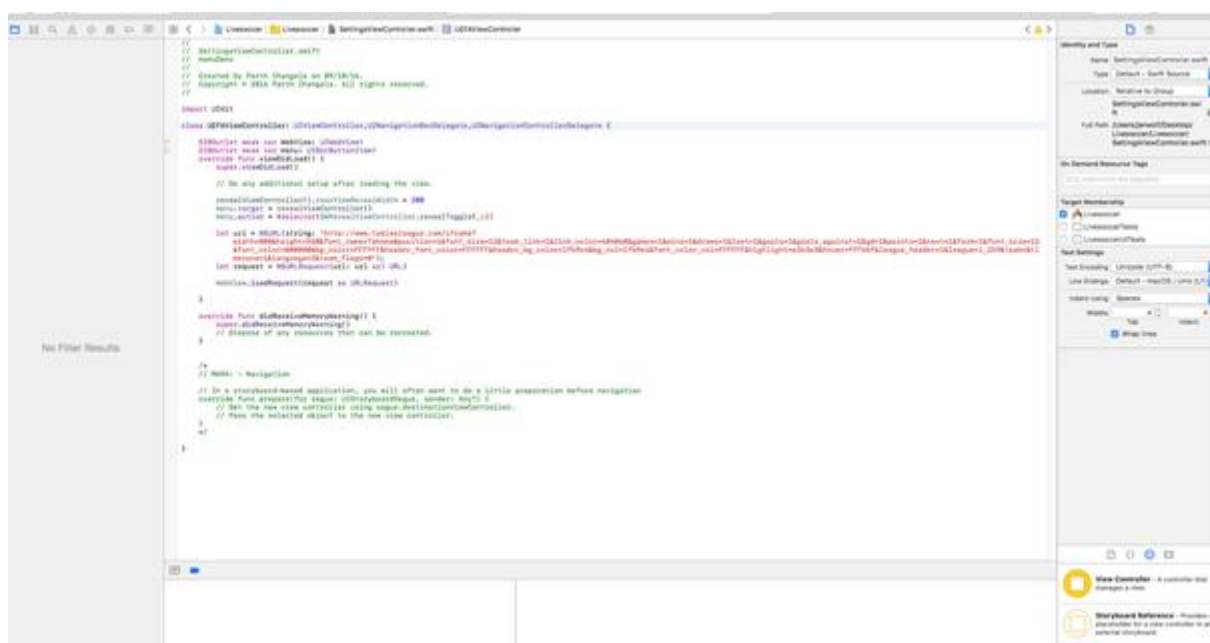
Slika 5

Za vsako poglavje smo naredili skript. Skript je vseboval svojo funkcijo in meni-funkcijo s skripta menuViewController. Za prikazovanje rezultatov v živo smo uporabili funkcijo UIWebView. To je funkcija, ki prikazuje spletno stran v aplikaciji. To je prvi skript, ki je narejen za poglavje V živo. Skript se imenuje vzivoViewController.

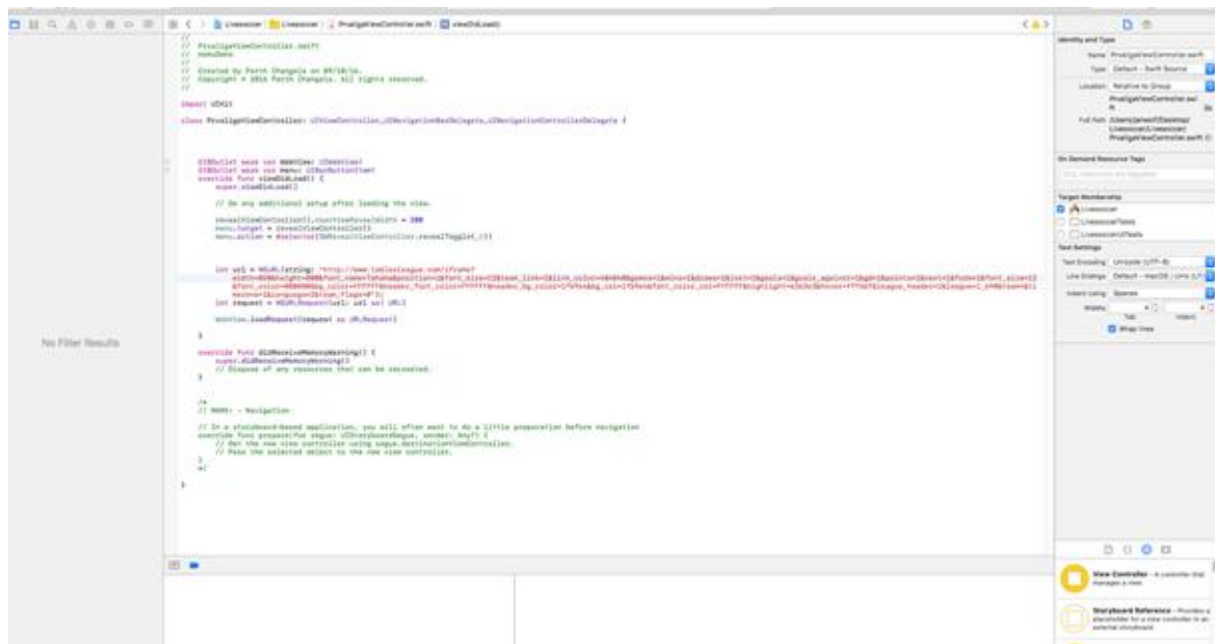


Slika 6

Naslednji skript je UefaViewControler ta prikazuje stanje v Ligi prvakov in samodejno osvežuje rezultate. To tabelo smo vzeli z TablesLeague.com.



Slika 7



Slika 8

3. ZAKLJUČEK

S tem predlogom bi radi dosegli, da se bi športne strani še kar širile naprej po internetu. Pri nalogi smo imeli nekaj malega težav, ampak smo ji rešili in se maksimalno potrudili z spletno stranjo in aplikacijo.

Tukaj pa je še naš link spletne strani:

<http://livesoccer.000webhostapp.com/>

4. LITERATURA IN VIRI

<https://www.wikipedia.org/>

<http://www.learnswift.tips/>

<https://sl.wikipedia.org/wiki/JavaScript>

<http://www.w3schools.com/css/>

<https://www.youtube.com/>