

Přírodovědecká fakulta  
Jihočeské univerzity

Bakalářská práce

Webový informační systém  
pro neziskovou organizaci

Vypracoval: Petr Lapice

Školitel: Mgr. Ph.D. Miloš Prokýšek

Studijní obor Aplikovaná informatika  
obor: Webové aplikace

České Budějovice 2012

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury. Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění, souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě, elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb., zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 14. prosince 2012, .....

Lapice Petr, 2012: Webový informační systém pro neziskovou organizaci [Web information system for NGO, Bc Thesis, in Czech] – 18 p. (počet stran), Faculty of Science, The University of South Bohemia, České Budějovice, Czech Republic

## **Anotace**

Smyslem této práce je vytvoření webové aplikace, to znamená analýza funkčních i nefunkčních požadavků, návrh, realizace, testování, dokumentace kódu a uživatelská dokumentace. Výsledkem práce bude funkční webová aplikace, která může být použita jakýmkoli sportovním kroužkem k zlepšení organizačních a komunikačních procesů.

## **Abstract**

The point of this work is creating web application, that means analysis of functional and non-functional requirements, plan, realization, testing, documentation of source code and user's documentation. The result of the work will be functional application, which can be used by any kind of sporty club to improve organizational and communication processes.

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Specifikace cíle</b>	<b>3</b>
2.1	Logický rámec . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Analýza a návrh řešení</b>	<b>6</b>
3.1	Případy užití . . . . .	6
3.2	Uživatelské role . . . . .	9
3.3	Návrh software . . . . .	10
3.4	Návrh architektury . . . . .	11
3.5	Návrh GUI . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Návrh relační databáze</b>	<b>13</b>
4.1	Popis jednotlivých entit . . . . .	14
<b>5</b>	<b>Realizace</b>	<b>15</b>
5.1	Plán . . . . .	15
<b>6</b>	<b>Testování</b>	<b>16</b>
<b>7</b>	<b>Závěr</b>	<b>17</b>
<b>8</b>	<b>Použitá literatura</b>	<b>18</b>
<b>9</b>	<b>Příloha</b>	<b>19</b>
9.1	Scénáře použití aplikace . . . . .	19
9.2	Gantův diagram . . . . .	21
9.3	Uživatelská dokumentace . . . . .	22
9.3.1	Instalační příručka . . . . .	22

9.3.2 Uživatelská příručka . . . . . 26

# Seznam obrázků

1	Logický Rámec . . . . .	3
2	Usecase-člen . . . . .	6
3	Usecase-vedoucí . . . . .	7
4	Usecase-administrátor . . . . .	8
5	Model komunikace . . . . .	11
6	Relační Databáze . . . . .	13
7	Gantův diagram . . . . .	21
8	Vytvoření týmu . . . . .	27
9	Vytvoření uživatele . . . . .	28
10	Vytvoření člena . . . . .	29
11	Vytvoření události . . . . .	30
12	Docházka . . . . .	31
13	Chat . . . . .	32
14	Kontaktní údaje . . . . .	33

# 1 Úvod

Tato práce se bude zabývat vytvořením webové aplikace, která bude sloužit ke zlepšení organizačních a komunikačních postupů sportovních klubů. Každý sportovní klub musí nějakým způsobem poskytnout svým členům informace, ve kterých bude uvedeno místo a čas konání akcí, pořádaných klubem. Zároveň musí zajistit, aby členové měli možnost kontaktovat vedoucího, či ostatní členy klubu.

Existují různé způsoby, pomocí kterých může klub průběžně informovat své členy a zajistit komunikaci celého týmu. Může to být řešeno například pomocí mobilního telefonu, emailu, či webové aplikace.

Pokud se sportovní klub rozhodne používat webovou aplikaci, má dvě možnosti, mezi kterými si může vybrat. První možnost je zdarma používat volně dostupné webové aplikace. Jako příklady mohou být uvedeny sociální síť [facebook](#), nebo česká specializovaná aplikace pro sportovní kluby [tymy.cz](#). Tyto aplikace umožňují členům získat kontaktní informace klubu, či ostatních členů, umožňují zadat docházku na akcích pořádané klubem a umožňují komunikaci mezi členy pomocí chatu.

Druhá možnost je, že se klub rozhodne vytvořit si webové stránky sám. Z důvodu podpořit kluby, které si zvolí druhou možnost, bylo rozhodnuto, že se vytvoří webová aplikace, která bude moci být poskytnuta jakémukoliv sportovnímu klubu, který si ji bude moci vložit na své webové stránky. Aplikace bude

## 1 ÚVOD

---

open-source software, to znamená, že zdrojový kód bude kluby přístupný a budou ho moci podle potřeby upravovat.



## 2 Specifikace cíle

Cílem této práce je vytvořit aplikaci, ke zefektivnění organizačních a komunikačních postupů sportovního klubu. Do aplikace budou mít přístup pouze členové klubu. Vytváření uživatelských účtů nebude automatizované. Každý člen získá přihlašovací jméno a heslo pouze pomocí administrátora, či vedoucího týmu.

### 2.1 Logický rámec

Obrázek 1: Logický Rámec

<b>Cíl projektu</b>	<b>Objektivně ověřitelné ukazatele</b>	<b>Prostředky ověření</b>	<b>Předpoklady</b>
Zefektivnění organizačních a komunikačních postupů sportovního klubu pomocí webové aplikace.	Aplikace je používána sportovními kluby.  Používáním aplikace došlo ke zlepšení fungování klubu.	Statistika využívanosti aplikace.  Dotazníky spokojenosti pro kluby.	Zájem klubů o webovou aplikaci.

## 2 SPECIFIKACE CÍLE

<b>Účel projektu</b>	<b>Objektivně ověřitelné ukazatele</b>	<b>Prostředky ověření</b>	<b>Předpoklady</b>
Poskytnout on-line dostupné prostředí pro zadání docházky na akcích pořádané klubem.	Klub zadává do aplikace akce, které se budou konat. 80% aktivních členů zadá docházku na akcích.	Data v IS.	Klub potřebuje zjistit účast členů na akcích.
Umožní získání kontaktních informací elektronickou formou.	70% členů klubu poskytne kontaktní informace.	Data v IS.	Členové potřebují mít možnost získat kontaktní údaje na klub a členy.
Poskytnout elektronickou komunikaci mezi členy klubu pomocí emailu a chatu v aplikaci.	Ověřené doručení emailu všem členům klubu. 70% členů klubu používá chat.	Doručenky emailu. Zprávy v chatu aplikace.	Zájem klubů o automatizaci emailů. Zájem členů o chat v aplikaci.

<b>Výstupy</b>	<b>Objektivně ověřitelné ukazatele</b>	<b>Prostředky ověření</b>	<b>Předpoklady</b>
<p>Administrační prostředí pro klub.</p> <p>Prostředí pro přihlašování k událostem.</p> <p>Prostředí pro správu kontaktních informací člena.</p> <p>Prostředí pro elektronickou komunikaci.</p>	Úspěšné splnění testů a simulací.	Data z výsledků testování a simulací.	Webové rozhraní bude splňovat funkční požadavky (Kapitola případy užití).

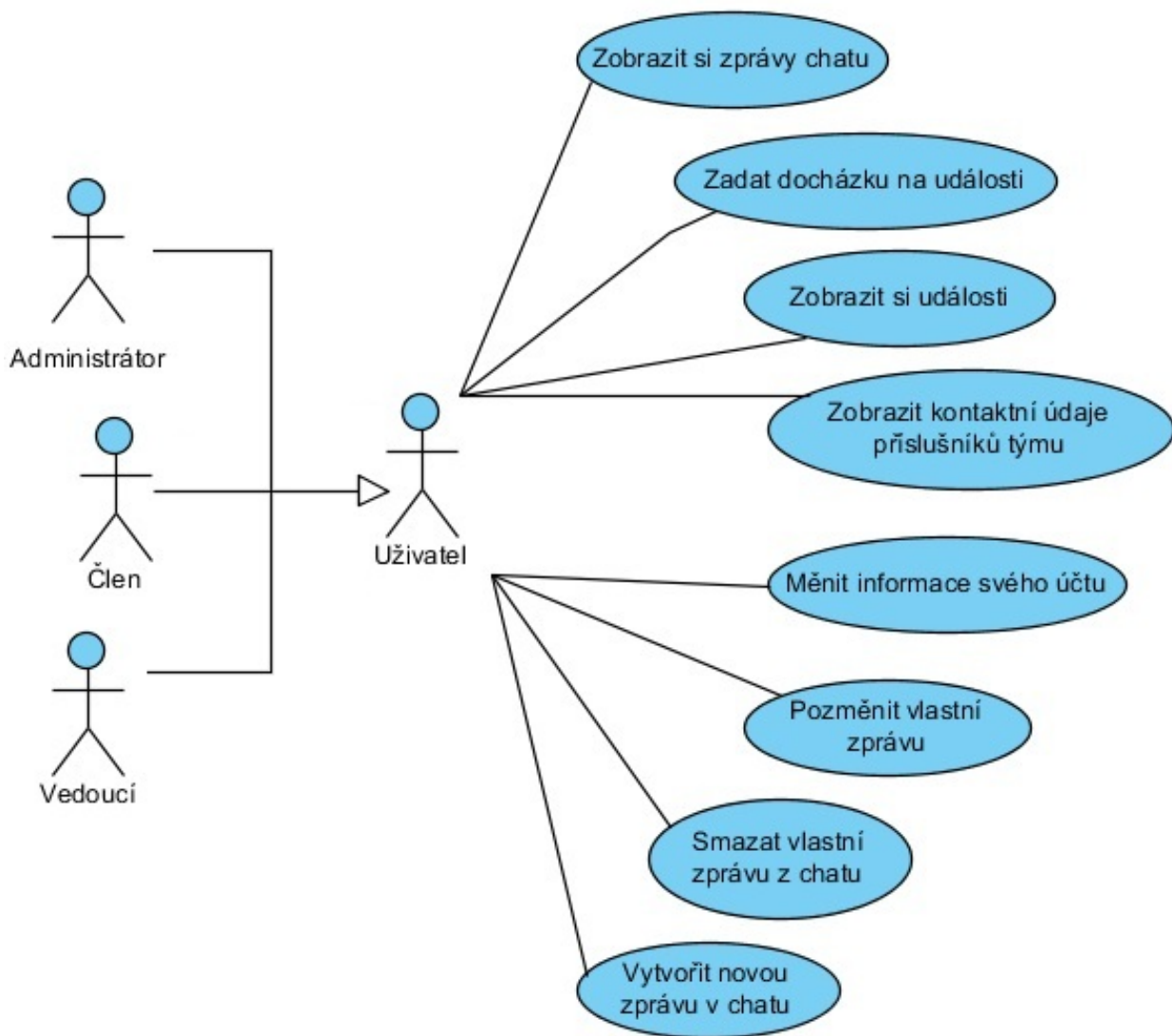
## 2 SPECIFIKACE CÍLE

Činnosti	Objektivně ověřitelné ukazatele	Prostředky ověření	Předpoklady
<p>Analýza a návrh řešení. (Případy užití. Návrh software. Návrh architektury. Návrh GUI.)</p> <p>Návrh relační databáze.</p> <p>Vytvoření databáze.</p> <p>Vytvoření webového rozhraní. (Administrační prostředí pro klub. Prostředí pro přihlašování k událostem. prostředí pro správu kontaktních informací člena. Prostředí pro elektronickou komunikaci.)</p> <p>Dokumentace kódu.</p> <p>Testování, simulace, testovací dokumentace.</p> <p>Příprava uživatelského manuálu.</p>	<p>Struktura vytvořené databáze odpovídá návrhu.</p> <p>Úspěšné splnění testů a simulací.</p> <p>Splnění testů a simulací.</p> <p>Manuál je srozumitelný a nápomocný uživatelům.</p>	<p>Vytvořená databáze.</p> <p>Data z výsledků testování a simulací.</p> <p>Výsledky testování a simulací.</p> <p>Dotazníky spokojenosti pro kluby.</p>	<p>Výběr vhodných technologií a postupů.</p> <p>Úspěšná instalace programů.</p> <p>Připravený funkční webový server.</p> <p>Validní zdrojový kód.</p> <p>Testování proběhlo úspěšně.</p>

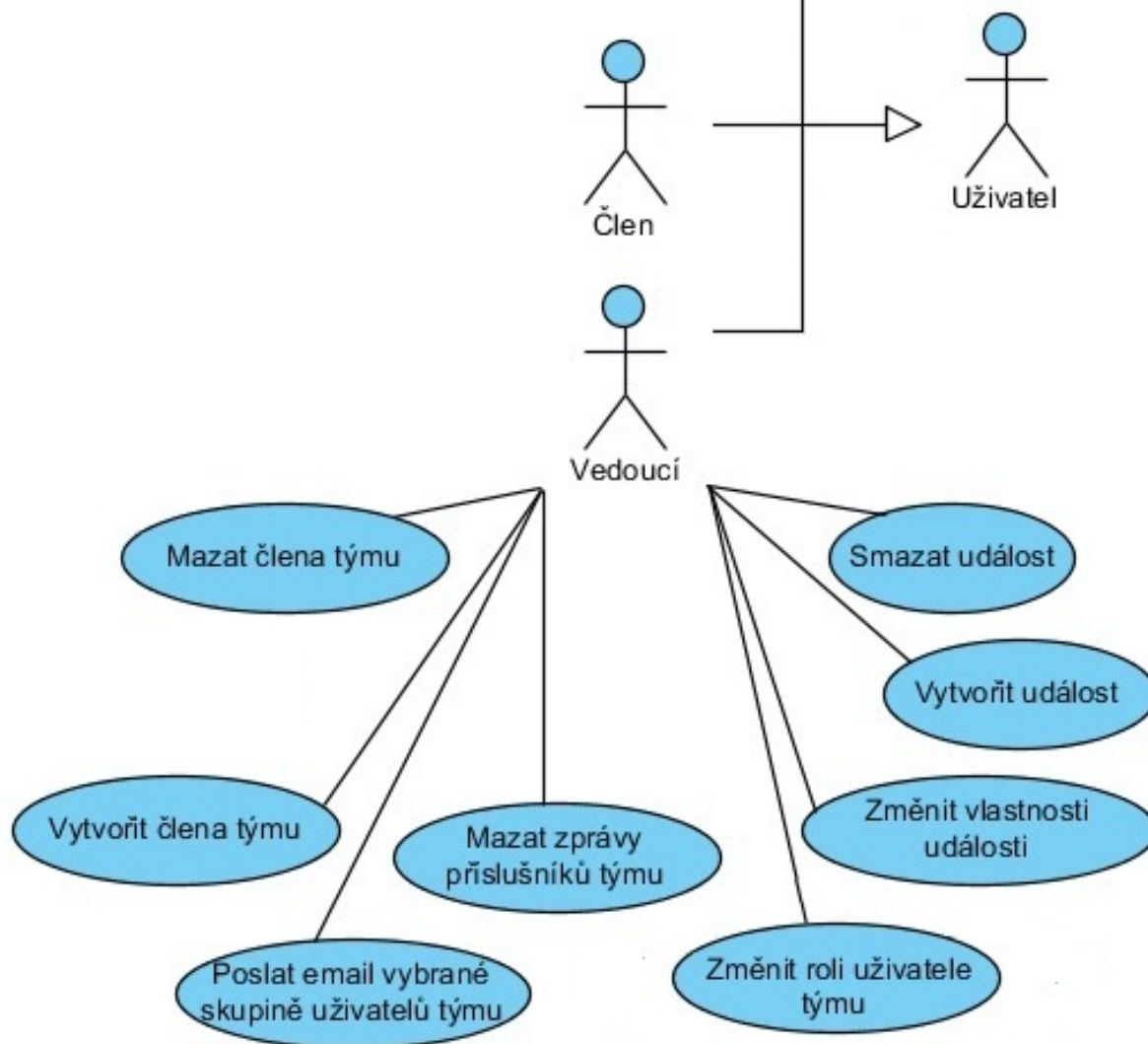
## 3 Analýza a návrh řešení

### 3.1 Případy užití

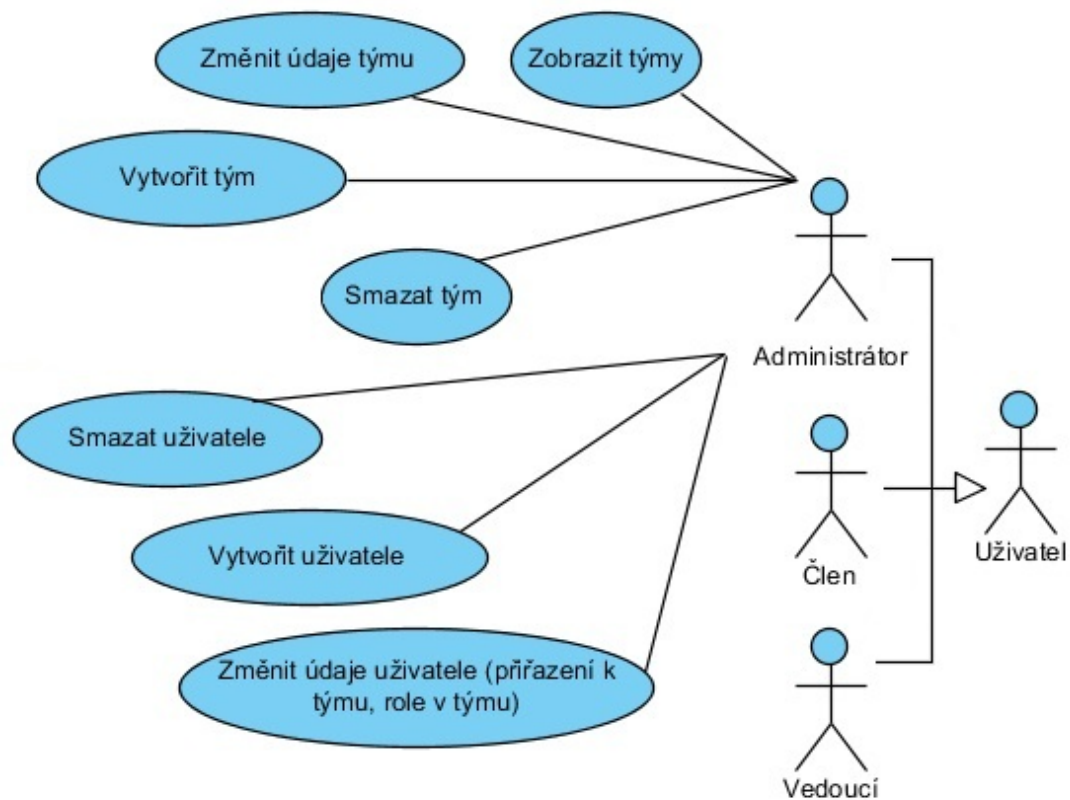
Obrázek 2: Usecase-člen



Obrázek 3: Usecase-vedoucí



Obrázek 4: Usecase-administrátor



## 3.2 Uživatelské role

### Člen

*Vlastnosti role člen:*

Přihlašovací jméno a heslo
Uživatelské jméno
Oprávnění (role)
Kontaktní údaje (Příjmení, jméno, email, telefon, bydliště. . .)

*Akce role člen:*

Zobrazit zprávy chatu, události a kontaktních informací uživatelů týmu.
Vytvořit zprávu. Mazat a upravovat vlastní zprávy.
Měnit informace svého účtu.
Zadat účast na události.

### Vedoucí

Role vedoucí přidává uživateli základní funkce pro správu uživatelů týmu a správu týmového chatu. Vedoucí může měnit role uživatelům svého týmu.

*Vlastnosti role vedoucí:* Stejně jako role člen.

*Akce role vedoucí:*

Má stejné akce jako člen.
Vytvořit nebo smazat člena týmu.
Určuje, jakou roli budou mít uživatelé týmu. (vedoucí, člen)
Mazat zprávy uživatelů týmu.
Poslat email vybrané skupině uživatelů týmu.
Vytvořit, smazat, či pozměnit událost.

#### **Administrátor**

Roli administrátor používá pouze správce serveru. Přidává uživateli funkce pro správu týmů v aplikaci a správu všech uživatelů aplikace.

*Vlastnosti role vedoucí:* Stejně jako role člen.

*Akce role administrátor:*

Vytvořit, smazat tým, či změnit údaje týmu.
Vytvořit, smazat uživatele, či změnit údaje účtů uživatelů (přiřazení k týmu, role v týmu. . .).

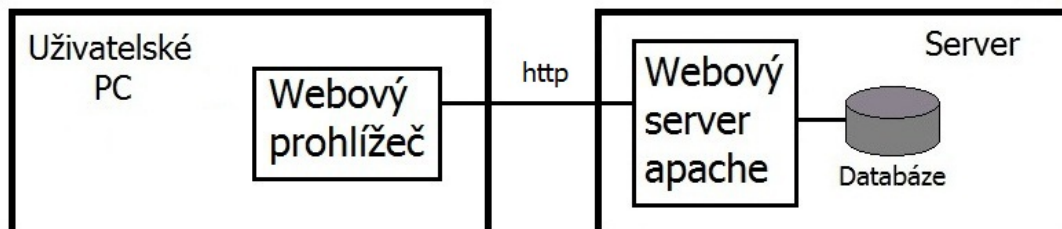
### **3.3 Návrh software**

Pro vytvoření aplikace bude použit webový server Apache http server verze 2.2, skriptovací jazyk Php verze 5.3.8. a pro ukládání dat bude použit databázový systém MySql 5.1.

Další programy: Pspad 4.5.6 – textový editor, Phpmyadmin – nástroj pro správu databáze, Nette – Framework php.



Obrázek 5: Model komunikace



## 3.4 Návrh architektury

Framework Nette nabízí tzv. [sandbox](#), což je předpřipravená kostra aplikace. Sandbox používá architekturu [MVC](#). Tento typ architektury bude použit i pro naši aplikaci.

## 3.5 Návrh GUI

- 1) uživatelské rozhraní – dělí se do tří bloků: uživatelé, chat, události.
- 2) administrátorské rozhraní – rozhraní pro správce serveru, umožňuje spravovat jednotlivé týmy a jejich uživatele.

### Uživatelské rozhraní

Blok uživatelé - zobrazí seznam uživatelů týmu a umožní získání jejich kontaktních údajů. Umožní změnit kontaktní údaje přihlášenému uživateli. Uživatel s rolí vedoucí bude moci spravovat uživatele týmu.

Blok chat - bude sloužit k chronologickému zobrazení textových zpráv týmu. Každý uživatel bude moci zprávy napsat, popřípadě své zprávy změnit nebo smazat. Uživatelé s rolí vedoucí bude moci poslat email vybrané skupině členů týmu, či smazat zprávy ostatních uživatelů týmu.

Blok události - umožní uživatelům prohlížet nastávající události. Uživatelé budou moci zadat svou účast na události a zároveň zjistit účast ostatních členů týmu. Uživatel s rolí vedoucí bude moci spravovat události týmu. .

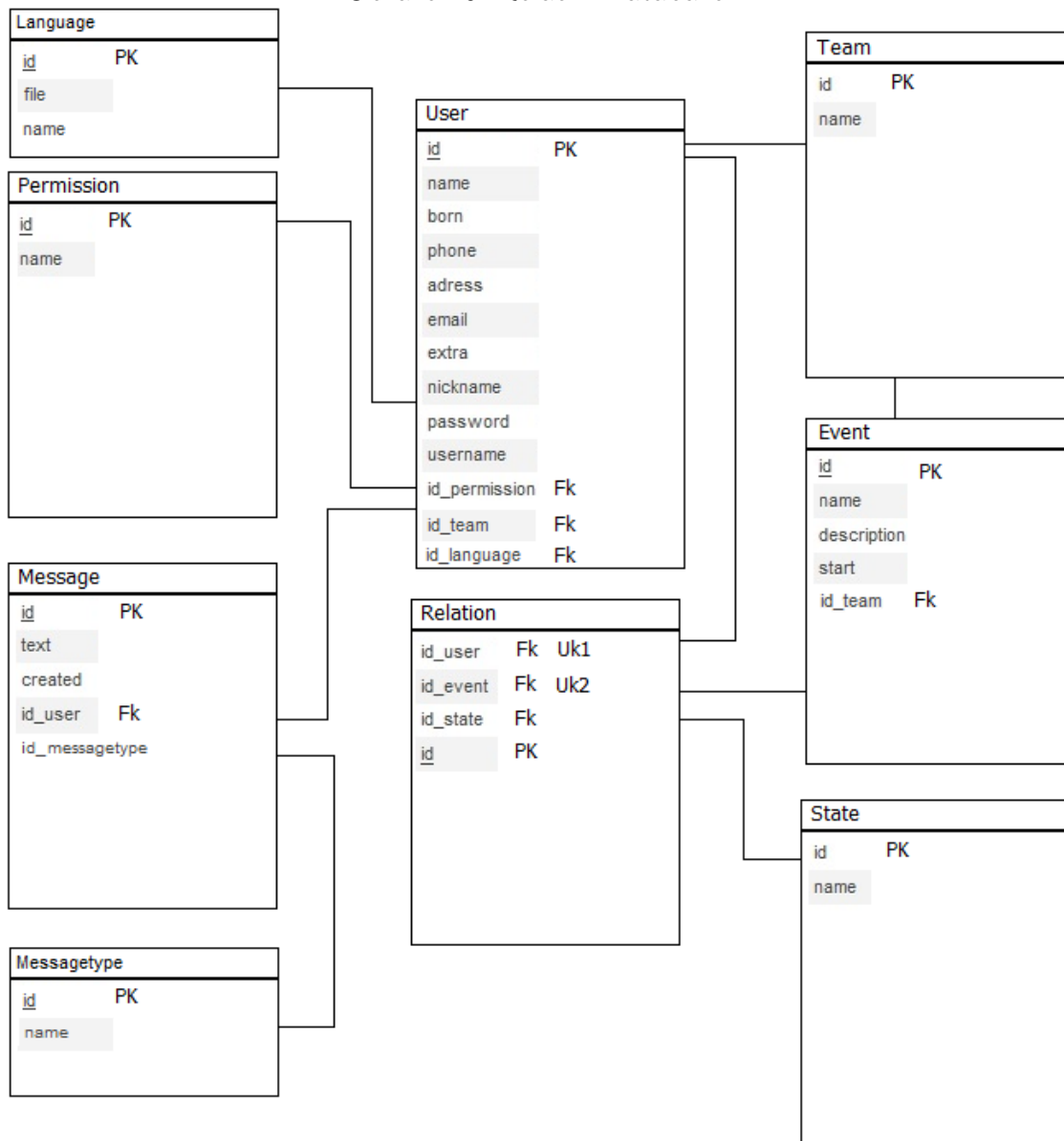
#### **Administrátorské rozhraní**

Do tohoto grafického rozhraní bude mít přístup pouze uživatel s rolí administrátor, to znamená správce serveru. Pomocí tohoto rozhraní bude moci správce spravovat aplikaci pomocí vzdáleného přístupu přes internetový prohlížeč.

Grafické rozhraní zobrazí seznam týmů a umožní správci spravovat týmy. Umožní zobrazit seznam uživatelů vybraného týmu a umožní správci spravovat tyto uživatelské účty. Správce bude moci vstoupit i do uživatelského rozhraní týmů.

## 4 Návrh relační databáze

Obrázek 6: Relační Databáze



### 4.1 Popis jednotlivých entit

V této části budou popisovány entity (tabulky) databáze. Nebudeme se zde zabírat podrobným popisem vlastností entit, ale zaměříme se na vysvětlení významu entit.

- 1) **Team** – umožňuje, aby aplikaci mohlo používat více klubů.
- 2) **User** - reprezentuje jednoho uživatele.
- 3) **Message** - představuje zprávu. Obsahuje čas vytvoření, vztah s jedním uživatelem, který ji vytvořil, a samotný text zprávy.
- 4) **Event** - akce konaná určitým klubem.
- 5) **State** - představuje stavy, které může uživatel mít ke konaným událostem jako například nepřijdu, přijdu.
- 6) **Relation** - popisuje vztah mezi uživatelem a událostí pomocí stavu. Příklad: Johnny (user) přijde (state) na trénink (event).
- 7) **Language** - umožňuje uživateli zvolit jazyk aplikace.
- 8) **Message type** - umožňuje zprávy chatu rozdělit do více druhů.

## 5 Realizace

Při realizaci bude použita metodika vodopád, to znamená, že jednotlivé aktivity se nepřekrývají, ale jdou v určitém pořadí za sebou.

### 5.1 Plán

- 1) Specifikace cíle
- 2) Analýza
- 3) Návrh řešení
- 4) Implementace
  - 1) Instalace programů (konfigurace)
  - 2) Vytvoření databáze
  - 3) Vytvoření zdrojového kódu
- 5) Testování
- 6) Vytvoření dokumentace zdrojového kódu
- 7) Uživatelská dokumentace

## 6 Testování

Testování webové aplikace nebude prováděno automatickými nástroji, bude se provádět manuálně, pomocí webového prohlížeče. Provede se simulace, která na základě diagramu use-case ověří, zda všechny funkce odpovídají návrhu.

1) Vytvoří se databáze k aplikaci v implicitním stavu, na základě pokynů v uživatelské dokumentaci.

2) Dojde k přihlášení se do aplikace jako administrátor a ověří se následující funkčnosti.

Vytvoření týmu, vytvoření člena týmu, změna uživatelských údajů administrátorského účtu.

3) Dojde k přihlášení se do aplikace jako vedoucí a ověří se následující funkčnosti.

Vytvoření smazání člena, nastavení oprávnění členovi týmu, vytvoření/smazání události, poslání emailu členovi týmu.

4) Dojde k přihlášení se do aplikace jako člen a ověří se následující funkčnosti.

Změna kontaktních/uživatelských údajů, zadání docházky, vytvoření zprávy v chatu, zobrazení kontaktních údajů ostatních členů týmu.

5) Pomocí grafického rozhraní se v jednom týmu vytvoří 10 členů, 15 zpráv do chatu, 10 událostí a u jedné události 8 členů zadá docházku.

V průběhu testování bylo zjištěno několik logických chyb, především v zadávání dat do forem aplikace a při vykreslování většího objemu dat. Tyto nedostatky byly následně opraveny a další test proběhl bez chyby.

Testování prokázalo, že aplikace obsahuje funkce, stanovené v návrhu a uživatel nemůže způsobit chybu aplikace.

## 7 Závěr

Byla vytvořena webová aplikace, která může být poskytnuta jakémukoliv sportovnímu klubu. K aplikaci je přiložena zdrojová dokumentace, instalační příručka a uživatelská příručka. Pomocí těchto souborů je možné velmi rychle a jednoduše aplikaci vložit do jakéhokoliv webového prostředí a přizpůsobit vzhled aplikace webovému prostředí sportovního klubu.

V současné době se připravuje předání aplikace zájemci, na základě jeho požadavků byl vytvořen návrh, a který byl zdrojem inspirace, jež vedla k vytvoření tohoto projektu.

Do budoucna se nabízí rozšíření funkčností komunikačních nástrojů (příklad: chat pouze mezi dvěma uživateli, možnost vidět uživatele online, zlepšení posílání emailů a automatizace emailů) a umožnění uživatelům být ve více týmech a s tím spojené funkce.

## 8 Použitá literatura

[1] Ila Neustadt, Jim Arlow: UML 2 a unifikovaný proces vývoje aplikací, Computer Press, a.s. 2007

[2] Mike Gunderloy: Z kodéra vývojářem, Computer press, a.s. 2007

[3]Framework Nette  
<http://nette.org/>



## 9 Příloha

### 9.1 Scénáře použití aplikace

#### **Přidání události**

Aktéři: Vedoucí

- 1) Vedoucí vstoupí do webového rozhraní pro vytvoření nové události.
- 2) Vyplní údaje události.
- 3) Zvolením volby přidat systém vytvoří novou událost.

#### **Zadání docházky k události**

Aktéři: Člen, Vedoucí

- 1) Uživatel si vybere událost, ke které chce zadat docházku a zadá příkaz more.
- 2) Uživatel vybere svůj stav k události.
- 3) Zvolením volby uložit systém přidá docházku uživatele k události.

#### **Vytvoření nového uživatele**

Aktéři: Vedoucí

- 1) Vedoucí vstoupí do webového rozhraní pro vytvoření nového uživatele.
- 2) Zadá jméno, heslo účtu a email nového uživatele.
- 3) Zvolením volby přidat systém přidá nového uživatele týmu a odešle přihlašovací údaje novému uživateli.

#### **Poslání emailu vybrané skupině**

Aktéři: Vedoucí

- 1) Vedoucí vstoupí do webového rozhraní pro posílání elektronické pošty.
- 2) Vybere uživatele, kterým chce poslat email a napíše text zprávy.
- 3) Zvolením volby poslat systém odešle email vybraným uživatelům.



## 9.3 Uživatelská dokumentace

### 9.3.1 Instalační příručka

#### Nastavení Apache HTTP serveru

Doporučuji nainstalovat Apache verze 2.2 nebo novější. Pro konfiguraci Apache budeme potřebovat soubor `Apache2.2\conf\httpd.conf`.

Dále postupujte podle těchto kroků.

1) Otevřete si soubor `httpd.conf`. Doporučuju si udělat zálohu tohoto souboru.

2) Najděte proměnnou "DirectoryIndex" a nastavte ji takto "DirectoryIndex index.html index.php".

3) Najděte si řádky, které začínají slovem `LoadModule`.

`LoadModule` – modul se načte.

`#LoadModule` – modul se nenačte.

Odkomentujte následující řádky.

```
LoadModule actions_module modules/mod_actions.so
```

```
LoadModule alias_module modules/mod_alias.so
```

```
LoadModule asis_module modules/mod_asis.so
```

```
LoadModule auth_basic_module modules/mod_auth_basic.so
```

```
LoadModule authn_default_module modules/mod_authn_default.so
```

```
LoadModule authn_file_module modules/mod_authn_file.so
```

```
LoadModule authz_default_module modules/mod_authz_default.so
```

```
LoadModule authz_groupfile_module modules/mod_authz_groupfile.so
LoadModule authz_host_module modules/mod_authz_host.so
LoadModule authz_user_module modules/mod_authz_user.so
LoadModule autoindex_module modules/mod_autoindex.so
LoadModule cache_module modules/mod_cache.so
LoadModule cgi_module modules/mod_cgi.so
LoadModule dir_module modules/mod_dir.so
LoadModule disk_cache_module modules/mod_disk_cache.so
LoadModule env_module modules/mod_env.so
LoadModule file_cache_module modules/mod_file_cache.so
LoadModule imagemap_module modules/mod_imagemap.so
LoadModule include_module modules/mod_include.so
LoadModule isapi_module modules/mod_isapi.so
LoadModule log_config_module modules/mod_log_config.so
LoadModule mem_cache_module modules/mod_mem_cache.so
LoadModule mime_module modules/mod_mime.so
LoadModule mime_magic_module modules/mod_mime_magic.so
LoadModule negotiation_module modules/mod_negotiation.so
LoadModule rewrite_module modules/mod_rewrite.so
LoadModule setenvif_module modules/mod_setenvif.so
LoadModule ssl_module modules/mod_ssl.so
LoadModule php5_module "c:/server/php/php5apache2_2.dll"
PHPIniDir "C:/server/php/php.ini"
```

LoadModule php5\_module a PHPIniDir, nastavte cestu k souborům ve složce, kde jste naistalovali php.

4) Nastavte cestu ke kořenovému adresáři, ve kterém se budou nacházet internetové stránky, tudíž naše aplikace např: DocumentRoot "C:\server\Apache2.2\htdocs". Do vybrané

složky vložte celý adresář aplikace "Club".

### **Nastavení php (php.ini)**

Nainstalujte si php verzi 5.8.3 nebo novější. Pro konfiguraci budeme potřebovat soubor php\php.ini. Dále postupujte podle těchto kroků.

1) V souboru Apache2.2\conf\httpd.conf nastavte cestu k souboru php.ini např: PHPIniDir "C:/php/php.ini".  
Dále načtete modul php/php5apache2\_2.dll  
např: LoadModule php5\_module "c:/php/php5apache2\_2.dll".

2) Najděte si řádky, které začínají slovem extension=php.  
extension – knihovna se načte.  
#extension – knihovna se nenačte.  
Odkomentujte následující řádky.

```
extension=php_bz2.dll
extension=php_curl.dll
extension=php_gd2.dll
extension=php_gettext.dll
extension=php_imap.dll
extension=php_mbstring.dll
extension=php_mysql.dll
extension=php_mysqli.dll
extension=php_openssl.dll
extension=php_pdo_mysql.dll
extension=php_pdo_sqlite.dll
extension=php_sqlite.dll
```

extension=php\_sqlite3.dll

Tyto knihovny se nacházejí ve složce php\ext.

### **Vytvoření databáze mysql**

Tento návod je určen pouze pro operační systém windows. Nainstalujte Mysql verze 5.1 nebo novější. Postupujte podle pokynů instalátoru, zapamatujte si heslo pro přístup do databáze, které budete zadávat při instalaci.

Vytvoříme databázi pomocí souboru na CD "Database Club.sql".

1) Nastavíme ve windows proměnnou path a nastavíme cestu k Mysql. Ovládací panely \Systém a zabezpečení\Systém zvolíme volbu Upřesnit nastavení systému, dále pak Proměnné prostředí. Anglická verze Control panel\ All Control panel items\System\Advanced system\advanced\Environment variables. Zde najdeme proměnnou path a přidáme tam složku bin např: ";C:\server\MySQL\MySQL Server 5.1\bin;".

2) V konzoli (cmd.exe) pak zadáme tento příkaz bez závorek: ( mysql -u username -p < "C:\server\Database Club.sql" ).

Pomocné odkazy:

<http://www.youtube.com/watch?v=yjzO0qy7wTk>

Import souboru Database Club.sql můžeme udělat samozřejmě i jinými způsoby, jako například pomocí webové aplikace phpmyadmin.

Dalším krokem je nastavit cestu do databáze v naší aplikaci

Club, která se nachází v kořenovém adresáři Apache. Vyhledáme soubor `Club\app\config.neon` a nastavíme cestu do databáze (např: `localhost`, `mysql.webzdarma.cz`), uživatelské jméno a uživatelské heslo.

```
nette: session: autoStart: smart
database:
default:
dsn: 'mysql:host=?????;dbname=club'
user: ????
password: ????
```

### 9.3.2 Uživatelská příručka

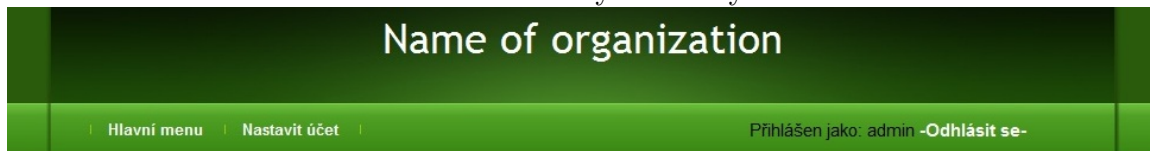
Do aplikace se přihlašují uživatelé, kteří mohou mít následující role a s nimi i určité funkce.

#### 1. Administrátor

Po prvním přihlášení je doporučeno změnit přihlašovací údaje. Implicitní přihlašovací údaje po vytvoření databáze pomocí sql dotazu:  
uživatelské jméno: `administrator`  
heslo: `r2o1o7t7`



Obrázek 8: Vytvoření týmu



## Seznam týmů

Vytvořit nový tým

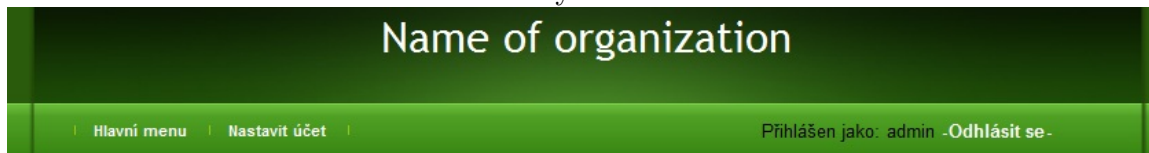
Název týmu:

Název týmu	Soupisky	Rozhraní	Změnit/smazat
Fbc Zlín	Soupiska	Vstoupit	Změnit/smazat
Lvi Praha	Soupiska	Vstoupit	Změnit/smazat

Vytvoření týmu:

V tomto rozhraní může administrátor spravovat skupiny/týmy. Pomocí volby soupiska může spravovat členy i vybraného týmu.

Obrázek 9: Vytvoření uživatele



## Vytvořit nového uživatele

Vytvořit uživatele

Jméno:

Heslo:

Jazyk stránek: Czech ▾

Oprávnění: Member ▾

Tým: Lvi Praha ▾

Email:

[Zpět](#)

Vytvoření uživatele:  
Zvolením volby vytvořit nového uživatele se zobrazí forma pro vytvoření uživatele. Zde administrátor zadá uživatelské jméno a uživatelské heslo nového uživatele. Tyto údaje nějakým způsobem předá novému uživateli, nebo může zadáním emailu poslat údaje účtu na zadaný email. Administrátorovi stačí když vytvoří jednoho uživatele s rolí vedoucí, tento účet už může svůj tým spravovat samostatně bez pomoci administrátora.

## 2. Vedoucí týmu

Vedoucí má stejné funkce jako člen. Navíc může provádět následující funkce:

Obrázek 10: Vytvoření člena

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a green header with the text "Name of organization" and a navigation menu with links: "Události", "Chat-důležité", "Chat-tým", "Členové", "Nastavit účet", and "Přihlášen jako: Jára006 -Odhlásit se-". Below the header, the main heading "Vytvořit nového člena" is displayed in green. The form area is titled "Vytvořit člena" and contains the following elements:

- A dropdown menu for "Jazyk stránek:" set to "English".
- A required text input field for "\*Jméno:".
- A required password input field for "\* Heslo:".
- A "Vytvořit" button.
- An "Email:" text input field.
- A "Vytvořit a poslat" button.

Below the form, there is a green link labeled "Zpět".

Vytvoření člena týmu:

Vedoucí může ve svém týmu vytvářet a spravovat uživatelské účty svého týmu obdobným způsobem jako administrátor.

Obrázek 11: Vytvoření události

Name of organization

[Události](#) | [Chat-důležité](#) | [Chat-tým](#) | [Členové](#) | [Nastavit účet](#) | Přihlášen jako: Jára006 -Odhlásit se-

## Události

**Vytvořit novou událost**

\*Název:

\*Start:  :

Start	Název	Docházka	Více	Změnit/smazat
20. 12 – 12:00	Zápas	Come	Více	Změnit/smazat
23. 12 – 8:30	Trénik	Nenastaveno	Více	Změnit/smazat

[Zpět](#)

### Vyvoření události:

Vedoucí má možnost spravovat události, které se budou daným týmem konat. Zadává název události, její začátek a může doplnit i podrobný popis události. Zároveň se může, stejně jako všichni členové týmu, přihlásit k události a zadat tak docházku. Zároveň má možnost zjistit docházku ostatních členů týmu.

### 3. Člen

Tato role má základní uživatelské funkce:



Zadání docházky k událostem:

Každý člen týmu má možnost zadat docházku k událostem a zároveň si zobrazit docházku ostatních členů.

Obrázek 13: Chat

**Name of organization**

Údálosti | Chat-důležité | Chat-tým | Členové | Nastavit účet | Přihlášen jako: Jára008 -Odhlásit se-

## Chat-důležité

Napsat zprávu

Přidat

[Napsat Email](#)

Obřik	12:13 Wed-12. 12.	Duležite, nezapomeňte si vzít 200kč na útratu.	Změnit/smazat
Obřik	12:13 Wed-12. 12.	Zdar, mám dotaz. Jaké základní vybavení by jste mi doporučily?	Změnit/smazat
Obřik	11:24 Wed-12. 12.	Uvidíme se na tréniku.	Změnit/smazat

[Zpět](#)

Napsat zprávu do chatu:

Pomocí tohoto rozhraní má každý člen týmu možnost zobrazit si zprávy chatu a vytvářet/ spravovat své zprávy v chatu.

Obrázek 14: Kontaktní údaje



## Informace o uživateli: Obřík

Přezdívka	Jméno	Email	Telefon	Adresa	Narozen	Jiné
Obřík	Jiří Bedna	otader@seznam.cz	123456789	České Budějovice, Nemanice, Modrá 34	14. 12. 1995	Skype: 654 987 321, icq: 654 987 321 Skype: 654 987 321, icq: 654 987 321

Seznam členů týmu									
Přezdívka	- -	Bond007	- -	Johny	- -	Obřík	- -	Šáša	- -

[Zpět](#)

Zobrazení kontaktních údajů ostatních členů týmu:

V tomto rozhraní si uživatel může zobrazit kontaktní informace ostatních členů týmu. Zároveň si zde uživatel může změnit své vlastní kontaktní informace, či změnit uživatelské jméno a heslo.