Dokumentáció

Az oldalok célja a kevert harcművészetek mint sportot népszerűsíteni és események hirdetése és az események lebonyolító szervezetek hírének a növelése. Az oldal profitot tudna termelni az esetleges kesztyű eladásokból vásárlókból.

Négy oldal van. Az első oldal rövid leírást ad a sportról. Majd említ néhány tulajdonságot amiért élvezhető a sport követése és akár űzése is. Megnevezi a három legnépszerűbb MMA-szervezetet és a logójukról egy képet amire kattintva az oldalukra juthatunk. Az oldal bal-felső sarkára kattintva visszakerülünk a főoldalra, ez elérhető az összes oldalon. Alatta található még három gomb, amivel tudunk lépkedni az összes többi oldal között.

A Bajnokok gombra menve láthatjuk a legnagyobb MMA szervezetnek a férfi bajnokait egy táblázatba rendezve. Továbbá tartalmazza a logóját, ami 3 másodpercenként megfordul. Soronként a bajnokok súlycsoportja, a bajnok neve és beceneve, valamint egy fotót róla a bajnoki övével.

A következő oldal a webshop. A sikeres rendeléshez meg kell adni a nevünket, a lakcímünket, a megfelelő méretet és a számunkra szükséges színt. Az aláírás a legismertebb magyar MMA harcostól kaphatjuk meg Borics Ádámtól, becenevén „The Kid” aki jelenleg a Bellator promócióban küzd.

A legutolsó gomb az Eventkereső oldalra visz minket. Ahol megadva a dátumot ki listázza azon napon történő eseményeket. Ezek legtöbbször a hétvégén vannak és általában egy napon csak egy promóció tart eseményeket, hogy minél több néző legyen azon. Ha esetleg azon a napon nincs esemény akkor a „Nincsenek események erre a dátumra” üzenetet kapjuk.

Az index lap használja style.css-t. Az első minden olyan <div> elemre vonatkozik, amelyeknek van "style" attribútuma. A kijelölt elemek szegélyét (border) 2 pixeles vastagságú piros vonallal (red) rajzolja körbe. A következő rész a header osztályt módosítja a belső tér pedig 10 pixel minden oldalon az Arial betűtípust vagy annak nélkülözése esetén a rendszer által biztosított sans-serif betűtípusokat használja. A menu-button osztály formázása a következő. A gombok háttérszíne alapértelmezetten sötétzöld lesz és a gombok szövege pedig fekete. Az egérmutatót gombra állítja, jelezve, hogy a gomb interaktív. Amikor az egér fölé húzódik (hover), a háttérszín változik egy enyhén sötétebb zöldre. A menü elemeket flexbox elrendezésben jeleníti meg, ami lehetővé teszi a rugalmas és könnyen igazítható elrendezést. A linkek kékek és csak akkor húzódnak alá, hogy ha rávisszük az egeret. A háttere az oldalnak szürke és az alap betűtípus Georgia, 'Times New Roman', Times, serif. Valamint a header részbe a képek vannak formázva a magaságguk és a szélességük is 200 pontra van állítva. Az object-fit cover-re van állítva, a tartalom kitölti az elemet, de lehet, hogy a tartalom széléből néhány rész kiesik, ha az eltér a képaránytól.

A második css hasonló a másodikhoz a gombok formázásában. Itt a margó és a padding nullára van állítva. A .container osztályú elemekre alkalmazandó stílusokat határozza meg, például az elem szélességét 80%-ra állítja és középre igazítja a margin: 0 auto; szabállyal. A fejlécen belül módosítja a háttérszínt, szöveg színt (fehér), paddinget (10px), és a szöveget középre igazítja. A contentbe a margót beállítja 20px-re a felső és alsó részen. Az #datumvalaszto id-jú elemnek középre igazítást ad. A label elemeknek inline-block elrendezést és 5px-es alsó margót ad. Az #dateInput id-jú input mezőnek 8px-es belső paddinget ad. A gomboknak kék háttérszínt, fehér szöveget, 10px-es belső paddinget és eltávolítja a szegélyüket. Hover esetén a háttérszínt változtatja.

Az #eventsList id-jú listának nincs stílusa, de az egyes listaelemeknek 10px-es alsó margót ad.

Az összes oldal használja a gomb.js nevű scriptet. Ez a JavaScript kód egy egyszerű oldalnavigációs funkciót valósít meg. Két részre osztható. Az első egy függvény, ami neve open, paramétere a pageName, ami a céloldal nevét vagy elérési útját tartalmazza. Amikor meghívják ezt a függvényt, a window.location.href segítségével az aktuális ablakot átirányítja a megadott oldalra. A másik rész a navigációs eseménykezelők. Példaul a document.getElementById("bajnokok").addEventListener("click", function() {...});: Egy eseménykezelőt hoz létre a "Bajnokok" gombra kattintás eseményére.Amikor a gombra kattintanak, meghívja a function() {...} részt, ami tartalmazza az open("bajnokok.html"); kódot. Tehát a "Bajnokok" gombra kattintva az oldal átirányítódik a "bajnokok.html" oldalra. Ugyanez a folyamat ismétlődik a "Webshop" és "Eventkereső" gombok esetében, azokra kattintva az oldalak a megfelelő helyekre irányítódnak át.

Az űrlap scriptje először is, a függvény meghatározza az űrlap különböző mezőinek értékeit, mint például a szöveges beviteli mezők, a checkbox, a radiogombok és a színválasztó. Utána visszaállítja a szövegdoboz és színdobozt, ha előtte volt már próba az űrlap kitöltésére.

var textInputValue = textInput.value.trim();: Az űrlap szöveges beviteli mezőjének értékét tárolja, törölve a felesleges szóközöket.

var textareaInputValue = textareaInput.value.trim();: Az űrlap többsoros szöveges beviteli mezőjének értékét tárolja, törölve a felesleges szóközöket.

var checkboxInputChecked = checkboxInput.checked;: Megvizsgálja, hogy a checkbox be van-e jelölve.

var radioInputValue = document.querySelector('input[name="radioGroup"]:checked');: Megkeresi a kiválasztott rádiógombot a radioGroup nevű csoportból.

var colorInputValue = colorInput.value;: Az űrlap színválasztó mezőjének értékét tárolja.

Majd ellenőrzi a szöveges beviteli mezőket, ha üresek, hibaüzenetet jelenít meg és piros keretet ad a mezőkhöz. Ellenőrzi a rádiógombokat, és ha nincs kiválasztva egyetlen opció sem, hibaüzenetet jelenít meg, és piros keretet ad az összes rádiógombhoz. Ha minden ellenőrzés sikeres volt, a függvény kiírja a mezők értékeit a konzolra.

A datum.js végzi a dátumválasztást és ha talál arra dátumra eseményt akkor azt kilistázza. z events objektum tartalmaz kulcs-érték párokat, ahol a kulcsok dátumokat jelentenek, az értékek pedig az adott dátumhoz rendelt eseményeket, például sportmérkőzéseket.

A showSelectedEvents függvény egy HTML űrlapból lekéri a kiválasztott dátumot, majd meghívja a displayEventsForDate függvényt a kiválasztott dátummal. A displayEventsForDate függvény kiválasztja az események listáját tartalmazó HTML elemet (eventsList) és törli annak tartalmát. Ezután ellenőrzi, hogy a kiválasztott dátumhoz tartoznak-e események az events objektumban. Ha igen, létrehoz egy listaelemet (li) minden eseményhez, és hozzáadja azokat az eseményeket a listához. Ha nincs esemény az adott dátumhoz, akkor egy üzenetet jelenít meg, miszerint nincsenek események ezen a dátumon.

A animacio.js JavaScript kód egy kattintás eseményt figyel, amely akkor következik be, amikor az elem, amelynek az id-je "ufcLogo", betöltődik (az DOMContentLoaded esemény jelzi az oldal tartalmának betöltését). Amikor az "ufcLogo" elemre kattintasz, a kód meghívja a toggleAnimation függvényt.

A toggleAnimation függvény állapotváltást hajt végre az animáció lejátszásában. Ha az animáció szüneteltetve van (animationPlayState értéke "paused"), akkor elindítja az animációt (animationPlayState értéke "running"), és fordítva. Ezenkívül mindkét esetben az ufcLogo elemen belül állapítja meg az animáció futását vagy szüneteltetését.

Ez az egyszerű kód tehát lehetővé teszi az "ufcLogo" elem animációjának megállítását és újraindítását a kattintásra.

A Bajnokok oldalon a style részben @keyframes használatával definiál egy animációt, amelyet rotateAnimation néven hoz létre.

Az animáció két kulcsfontosságú állapotot definiál:

from: A kezdőállapot, ahol a transform tulajdonság a 0 fokos elforgatást jelenti.

to: A végállapot, ahol a transform tulajdonság a 360 fokos elforgatást jelenti.

Ezután az #ufcLogo azonosítójú elemre alkalmazzák az animációt a rotateAnimation kulcsszó nevével. Az animáció 3 másodperces időtartamú (3s), és az infinite érték azt jelenti, hogy az animáció folyamatosan ismétlődik.

Összességében ez a CSS kód egy végtelenül ismétlődő, 3 másodpercenként teljes körbe elforgó animációt hoz létre az "ufcLogo" elemen. A rotateAnimation kulcsfontosságú szabályok meghatározzák az animáció elforgatási mozgását.