

Univerzita Pardubice
Fakulta elektrotechniky a informatiky

Josef Plášil

Inzerce nemovitostí

SEMESTRÁLNÍ PRÁCE

Obsah

1 ÚVOD	3
1.1 POPIS APLIKACE	3
1.2 RICH PICTURE	3
1.3 ARCHITEKTURA	3
2 ANALÝZA	3
2.1 AKTÉŘI SYSTÉMU	3
2.2 UML USE CASE DIAGRAM	4
2.3 UML ACTIVITY DIAGRAM	5
2.4 DATABÁZOVÝ MODEL	6
2.5 STORY BOARDY	6
3 IMPLEMENTACE	7
3.1 ADRESÁŘOVÁ STRUKTURA	7
3.2 UKÁZKY ZDROJOVÉHO KÓDU	8

1 Úvod

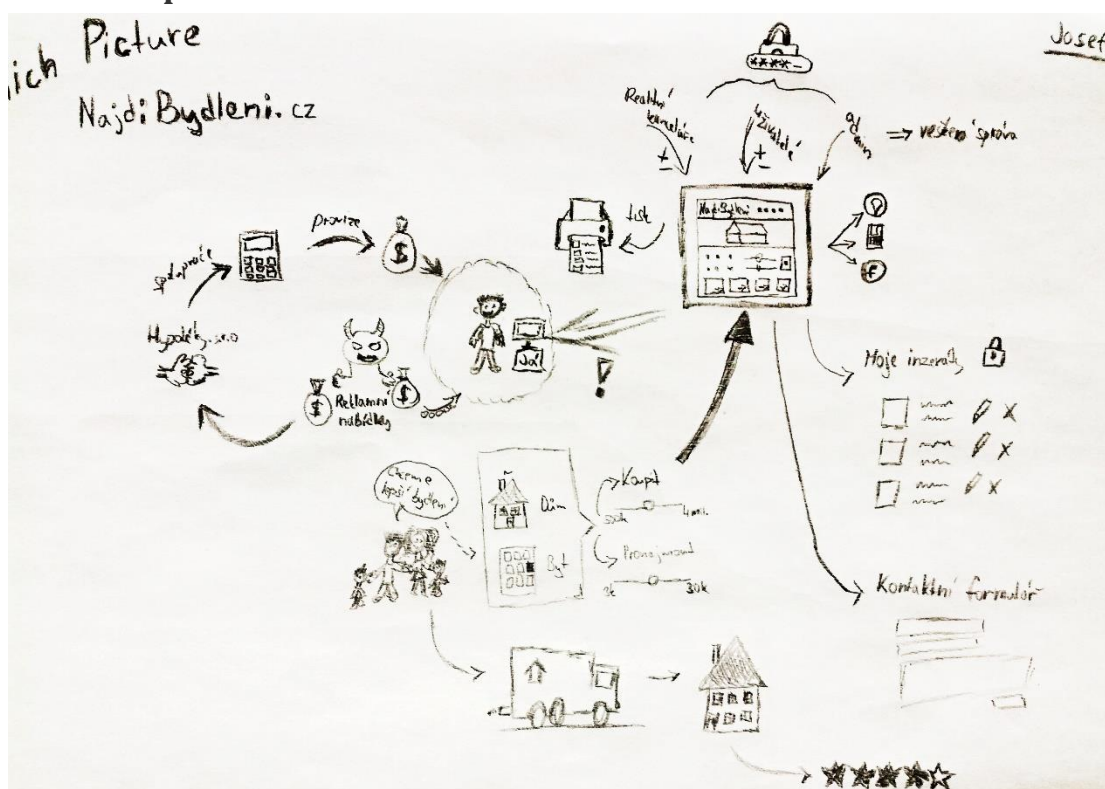
1.1 Popis aplikace

Aplikace slouží k vytváření inzerátů týkajících se nemovitostí. Pro vyhledávání inzerátů je implementován vyhledávač, který obsahuje několik filtrů, pomocí kterých se budou odpovídající výsledky zobrazovat.

Pokud je uživatel registrován, může vkládat a zveřejňovat své inzeráty pomocí příslušného formuláře. Podle zadaného města se automaticky přiřadí k inzerátu i název kraje, kde město či obec leží. Uživateli je také umožněno vkládat fotografie příslušící jeho inzerátu.

V poslední řadě je implementována interní pošta, kde inzerent najde zprávy od uživatelů, kteří ho kontaktovali buď z konkrétního inzerátu nebo pomocí možnosti „Nová zpráva“, která je k dispozici registrovaným uživatelům.

1.2 Rich picture



Obrázek 1– Rich picture

1.3 Architektura

Webová aplikace využívá značkovací jazyk HTML5, kaskádové styly CSS, skriptovací programovací jazyk PHP a databázi MySQL. Automatické přiřazování krajů k městům je řešeno pomocí čtení ze souboru typu JSON, který je získán z požadavku na Google API.

Pro vývoj bylo použito vývojové prostředí PhpStorm, Docker v operačním systému Linux a XAMPP v operačním systému Windows. Návrh databáze byl vytvořen v MySQL Workbench.

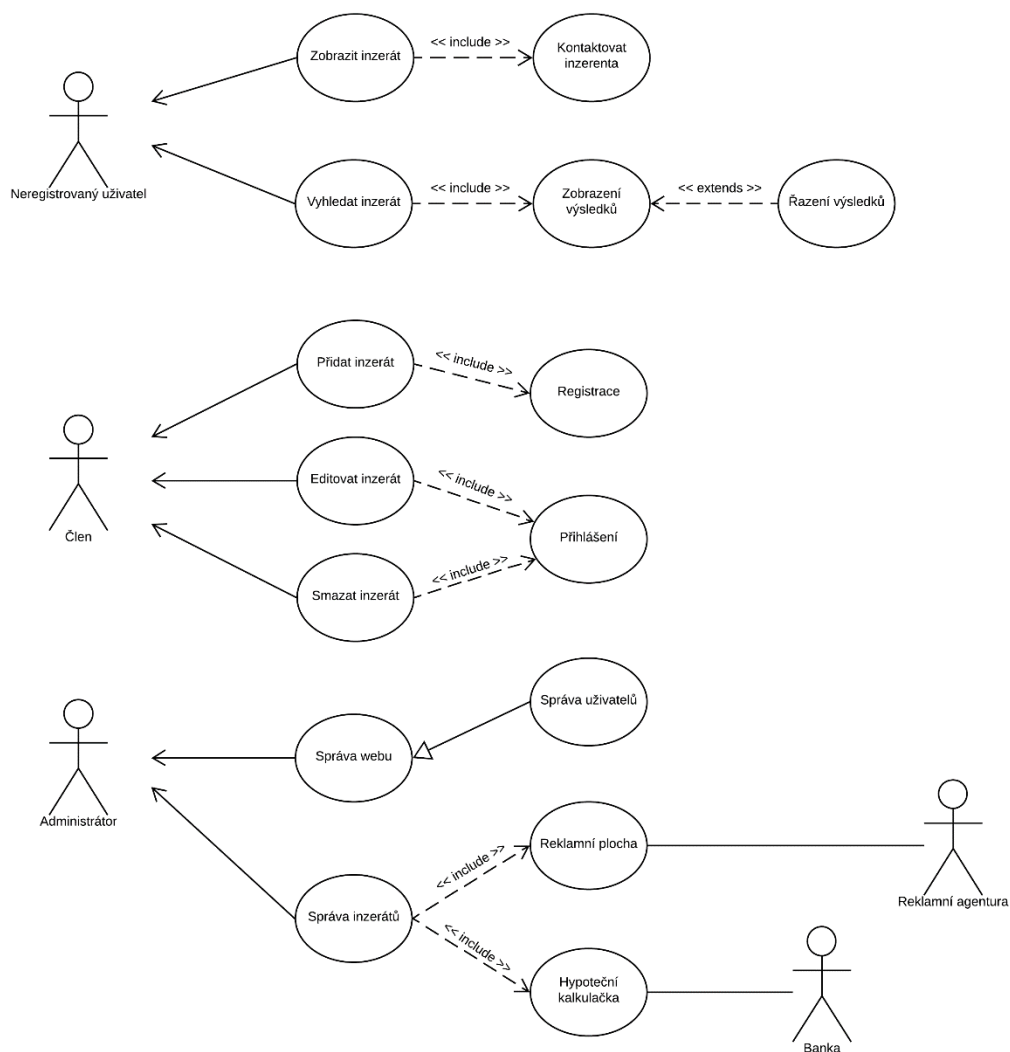
2 Analýza

2.1 Aktéři systému

- Neregistrovaný uživatel může vyhledávat inzeráty podle zadaných parametrů a zobrazovat jejich detaily. Dále může inzerenta kontaktovat. Pro přidání vlastního inzerátu je však nutné se registrovat.
- Registrovaný uživatel neboli inzerent může dělat všechny činnosti jako neregistrovaný uživatel. Dále mu je umožněno vytvořit vlastní inzerát včetně přidání fotografií. Své inzeráty může editovat a mazat. Je mu přidělena vlastní poštovní schránka s doručenou a odeslanou poštou.
- Administrátor má plnou kontrolu nad celou aplikací a jeho uživateli. Může kontrolovat přidávané inzeráty uživatelů a exportovat všechny inzeráty do souboru XML.

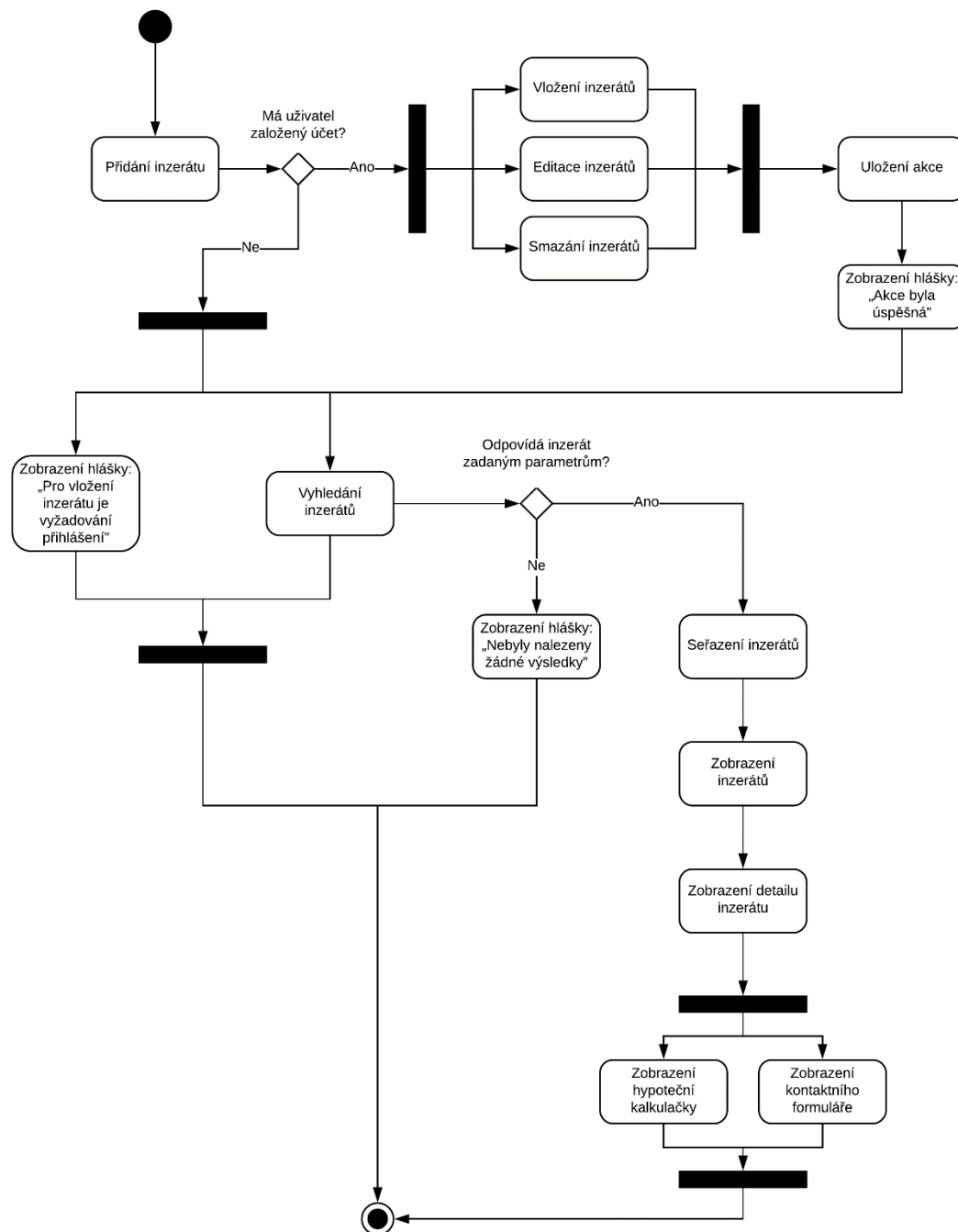
2.2

2.3 UML use case diagram



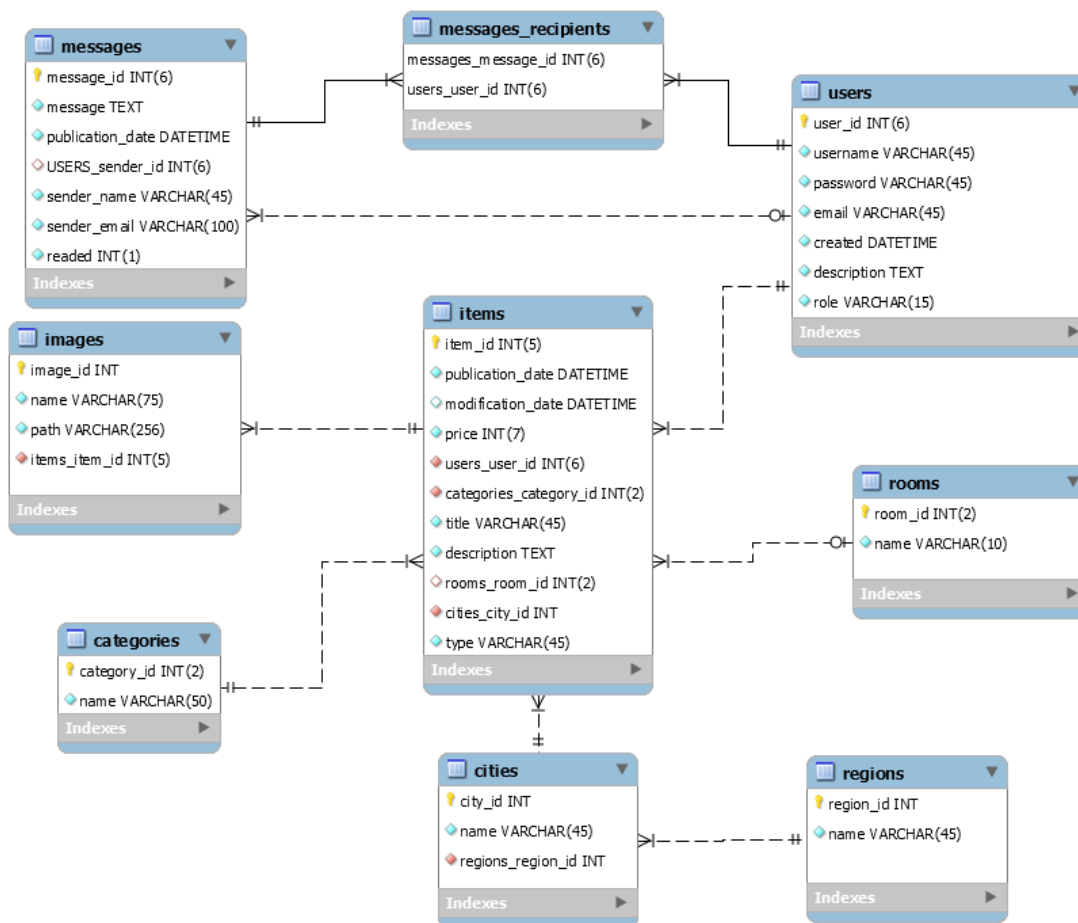
Obrázek 2 – UML use case diagram

2.4 UML Activity diagram



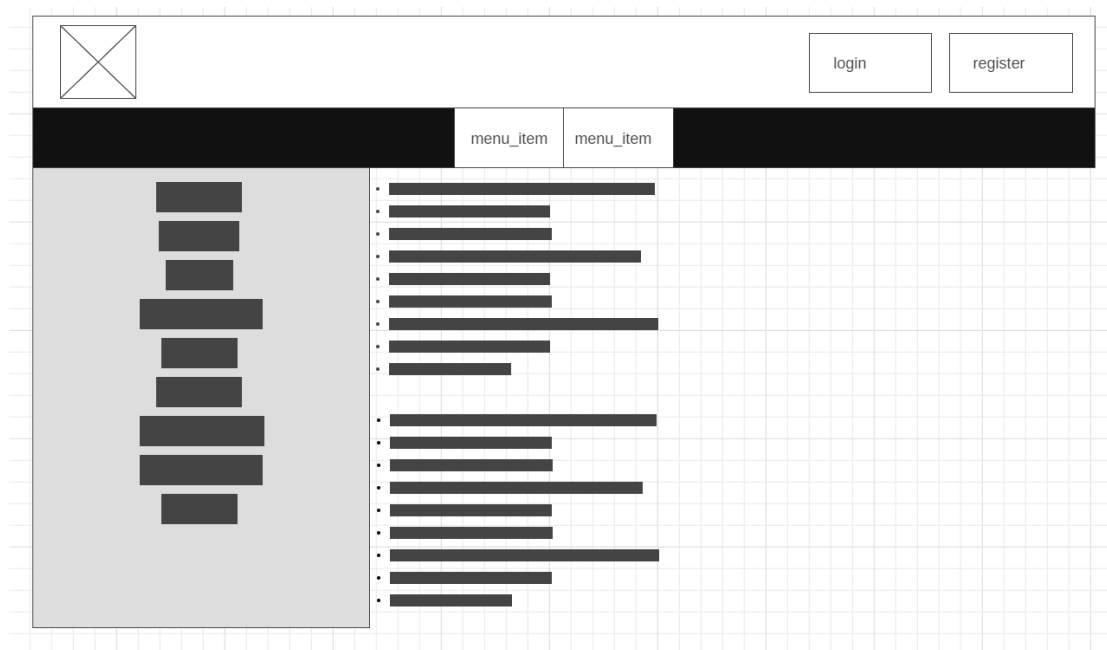
Obrázek 3 – UML Activity diagram

2.5 Databázový model

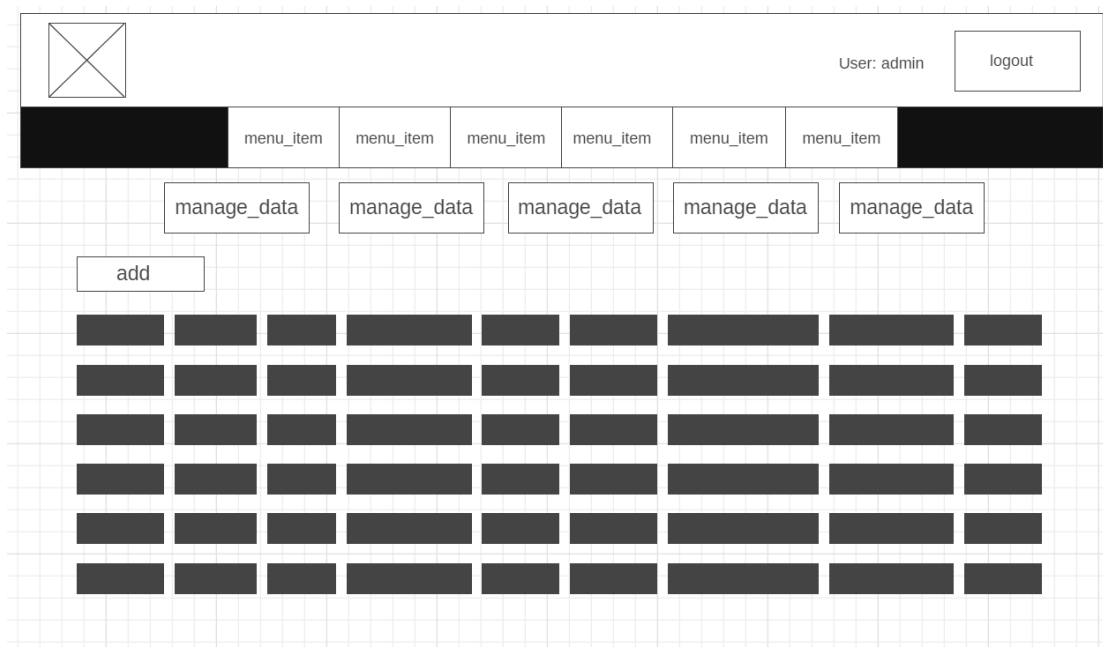


Obrázek 4 – Databázový model

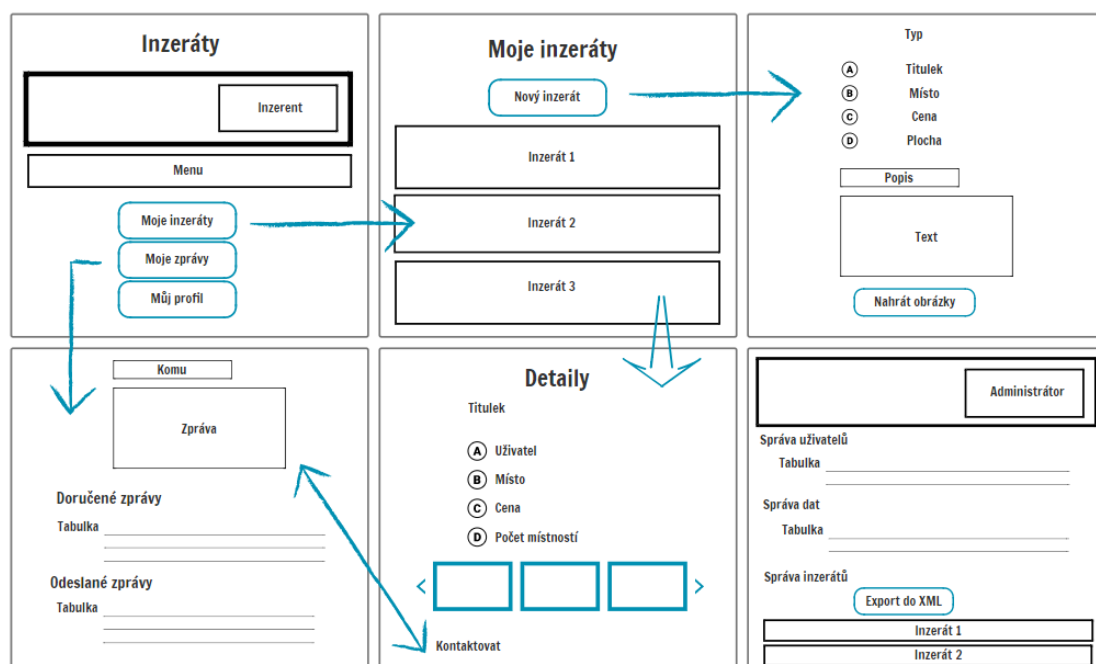
2.6 Wireframy a Storyboard



Obrázek 5 – Wireframe úvodní stránky



Obrázek 6 – Storyboard



Obrázek 7 – Wireframe správy dat

3 Implementace

3.1 Adresářová struktura

- > data
- > img
- > page
- > pics
- ▼ style
 - layout.css
 - advertisements_list.xml
 - database.sql
 - index.php

3.2 Ukázky zdrojového kódu

```
if ($readed == 0) {
    echo "
    <div class='pos $messagesPosition' style='display: block'>
        <div id='message-text'>
            $message;
        </div>
    </div>
    ";
    markReaded($id);
} else {
    echo "
    <div class='pos $messagesPosition' style='display: none'>
        <div id='message-text'>
            $message;
        </div>
    </div>
    ";
}
$messagesPosition++;
```

Obrázek 8 – Zobrazení zprávy uživateli, pokud není přečtena

```
function deleteImage($imageName) {
    global $dbServername, $dbUsername, $dbPassword, $dbName;

    $conn = new mysqli($dbServername, $dbUsername, $dbPassword, $dbName);
    if ($conn->connect_error) {
        die("Connection failed: " . $conn->connect_error);
    }

    $sql = "SELECT path, items_item_id FROM images WHERE name = '$imageName'";
    $images = $conn->query($sql);

    $itemId = 0;
    if ($images->num_rows > 0) {
        while ($rowImages = $images->fetch_assoc()) {
            $file = $rowImages["path"];
            $itemId = $rowImages["items_item_id"];
            unlink($file);
        }
    }

    $sql1 = "DELETE FROM images WHERE name = '$imageName'";
    $conn->query($sql1);

    return $itemId;
}
```

Obrázek 9 – Smazání obrázku jak z database, tak i z úložiště