STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA  
MLADÁ BOLESLAV

**ROČNÍKOVÁ PRÁCE**

Tadeáš Tondl

Mladá Boleslav 2022

STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA  
MLADÁ BOLESLAV

**ROČNÍKOVÁ PRÁCE**

**Autor: Tadeáš Tondl  
Studijní obor: 18-20-M/01 Informační technologie  
Vedoucí práce: Jan Till**

Mladá Boleslav 2022

**Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svou ročníkovou práci vypracoval samostatně a použil jsem pouze podklady (literaturu, projekty, SW atd.) uvedené v přiloženém seznamu.

Nemám závažný důvod proti zpřístupňování této ročníkové práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

V Mladé Boleslavi dne podpis:

**Obsah**

[1 Úvod 6](#_Toc102339429)

[2 Obsah práce 7](#_Toc102339430)

[2.1 Grafický design 7](#_Toc102339431)

[2.1.1 Písmo 7](#_Toc102339432)

[2.1.2 Hlavní prvek 8](#_Toc102339433)

[2.1.3 Ikony 8](#_Toc102339434)

[2.1.4 Textová pole 9](#_Toc102339435)

[2.2 Zachovávání dat 9](#_Toc102339436)

[3 Závěr 10](#_Toc102339437)

[4 Přílohy 11](#_Toc102339438)

[4.1 Obrázky 11](#_Toc102339439)

[4.2 Zdroje 11](#_Toc102339440)

# Úvod

Smyslem této práce bylo vytvořit jednoduchou stránku, která umožní uživatelům vytvořit hlasovaní na jejich libovolnou otázku. Stránka funguje snadno. Uživatel vyplní pole pro otázku a níže minimálně dvě odpovědi, následovně klikne na tlačítko ‘Create Poll’ a vytvoření hlasování je hotové. Po vytvoření se tlačítko změní na link na hlasovaní vytvořené uživatelem. Jakmile klikne na tlačítko, tak ho stránka přesměruje na jeho vytvořené hlasovaní, kde si může vybrat jednu z mnoha možností a hlasovat pro ni. Nadále může tento sčítač hlasů poslat lidem, od kterých chce aby v něm hlasovali. Uděláto jednoduše, zkopíruje aktuální adresu webu a pošle ji. Jakmile si uživatel vybere pro kterou možnost chce hlasovat, tak se může podívat na odpovědi po stisknutí tlačítka ‘show results’, a nebo může za aktuální adresu stránky napsat ‘/results’. Kde bude zobrazen počet hlasů na určitou možnost hlasovaní.

Cílem tvoření stránky bylo, aby stránka již od jejího názvu, byla jednoduchá. Žádné příliš komplikované akce. Jestli uživatel hledá webovou aplikaci, která mu umožní si vytvořit jeho vlastní sčítač hlasů, který může poslat jiným uživatelům pro zjištění nejlepší dané odpovědi díky demokracii, tak je to tato.

# Obsah práce

## Grafický design

Grafický design se skládá z jednoduchých tmavších barev. V dnešní době většina uživatelů preferuje tmavé téma nad světlím, takže design stránky byl položen na středu těchto faktorů a barvy stránky se podobají modro šedivé barvě.

### Písmo

Pro Písmo byl vybrán font Akshar [[1]](#footnote-1), je to bezpatkový font, barva písma je převážně černá, aby písmo bylo čitelné na jeho tmavém pozadí. Barva Loga je #182129. velikost písma otázky má velikost 21 pixelů. Možnosti mají velikost 16 pixelů. Tlačítka používají velikost 13 pixelů. Odkazy mají 12 pixelů.

[Obsah obrázku text, klávesnice, elektronika, světlo

Popis byl vytvořen automaticky](file:///C:\Users\Tadab\Downloads\Simple-Poll-master\Simple-Poll-master\backend)

Obrázek 1 fonz Akshar

font-family: '**Akshar**', sans-serif;

**Zdrojový kód č. 1: Nastavení fontu v CSS souboru¨**

### Hlavní prvek

Hlavní prvek má lehce zaoblené hrany ve velikosti 8 pixelů. Barva okrajů je modro černá #121b1e. pozadí prvku má světle modro šedou barvu #495c74 s šířkou vnitřních okrajů 24 pixelů 20 pixelů.

Obsah obrázku stůl

Popis byl vytvořen automaticky

Obrázek 2 Ukázka hlavního prvku

### Ikony

Stránka má pouze 1 ikonu která je umístěná v kořenovém adresáři webu. Ikonka nebyla od nikud vybrana. Ikonka byla vytvořena samotným autorem, a autor je na ni velice hrdý.



Obrázek 3 Favicon stránky

### Textová pole

Na stránce jsou dva typy textových polí, jedno pro otázku a druhé pro odpovědi. Pole pro odpověď má dolní dvojnásobnou hranu o velikosti 2 pixelů s barvou #111. Pole pro odpovědi používají přerušované čáry s velikostí 2 pixelů. U pole pro otázku byla vybrána tlustější čára, která zvýrazní její podstatu, nemůžou se sčítat odpovědi když chybí otázka. Textová pole pro odpovědi používají přerušovanou čáru, která značí že je jedna z mnoha, není až tolik důležitá.

## Zachovávání dat

Na ukládání dat je používán JSON[[2]](#footnote-2). Celá stránka má dva JSON soubory. Soubor Polls.json zachovává uživatelem vytvořená hlasování. Každé hlasování má svoje ID, Zadanou otázku a odpovědi. Další soubor Answers.json uchovává odpovědi a jejich počet hlasů.

# Závěr

Vytváření této webové aplikace nebylo až tak náročné, jak si autor myslel, ale nakonec všechno šlo podle plánu. Ovšem při vytváření stránky přišlo i pár problémů. Asi největší problém, který nastal bylo sbírání uložených hlasů. Také nastaly problémy s tlačítky, která měly udělat více úkolů zároveň, takže se koncept zjednodušil a na konec i zlepšil. Při vytváření stránky se autor přiučil i nové a důležité informace, které se mu do budoucna určitě budou hodit. Na začátku návrh webové aplikace měl úplně jiné barevné schéma. Stránka měla červeno fialové barvy a font byl až moc dětský. Tato změna byla z důvodu názoru pár lidí při prvním testování a sbírání recenzí. Cekově Autor je s touto prací velice spokojený. Webová aplikace dělá to co má bez žádných chyb, kterých si autor všiml. Celková tvorba aplikace byla zábavná, někdy ale i k utrpení. Autor si z projektu vzal pár zajímavých informací. Jakožto třeba že v určité situaci se musí místo tagu Button se musí použít tag Input.

# Přílohy

## Obrázky

[Obrázek 1 fonz Akshar 5](#_Toc102338590)

[Obrázek 2 Ukázka hlavního prvku 6](#_Toc102338591)

[Obrázek 3 Favicon stránky 6](#_Toc102338592)

## Zdroje

React JS : <https://reactjs.org/>

Akshar : <https://fonts.google.com/specimen/Akshar>

1. Akshar Dostupné z: https://fonts.google.com/specimen/Akshar [↑](#footnote-ref-1)
2. JavaScript Object Notation [↑](#footnote-ref-2)