Web aplikacija za ogranizaciju i ustrojstvo nogometnog kluba

Pejaković, Ivan

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Fakultet elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:200:180490

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-21**

Repository / Repozitorij:

Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek

FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA I INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA OSIJEK

Stručni studij

WEB APLIKACIJA ZA USTROJSTVO I RAD NOGOMETNOG KLUBA

Završni rad

Ivan Pejaković

Osijek, 2018.

SADRŽAJ:

1. **UVOD** 3
2. **KORIŠTENI PROGRAMSKI JEZICI** 4
   - **2.1. HTML jezik za opisivanje stranice** 4
   - **2.2. Stiliziranje stranice (CSS)** 5
   - **2.3. Internet programiranje (PHP)** 7
   - **2.4. Svaranje baze podataka (MySQL)** 9
   - **2.5. JavaScript skriptni jezik** 10
   - **2.6. JavaScript knjižnica jQuery** 11
   - **2.7. XAMPP** 11
3. **STVARANJE APLIKACIJE** 12
   - **3.1. Skup podataka baze** 14
   - **3.2. Struktura stranice** 14
4. **OPIS RADA STRANICE** 15
   - **4.1. Izgled stranice** 14
5. **ZAKLJUČAK** 22
6. **LITERATURA** 23

1. UVOD

1.1. Zadatak završnog rada je napraviti aplikaciju u kojoj će se moći uređivati i pregledati : kratki pregled o povijesti kluba i stadiona, popis igrača (ime, prezime, datum rođenja, mjesto, broj dresa, pozicija), treneri, statistika igrača (nastupi u prvih 11, ulasci s klupe, minutaža na terenu, postignuti golovi, žuti i crveni kartoni), transferi igrača te osvojeni trofeji kluba. Funkcija aplikacije bi bila pračenje rada jednog nogometnog kluba, cijelokupnog ustrojstva od voditelja odnosno uprave kluba, cijelokupnog nogometnog tima sa igračima na čelu sa trenerom ekipe. S tehničke strane izazov je sama struktura baze podataka aplikacije koja bi obuhvatila nogometni tim i statistiku istoga, njihove igrače u vidu imena i prezimena, broj dresa koji pojedini nogometaš nosi na leđima. Nastupa za ekipu, postignute golove, primljene golove, te kazne za igrače sa žutim odnosno cvenim kartonima. Naglasak izrade aplikace je jednostavnost korištenja kako bi aplikacija bila pristupačnija što je moguće većem broju korisnika. Poglavlje dva nam daje uvid programske jezike HTML, PHP, MySQL, CSS i JavaScript koji su korišteni za izradu. Treći dio aplikacije nam govori o samoj izradi stranice za rad i ustroj nogometnog kluba sa samom strukturom stranice. U četvrtom poglavlju govorimo o samom izgledu rada stranice za upravljanje i rad nogometnog kluba. Peto poglavlje sadržava zaključak u kojem je pogled na rad aplikacije, njena daljna daljnja razvijanja i poboljšanja i napredovanja na poslovnom planu nogometnog kluba.

2. KORIŠTENI PROGRAMSKI JEZICI

2.1. HTML jezik za opisivanje stranice (HyperText Markup Language)

Danas većina internetskih stranica za obradu dokumenata se koristi ovim jezikom pod nazivom *HyperText Markup Language*, poznatiji pod kraticom HTML. HTML je opisni programski jezik koji opisuje izgled stranice, mobilne ili web aplikacije. Izdan je 1993. godine od tvrtke *World Wide Web Consortium*. Pomoću HTML-a web stranica komunicira sa preglednikom i dobije raspored blokovskih elemenata stranice.

```
<header class="bg-primary text-white" id="top">

  <div class="container text-center col-sm-12">
    <div class="row">
      <div class="col-sm-4">
        <img src="img/NK_grb.png">
        <h1>NK Mladost Privlaka</h1>
        <p class="lead">Stranica nogometnog kluba Mladost iz Privlake</p>
      </div>
        <div class="col-sm-7" style="text-align: justify;">
          <h1>O klubu</h1><br>
          <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqu
          <p>Nulla malesuada pellentesque elit eget. Purus faucibus ornare suspendisse sed nisi lacus sed viverra tellus. Interdum vel
          <p>Tincidunt eget nullam non nisi est sit amet facilisis magna. Egestas purus viverra accumsan in nisl nisi scelerisque eu u
        </div>
        <div class="col-sm-1">
      </div>
  </div>
</header>

<section id="recent">
  <div class="container text-center">
    <div class="row">
    <div class="col-lg-8 mx-auto">
        <h2 class="text-center">Nedavne objave</br></br></h2>
```

Slika 2.1.1.: HTML primjer koda

Slika prikazuje primjer HTML koda. Kod prikazuje raspored blokova dokumenata HTML koda. Dijelovi elemenata od kojih je kod sastavljen su zaglavlje, naziv i tijelo dokumenta, te podnaslovi h1 (što u engleskom jeziku znaći *heading*) i njegovi odlomci p (u engleskom jeziku. *paragraph*). Uglatim zagradama označavamo početak, a unutar njih upisujemo oznaku. Kraj označavamo isto kao i početak, jedino što u ovom slučaju dodajemo ispred oznake kosu crtu. Ono što je sadržaj smješteno je između početka i kraja, te se unutar tog dijela sadržaj može sadržavati i neke druge elemente.

2.2. Stiliziranje stranice (CSS)

Kako HTML nije sam po sebi dovoljan za stiliziranje stranice moramo koristiti drugi jezik pod kraticom CSS ili punog naziva *Cascading Style Sheet*. CSS-om opisujemo dokumenate koji su dio HTML-a i napisani su u istom. On definira broj dokumenta i njegovih elemenata a to su: boja elemenata, fontovi, nekakve slike, tekstni dio sa njegovim parametrima uređenja. Uvođenjem CSS-a programerima je olakšan posao jer prvobitno HTML nije bio namjenjen za rad opisivanja. Veliki plus je u tome što ga programer ne mora iznova i iznova pisati nego ga uključiti i podesiti po svojoj želji. Na taj način se isti CSS kod koristi više puta. Kako su mediji za prikaz različiti, CSS je pogodan za njihovu prilagodbu i prikaz na željenom mediju.

```
<script>
var modal = document.getElementById('loginmodal');

var a = document.getElementById("login");

var span = document.getElementsByClassName("close")[0];

a.onclick = function() {
    modal.style.display = "block";
}

span.onclick = function() {
    modal.style.display = "none";
}

window.onclick = function(event) {
    if (event.target == modal) {
        modal.style.display = "none";
    }
}
</script>
```

Slika 2.2.1.: CSS kod primjer

```
.bg-primary {
    background-color: #04778a !important;
  }

.aktivni div div{
    padding-top: 10px;
}

#top section.aktivni div div div img{
    height: 160px;
    width: 160px;
}

.neaktivni{
 background-color: #6d1d1d;
}

#top section.neaktivni div div div img{
    height: 160px;
    width: 160px;
}

.neaktivni div div{
    padding-top: 10px;
}

.trofeji div div{
    padding-top: 10px;
}

#top section div div div img{
    height: 150px;
    width: 150px;
}
```

Slika 2.2.2.: Primjer CSS koda

Na primjerima slika 2.2.1. i 2.2.2. prikazan je postupak sintakse i neki atributi koji se definiraju CSS kodom. Oznaka elementa se piše prva i do nje u zagradama koje su vitičaste upisujemo elemente sa vrijednostima i njihove atribute. Vrijednosti elemenata su već postavljene tako da u kodu mijenjamo samo željene. Od vrijednosti koje želimo mijenjati mogu biti visina teksta, boje teksta, font, pozadinske boje i sl.

2.3. Internet programiranje (PHP)

Većinom internet programiranje koristi se jezik PHP (*PHP: Hypertext Preprocessor*) skriptni objektno orijentirani. Rasmus Lerdorf ga je izradio i izdan je 1995. godine. kao besplatni jezik, te se od onda pa do danas raširio velikom brzinom. PHP kao i CSS se mogu uključiti zajedno u HTML skriptu. Bitna razlika je što nam treba web pslužitelj jer se ne izvode u web pregledniku. PHP skripte prikazju stranice u web pregledniku tako što uzrokuju HTML skriptu. Dobra stvar je što je namještena prilagodba za sve korisnike i njihovim potrebama. U ovom radu PHP koristimo za upravljanje baze podataka i njenom komunikacijom.

```php
        // if no connection errors (= working database connection)
        if (!$this->db_connection->connect_errno) {

            // escape
            $user_name = $this->db_connection->real_escape_string($_POST['username']);

            // database query,
            $sql = "SELECT username, password, is_admin, is_activated
                    FROM users
                    WHERE username = '" . $user_name . "';";
            $result_of_login_check = $this->db_connection->query($sql);

            // if this user exists
            if ($result_of_login_check->num_rows == 1) {

                // get result row (as an object)
                $result_row = $result_of_login_check->fetch_object();

                if (($_POST['password'] === $result_row->password) && $result_row->is_activated == 1) {

                    // write user data into PHP SESSION
                    $_SESSION['user_name'] = $result_row->username;
                    $_SESSION['user_login_status'] = 1;
                    $_SESSION['admin'] = $result_row->is_admin;
                    $this->messages[] = "Uspješno ste se prijavili u sustav!";
                } else {
                    $this->errors[] = "Pogrešna zaporka ili korisnički račun nije aktiviran.";
                }
            } else {
                $this->errors[] = "Korisnik ne postoji.";
            }
        } else {
            $this->errors[] = "Pogreška pri spajanju sa bazom.";
        }
    }
}
```

Slika 2.3.1.: PHP kod primjer spajanja u sustav

```php
    public function doLogout()
    {
        // delete the session of the user
        $_SESSION = array();
        session_destroy();

    }

    public function isUserLoggedIn()
    {
        if (isset($_SESSION['user_login_status']) AND $_SESSION['user_login_status'] == 1) {
            return true;
        }
        // default return
        return false;
    }

    public function isUserAdmin(){
        if (isset($_SESSION['user_login_status']) AND $_SESSION['user_login_status'] == 1 AND $_SESSION['admin'] == 1) {
            return true;
        }
        return false;
    }
}
```

Slika 2.3.2.: Primjer PHP koda

```php
<?php

class Login
{
    private $db_connection = null;

    public $errors = array();

    public $messages = array();

    public function __construct()
    {
        session_start();

        if (isset($_GET["logout"])) {
            $this->doLogout();
        }
        elseif (isset($_POST["login"])) {
            $this->dologinWithPostData();
        }
    }

    private function dologinWithPostData()
    {
        // check login form contents
        if (empty($_POST['username'])) {
            $this->errors[] = "Unesi korisničko ime";
        } elseif (empty($_POST['password'])) {
            $this->errors[] = "unesi lozinku";
        } elseif (!empty($_POST['username']) && !empty($_POST['password'])) {

            // create a database connection
            $this->db_connection = new mysqli(DB_HOST, DB_USER, DB_PASS, DB_NAME);

            // change character set to utf8 and check it
            if (!$this->db_connection->set_charset("utf8")) {
                $this->errors[] = $this->db_connection->error;
            }
```

Slika 2.3.3.: Primjer PHP koda klase

Slike prikazuju primjere PHP skripte. Početak PHP koda označavamo sa oznakom <*?php* a kraj koda oznakom ?>. Kad stavimo znak php server dobije obavijest i tako zna da se radi o php kodu. Na kraju svake naredbe stavljamo točku-zarez. Oznake su jako bitne pošto se u php može pisati i sintaksa za HTML, PHP na raspolaganju ima veliki broj naredbi koji su sačuvani u knjižnici pa se do njih može vrlo brzo doći. Sva ta riješenja olakšavaju i ubrzavaju sam rad programera.

2.4. Stvaranje baze podataka (MySQL)

MySQL (*My Structured Query Language*) sustav koji upravlja bazama podataka. Oracle ga je razvio kao open source. Sastoji se od baze podataka u kojoj se nalaze tablice sa podacima.
Baza je prikazana tako da je povezana sa tablicama na način da jedna tablica povezuje drugu, pa na taj način izvlačimo podatke iz različitih tablica. Neke podatke je moguće unositi samo na zadana mjesta, pa se kod izrade vodi računa o pravilima tipova podataka. Baza sa tablicama se može sastajati od neograničenog broja. 4096 je broj stupaca, a 65535 byta je veličina reda. MySQLi je PHP ekstenzija koja se koristu u PHP skriptnom jeziku kako bi se osiguralo sučelje sa MySQL bazama podataka. Pri povezivanju sa MySQL bazom podataka postoje tri opcije : PHP MySQL Extension, PHP MySQLi Extension i PHP Data Objects. Kod se sastoji od jezgre, s dodatnim ekstenzijama za osnovnu funkcionalnost. PHP-ove ekstenzije povezane s MySQL-om, kao što su proširenje MySQLi i proširenje MySQL, implementirane su pomoću PHP proširenja. PHP kod sastoji se od jezgre, s dodatnim ekstenzijama za osnovnu funkcionalnost. PHP-ove ekstenzije povezane s MySQL-om, kao što su proširenje MySQLi i proširenje MySQL, implementirane su pomoću PHP proširenja. Proširenje pruža sučelje za sloj PDO-a iznad njega.

```
CREATE TABLE `matches` (
  `match_id` smallint(5) UNSIGNED NOT NULL,
  `match_opponent` varchar(40) NOT NULL,
  `match_goals` tinyint(3) UNSIGNED NOT NULL DEFAULT '0',
  `match_goals_opponent` tinyint(3) UNSIGNED NOT NULL DEFAULT '0',
  `match_location` varchar(60) DEFAULT NULL,
  `match_date` date NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;

--
-- Dumping data for table `matches`
--

INSERT INTO `matches` (`match_id`, `match_opponent`, `match_goals`, `match_goals_opponent`, `match_location`, `match_date`) VALUES
(1, 'temp team', 3, 2, 'temp location', '2018-07-04');

-- --------------------------------------------------------

--
-- Table structure for table `players`
--

CREATE TABLE `players` (
  `player_id` smallint(5) UNSIGNED NOT NULL,
  `player_fname` varchar(40) NOT NULL,
  `player_lname` varchar(40) NOT NULL,
  `player_dob` date NOT NULL,
  `player_image` varchar(255) DEFAULT 'img/person.png',
  `is_active` tinyint(1) UNSIGNED DEFAULT '0'
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

Slika 2.4.1.: Primjer MySQL tablice koda

2.5. JavaScript skriptni jezik

Za internet programiranje uz HTML i CSS jako je bitan i JavaScript skriptni jezik koji se koristi u većem dijelu internet stranica, a svi ga web preglednici podržavaju. Pojavljuje se 1995. godine u Netscape Navigator pretraživaču. Na našoj aplikaciji koristimo JavaScript biblioteku *jQuery* iz razloga što omogučava lakše pisanje koda. Koristili smo ga na par mjesta radi interakcije i ispunjavanja uvjeta.

```
<script>
var modal = document.getElementById('loginmodal');

var a = document.getElementById("login");

var span = document.getElementsByClassName("close")[0];

a.onclick = function() {
    modal.style.display = "block";
}

span.onclick = function() {
    modal.style.display = "none";
}

window.onclick = function(event) {
    if (event.target == modal) {
        modal.style.display = "none";
    }
}
</script>
```

Slika 2.5.1.: Primjer JavaScript koda

jQuery je napisana knjižnica iz razloga da se rastereti rad osobe koja programira, na način da web preglednik koji izvodi JavaScript mora imati pristup elementima u Internet dokumentu.

Zadatak je da pomogne u izradi dokumenata te ju je jako lako pozvati pozivajući $ naredbu na početku, te se uz njenu pomoć lako obrađuju i razvijaju aplikacije.

2.6. JavaScript knjižnica jQuery

Kako se internet razvijao javljala se sve veća potreba za boljim dinamičnim sadržajem stranica, i sve se više koristio JavaScript. Zbog rasterećenja programera i njihovog rada na aplikacijama došlo se do ideje da se napiše JavaScript knjižnica koja je nazvana jQuery. Glavni zadatak joj je pomoć i brži rad programera tako što omogućava brzo prolaženje kroz dokumente. Naredba se poziva sa znakom $ na početku naredbe. jQuery je uvelike olakšala i ubrzala rad jer se preko nje vrlo brzo i lako kreiraju animacije, podaci se obrađuju velikom brzinom pa se aplikacije razvijaju brže. Dodatno je olakšano programiranje jQueryem tako što se neredbe mogu lako povezivati jedna za drugom.

2.7. XAMPP

Apache Friends je tvrtka koja je razvila programski paket XAMPP koji je višeplatformski i uz to je besplatni open source program. Dijelovi od kojih je načinjen su web server Apache i PHP, zatim od Perl te MySQL modula. Prilikom izrade aplikacije koristio sam XAMPP Contrrol panel 3.2.2. server i neke od modula.

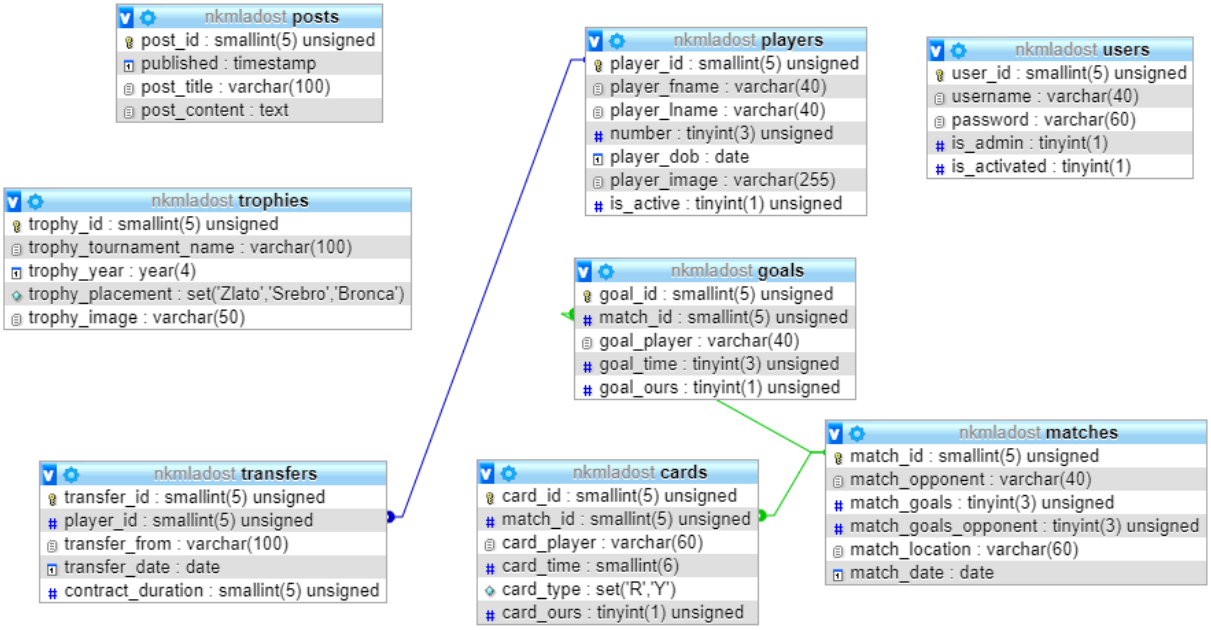
3. STVARANJE APLIKACIJE

3.1. Skup podataka baze

```
if(isset($_POST['unesi'])){
  if(isset($_POST['slika'])){

    $targetdir = "img/";
adost\img  getfile = $targetdir.$_FILES['file']['slika'];
    if(move_uploaded_file($_FILES['file']['slika'], $targetfile)){
    $temp = (string)$targetfile;
  }else{
    $temp = "img/person.png";
  }
}
    if(isset($_POST['aktivan'])){
      $temp2 = ":aktivan";
    }else{
      $temp2 = "0";
    }


  $stmt=$conn->prepare("insert into players(player_id, player_fname, player_lname, player_dob, player_image, is_active) values
    (null, :ime, :prezime, :d_rod, :slika, :aktivan);");
  $stmt->execute(array(

    "ime"=>$_POST["ime"],
    "prezime"=>$_POST["prezime"],
    "d_rod"=>$_POST["d_rod"],
    "slika"=>$temp,
    "aktivan"=>$temp2
  ));
  header("location: admin.php");
```

Slika 3.1.1.: Primjer PHP Data Objects (PDO) koda

Za većinu interakcija sa bazom podataka korišteno je PHP Data Object (PDO) sučelje Koristeći PDO prepared statements imamo najjednostavniji način unošenja i čitanja podataka iz MysQL baza podataka. U gornjem primjeru na slici 3.1.1. prikazan je PDO kod za ubacivanje novog igrača u tablicu players. Podaci poslani sa forme skupljau se iz $_POST superglobalnog polja te se vezuju na imenovane identifikatore naznačene dvotočkom.

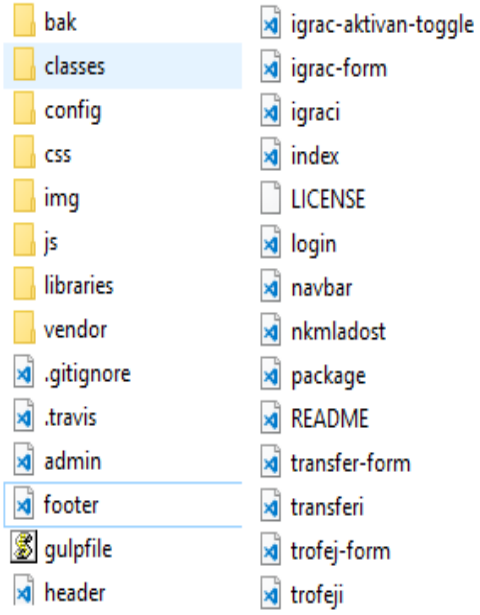


Slika 3.1.2.: Relacije u bazama podataka

Na slici 3.1.2. prikazane su tablice u relacijskoj bazi podataka. Relacije između tablica predstavljaju u bojama plava poveznica povezuje tablicu players i transfers dok zelena povezuje tablicu matches sa tablicama cards i goals. Glavni ključ tablice je u tablici *players* stupac *player_id*. Na isti načun je glavni ključ u tablici *transfers* stupac *transfer_id*. Kod korištenja za pretraživanje baze podataka najvažniji stupac ili njihov skup je glavni ključ. Svaka tablica i njen redak ima jedinstveni ključ i pomoću njega se lako referencira unos koji tražimo. Obično to bude broj 1 prvi puta kod prvog unosa, a nakon toga se svaki idući povećava za 1 u tablici. U tablici transfers također je definiran i stupac player_id sa istim svojstvima kao istoimeni stupac u tablici players. On predstavlja strani ključ odnosno definira da transfer ne može biti upisan za igrača koji ne postoji u tablici players .

3.2. Struktura stranice

Zadatak je napraviti web aplikaciju koja će prikazati strukturu i rad jednog nogometnog kluba. Potrebno je napraviti pristupačno sučelje iz kojih bi se jasno mogle vidjeti pojedinosti o načinu rada kluba, statistički podaci o igračima, njihovog uspjeha na terenu te postignutih golova kao i njihovo ponašanje u smislu kartoniranja igrača i konstantnog pomaka sa ciljevima za uspješan rad i napredak istog. Mora se prije svega računati na činjenicu da krajnji korisnici računala i interneta nisu svi naprednog informatičkog znanja, što znači da aplikacija mora biti jasna, pregledna i jednostavna za korištenje. Za primjer prave PHP klase i korištenja MySQLi ekstenzije napravljena je klasa login koja služi za prijavu i odjavu administratora na stranicu.



Slika 3.2.1.: Prikaz strukture aplikacije

4. OPIS RADA STRANICE

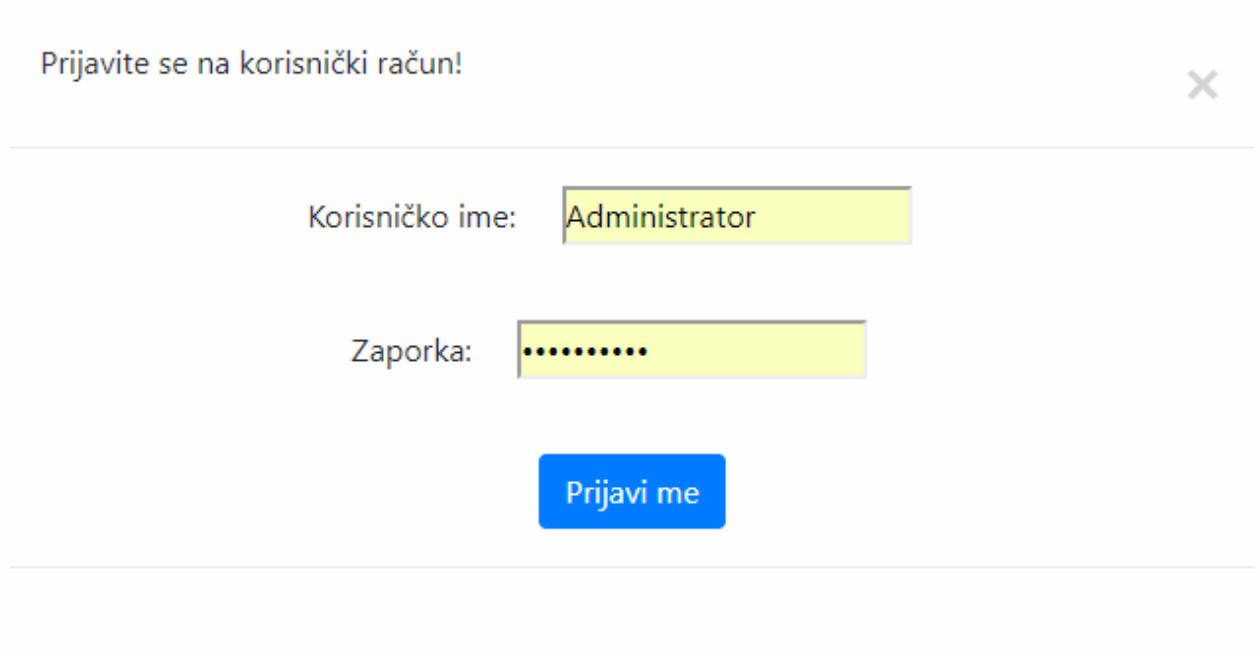
Aplikacija se satoji od administratorskog, odnosno voditeljskog dijela i dijela koji je dostupan posjetiteljima putem web aplikacije. Administrator pristupa administratorskom dijelu preko varijable is_admin koja se nalazi u tablici users. Generiranje aplikacije je vrlo dinamično zbog dobre povezanosti baze podataka i programerovog načina programiranja. Administratoru je omogučeno u njegovom radu da uređuje stranicu tako što je moguče da briše, ubacuje sadržaje odnosno igrače ili da radi nekakve druge promjene kao što su opisni sadržaji. Kad administrator napravi promjene, one su vidljive u svim dijelovima aplikacije. Sadržaj daje na uvid mogućnosti za upravljanje rada nogometnog kluba i njihovih igrača te daje analizu koju su uradili. Što se tiče upravljanja i rad ove stranice, za njeno upravljanje nisu potrebna velika informatička znanja. Stranica je jednostavno napravljena i jedina osobina koju administrator treba znati je nešto malo osnovnog znanja rada na računalu. Mogućnosti koje daju upravljanje stranice su te da je moguće upravljati svakodnevnim pregledom aktivnosti, brisanje i pisanje postova kao i objava o događanjima u i oko kluba.

4.1. Izgled stranice

Slika 4.1.1.: Početna stranica

Pri vrhu stranice u sekciji „header“ uz grb kluba postavljen je kratki opis povijesti kluba.

Sljedeći odjeljak služi prikazu nedavnih obavijesti ili novosti kluba. Obavijesti su pojedinačno sačinjene od naslova, tekstualnog sadržaja i datuma objave. Pri dnu stoji kratki opis svrhe stranice.



Slika 4.1.2.: Prijava u administratorski dio

Login formular je napravljena u obliku modalnog elementa koji se poziva klikom na poveznicu "Prijava" u navigacijskoj traci, te je uključena u sve javno dostupne dijelove stranice.
Sam formular sastoji se od unosa za ime korisnika i njegovu zaporku, te gumba za izvršenje formulara. Odabirom gumba "Prijava" podatci iz unesenih polja korištenjem POST metode, odnosno prijenosom vrijednosti iz unesenih polja preko $_POST superglobalnog polja ('superglobal array') proslijeđuju se stranici login.php. Stranica login.php poziva funkciju doLoginWithPostData() iz klase "Classes/Login.php" koja osim funkcije za prijavu sadrži funkciju za odjavu korisnika(doLogout), kao i funkcije za provjeru je li korisnik prijavljen u sustav(isUserLoggedIn) te je li korisnik administrator (isUserAdministrator). Podatci o prijavi korisnika spremaju se u superglobalno polje $_SESSION, odnosno sesiju što nam omogućuje da i ako odemo sa stranice, kad se vratimo ostanemo prijavljeni.

Upravljanje igračima

Ime	Prezime	Broj dresa	Datum rođenja	Aktivan		
Tomislav	Tomić	17	1989-08-01	ne	Unesi transfer	Aktiviraj
Karlo	Karlović	18	1994-05-06	da	Unesi transfer	Deaktiviraj
Vedran	Vedrić	19	1992-08-28	da	Unesi transfer	Deaktiviraj
Pero	Jurica	20	2018-09-19	ne	Unesi transfer	Aktiviraj
Davor	Perić	21	1998-06-06	da	Unesi transfer	Deaktiviraj

Dodaj igrača

Upravljanje trofejima

Naziv Turnira	Godina	Plasman
Nogometni Turnir 1	2015	Srebro
Nogometni turnir 2	2015	Bronca
Nogometni Turnir 3	2016	Zlato
Nogometni Turnir 4	2016	Srebro
Nogometni turnir 5	2016	Zlato
Nogometni turnir 6	2017	Srebro

Dodaj trofej

Slika 4.1.3.: Primjer adminstratorskog sučelja upravljanja igračima i trofejima

Za unos igrača napravljen je formular i podstranica igrac-form.php. Sama forma kao akciju ima samu sebe jer je u istoj datoteci definiran i PDO 'prepared statement' koji vrlo lako prema nazivima pojedinih polja unosa vrši unošenje novog igrača u tablicu 'players'. Definirana su polja za unos imena, prezimena, broja dresa, datuma rođenja, slike i statusa igrača (trenutno aktivan ili neaktivan). Na isti način napravljena je tablica za unos osvojenih trofeja, odnosno upravljanje istim. U njoj je moguće unositi podatke o osvojenim nagrađenim mjestima na turnirima.

Slika 4.1.4.: Prikaz članova nogometnog kluba i njihovi podatci

Administratorski dio stranice sadrži pojednostavljeni tablični prikaz igrača, trofeja i utakmica kluba. Redovi tablica su kodirani bojama radi intuitivnosti prikaza te ispod svake tablice postoji poveznica na formu za unos pojedinog elementa(igrača, utakmice, trofeja).U tablici igrač također postoje opcije za definiranje transfera igrača, u slučaju da je prešao iz nekog drugog kluba ili omladinske nogometne škole, kao i gumb koji poziva funkciju promjene statusa igrača. Gumb je prilagođen na način da za aktivnog igrača poziva opciju deaktivacije, dok za neaktivnog igrača poziva funkciju aktivacije.

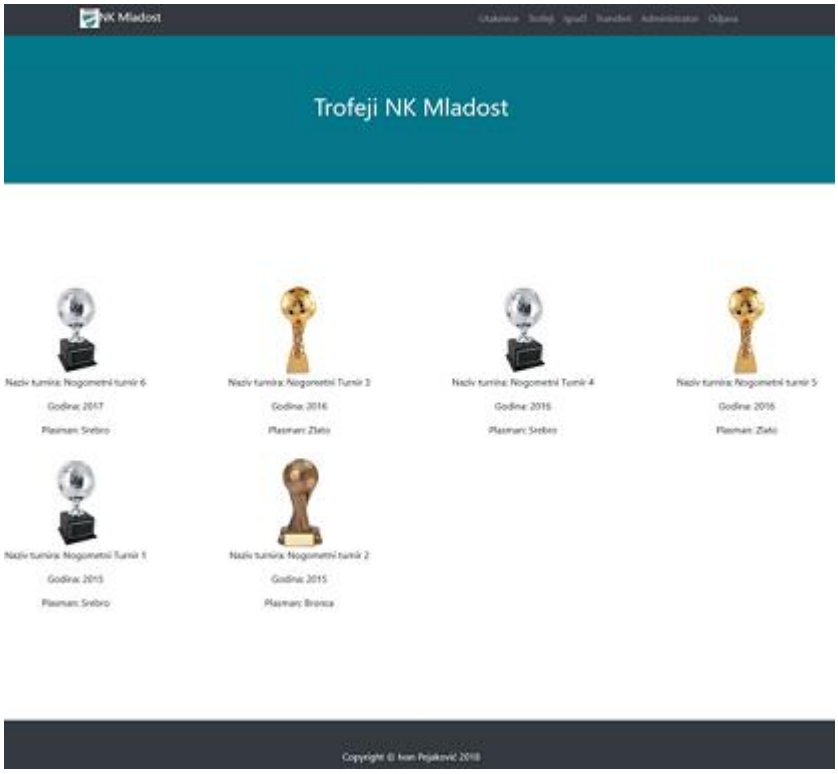
NK Mladost

Utakmice Trofeji Igrači Transferi Administrator Odjava

Ime	Prezime	Datum rođenja	Trajanje ugovora(mjeseci)	Datum transfera	Transfer iz
Vedran	Vedrić	1992-08-28	12	2018-09-20	NK Vodovod Osijek
Pero	Jurica	2018-09-19	1	2018-09-05	NK Otok
Dragan	Draganić	1994-08-03	12	2018-08-22	NK Dubrava
Karlo	Karlović	1994-05-06	12	2018-08-11	NK Metalac
Josip	Josipović	1993-02-09	12	2018-05-17	NK Čeminac
Tomislav	Tomić	1989-08-01	9	2018-02-18	NK Bijelo Brdo
Denis	Denić	1986-05-25	6	2018-02-03	NK Olimpija Osijek

Slika 4.1.5.: Prikaz transfera igrača

Slika 4.1.5. prikazuje transfere igrača. Tablica je osmišljena tako da je napravljena poveznica za svaku tablicu na formu za unos pojedinog elementa (ime, prezime, datum rođenja). Te nakon što su ti podatci uneseni u tablicu, administrator u ovom odjeljku uređuje podatke na način da unosi u tablicu ime kluba iz kojeg je pojedini igrač došao i njegovo trajanje ugovora te datum kada je igrač potpisao ugovor za sadašnji klub.



Slika 4.1.6.: Prikaz dijela stranice osvojenih trofeja

U administratorskom dijelu stranice za prikaz trofeja sadrži se pojednostavljeni tablični prikaz. Redovi tablica su kodirani bojama radi intuitivnosti prikaza te ispod svake tablice postoji poveznica na formu za unos pojedinog elementa trofeja. Podatci se uređuju na način da je napravljena poveznica na formu upravljanja trofejima. U njoj je moguće unositi podatke o osvojenim nagrađenim mjestima na turnirima. Nakon što se unesu podatci o turniru, osvojenom mjestu i vremenu odigravanja na stranici osvojenih trofeja možemo vidjeti vizualni prikaz osvojenog trofeja.

5. ZAKLJUČAK

Već ranije spomenuto u samom zadatku rada bilo je da je glavni cilj napraviti jednostavnu web aplikaciju u kojoj će se korisnici moći lako snaći. Web aplikacija za ustrojstvo i rad nogometnog kluba osmišljena je na način da se na njoj lako mogu snaći i korisnici starije populacije. Iako aplikacija prikazuje rad i funkcionalnost nogometnog kluba, vrlo lako se može preoblikovati. Aplikaciju se može vrlo lako i brzo urediti za potrebe nekog drugog sportskog društva, raznih udruga i sl.. Dodavanje igrača, konfiguracija statističkih podataka igrača jednostavna je laka za rad, što u suštini govori da je sustav lako savladiv za rad. Velika prednost aplikacije je u tome što je laka nadogradnja i proširenje same stranice u vidu rasta kluba. Ukoliko bi klub rastao tako bi se i stranica postupno razvijala na način da bi se s vremenom i proširenjem kluba na omladinski pogon, te na veteransku ekipu starijih igrača koji su se oprostili od aktivnog igranja ali bi i dalje bili u sklopu kluba. Na takav način bi smo dobili kompliciraniji sustav u kojem bi se sadržavalo veći broj tablica i puno veći broj igrača sa njihovim statističkim podacima. Nadalje postoji mogućnost u budućnosti proširenja nekakvim forumom gdje bi se igrači ali i oni koji bodre klub registrirali te na taj način u komunikaciji pridonjeli načinu rada kluba sa svojim idejama i prijedlozima. Isto tako aplikacija ima prostora za napredak na način da se stranica poveže sa mobilnom aplikacijom gdje bi u vidu sms-a svi korisnici dobili obavijest o promjenama i najavama događanja u i oko kluba.

6. LITERATURA

[1] Wikipedia –HTML <https://en.wikipedia.org/wiki/HTML>,

dostupno na https://hr.wikipedia.org/wiki/HTML (pristup ostvaren 10.6.2018.)

[2] W3C – Cascading Style Sheets Level 1 <https://www.w3.org/TR/CSS1>,

(pristup ostvaren 14.6.2018.)

[3] W3C – Cascading Style Sheets Level 2 <https://www.w3.org/TR/CSS2>,

(pristup ostvaren 14.6.2018.)

[4] W3C – Cascading Style Sheets <https://www.w3.org/Style/CSS>, (pristup ostvaren 16.6.2018.)

[5] PHP 5 Tutorial - W3Schools, dostupno na: https://www.w3schools.com/php/,

(pristup ostvaren 18.6.2018.)

[6] Wikipedia –MySQL dostupno na: https://hr.wikipedia.org/wiki/MySQL,

(pristup ostvaren 20.6.2018)

[7] Wikipedia –MySQLi dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/MySQLi,

(pristup ostvaren 20.6.2018)

[8] PHP 5 Tutorial MySQLi- W3Schools https://www.w3schools.com/php/php_ref_mysqli.asp,

(pristup ostvaren 21.6.2018)

[9] Wikipedia– JavaScript: https://hr.wikipedia.org/wiki/JavaScript (pristup ostvaren 24.6.2018.)

SAŽETAK

Cilj ovoga završnog rada bio je napraviti web aplikaciju za ustrojstvo i rad nogometnog kluba. Za realizaciju zadatka korištene su Internet tehnologije HTML, CSS, PHP, MySQL i JavaScript. Nakon uvoda, prvo je dan uvid u tehnologije korištene za izradu aplikacije i objašnjeni su neki od osnovnih koncepata korištenih u aplikaciji. Nakon toga opisan je način funkcionalnosti strukture i izgled aplikacije.

Ključne riječi: web, aplikacija, baze podataka, MySQL, MySQLi, PHP, HTML, CSS, JavaScript, nogometni klub, igrači.

WEB APPLICATION FOR ORGANIZATION AND OPERATION OF THE FOOTBALL CLUB

ABSTRACT

The goal of this final work was to create a web application for the organization and operation of the football club. To do this I used several web technologies including HTML, CSS, PHP, MySQL, MySQLi, JavaScript. After the introduction, in the second part of the thesis those technologies were introduced, including some of their basic concepts used in the making of the application.
After that, the method of functionality of the structure and appearance of the application is described.

Key words: web, application, database, MySQL, PHP, HTML, CSS, JavaScript, football club, players.

ŽIVOTOPIS

Ivan Pejaković rođen 11.08.1983.godine. u Vinkovcima. Pohađao OŠ Stjepan Antolović u Privlaci od 1990.godine. do 1998.godine., a nakon toga završio Tehničku školu Ruđer Bošković Vinkovci 2002. godine. Zaposlen od svibnja 2005. godine do listopada 2012. godine u tvrtki Drawing d.o.o za inženjering Vinkovci kao suradnik na Elektro radovima vezanih uz projektiranje na sustavima elektroenergetskih postrojenja VN, električnih instalacija mreža NN, sustava vatrodojave, izrada proračuna, sudjelovanja u organizaciji, planiranju i radu s ljudima, izbora relevantnih izvora informacija, komuniciranje s javnošću, nadzora, i različitih sistemskih poslova vezanih uz tehničke struke. Projektiranje u programima Autocad, Eplan P8, MS Office i sl.. Od travnja 2015.godine do prosinca 2017.godine sam bio zaposlenik tvrtke Geonumera d.o.o. za geodeziju i projektiranje gdje sam kao suradnik obavljao terenske i uredske poslove vezane uz projektiranje i snimanje poslova vezanih uz tehničku struku.

PRILOG

Na CD-u je priložen cjelokupni kod aplikacije.