Web aplikacija za delegiranje sudaca košarkaških utakmica

Kelava, Ivan

Undergraduate thesis / Završni rad

2016

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:200:874770

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-19**

Repository / Repozitorij:

Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

Stručni studij

WEB APLIKACIJA ZA DELEGIRANJE SUDACA KOŠARKAŠKIH UTAKMICA

Završni rad

Ivan Kelava

Osijek, 2016.

SADRŽAJ

1. UVOD 1
1.1. Zadatak rada 1
2. HTML 2
2.1. Osnovni elementi HTML-a 2
2.2 Umetanje slikovnih datoteka 3
2.3 Povezivanje dokumenata sa HTML-om (hiperveze) 4
2.3.1 Lokalne hiperveze 4
3. CSS 6
3.1 Vrste selektora 7
3.1.1 Jednostavni selektori 7
3.1.2 Klasni selektori 8
3.1.3 Id selektori 8
3.2 Svojstva CSS-a 9
3.3 Vrste CSS elemenata 9
4. JAVASCRIPT 10
5. PHP 11
6. MYSQL 13
7. PRINCIP RADA WEB APLIKACIJE 14
8. ZAKLJUČAK 18
LITERATURA 20
SAŽETAK 21
ABSTRACT 22
ŽIVOTOPIS 23

1. UVOD

U ovom završnom radu radit će se o web aplikaciji za delegiranje košarkaških sudaca i delegata. Ova web aplikacija će omogućiti sudcima i delegatima lakše i brže provjeravanje svoje delegacije o mjestu, vremenu te utakmici za koju su namijenjeni u pojedinom kolu natjecanja.

Za pristupanje tim podatcima svi korisnici bi se trebali registrirati te će tako biti uvršteni u bazu podataka i moći će nesmetano pregledavati kada su na rasporedu za suđenje.

1.1. Zadatak rada

Zadatak završnog rada je izraditi web aplikaciju za delegiranje sudaca i delegata za natjecanje u košarci. Cilj je omogućiti prikaz sudaca i delegata za svaki krug natjecanja s podatcima o mjestu i vremenu održavanja natjecanja.

2. HTML

Riječ HTML znači HyperText Markup Language. To je jezik koji se koristi pri izradi internetskih stranica. Služi za određivanje logičke i fizičke strukture unutar HTML dokumenta, tj. za određivanje naslova, odlomaka, slika, hipertekstualnih veza, te omogućava uređivanje elemenata stilski i grafički. Kako bi se mogao izraditi HTML dokument, potreban je samo najobičniji uređivač teksta, npr. Notepad, te internet preglednik, npr. Google Chrome, Mozilla Firefox itd. [1]

2.1. Osnovni elementi HTML-a

Osnova svakog HTML dokumenta je identifikator <html> koji je obavezan nalaziti se na početku svakog HTML dokumenta, a on daje do znanja pregledniku da je to HTML dokument. Na kraju dokumenta dodaje se završni identifikator koji se označava sa „ / “. On se piše u obliku </html>, a time završava i HTML dokument. Svaki HTML dokument može se strukturno podijeliti u dva dijela:

1. dio je zaglavlje (engl. Head), a njegov identifikator se označava sa <head> i </head>
2. dio je tijelo (engl. Body), a njegov identifikator se označava sa <body> i </body>

Tekst koji se nalazi unutar dokumenta može se oblikovati i uređivati pomoću osnovnih HTML elemenata i stilova te njihovih atributa. HMTL elementi služe kako bi se promijenio grafički izgled teksta, a stilovi služe kao pomoć da bi neki elementi radili potpuno ispravno. [2]

Neki od elemenata su :

1. Bold (<b>) – služi za podebljavanje teksta
2. Italic (<i>) – služi kako bi se nakosio tekst
3. Underline (<u>) – služi za podcrtavanje teksta

4. Strike (<s>) – služi za precrtavanje teksta

Neki od atributa su:

1. Align – atribut koji služi za poravnavanje elemenata na stranici (slike, tekst, tablica) u lijevu, desnu stranu ili na sredinu.
2. Color – atribut koji služi za određivanje boje fonta, pozadine stranice itd.
3. Size – atribut koji služi za mijenjanje veličine slova. HTML razlikuje 7 veličina slova koje se označavaju od 1-7, ali isto tako veličinu slova možemo označiti i u pikselima.
4. Face – atribut koji se koristi za određivanje vrste fonta teksta.

2.2 Umetanje slikovnih datoteka

Za umetanje slika jednog od tri podržana formata (JPG, GIF, PNG) u HTML kodu koristi se element <img>, a neki atributi koji pomažu elementu da radi ispravno su:

1. src – najvažniji atribut, zato što sadrži putanju i naziv datoteke slike.
2. border – atribut kojim se određuje debljina ruba oko slike, a izražen je u pikselima.
3. alt – opis slike koji se prikazuje u preglednicima koji ne podržavaju prikaz slika.
4. hspace i vspace – atributi kojima se određuje udaljenost slike od teksta koji ju okružuje. Hspace je horizontalni razmak slike od teksta, dok je vspace vertikalni razmak slike od teksta, a izražavaju se u pikselima.
5. width i height – atributi kojima se određuje širina i visina slike, a izražavaju se u pikselima ili postotcima.
6. align - atribut kojim se određuje položaj slike u odnosu na tekst. Položaj može biti „left“ (lijevo) , „right“ (desno) , „top“ (vrh), „middle“ (sredina) i „bottom“ (podnožje).

2.3. Povezivanje dokumenata s HTML-om (hiperveze)

Hiperveze služe za povezivanje tekstualnih dokumenata (internetskih stranica) s raznim sadržajima unutar ili izvan domene. Hiperveza se označava oznakom <a> i završava se oznakom . Neki atributi kojima se određuju svojstva oznake su:

1. href – određuje putanju do dokumenta, datoteke ili do neke adrese.
2. name – ime elementa, koristi se za određivanje knjiške oznake.
3. target – određuje gdje se otvara hiperveza. Može se otvoriti u okviru, novom prozoru, trenutnom prozoru, itd.

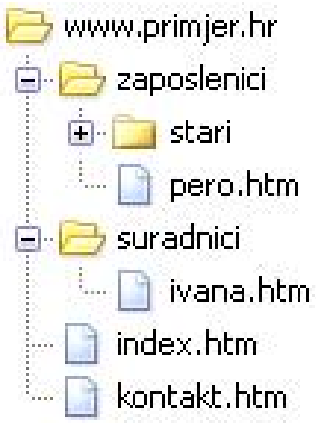
Postoje tri vrste hiperveza, a to su:

1. Lokalne hiperveze
2. Globalne hiperveze
3. Slikovne hiperveze

U nastavku slijedi objašnjenje lokalne hiperveze.

2.3.1 Lokalne hiperveze

Lokalne hiperveze su one koje vode do podataka unutar našeg web sjedišta. Označavaju se vrijednostima atributa href.



Sl. 2.1. Prikaz stabla web sjedišta[3]

Početak web sjedišta je direktorij s nazivom www.primjer.hr. U njemu se nalaze svi direktoriji i dokumenti. Ukoliko se želi stvoriti veza koja sa stranice indeks.htm vodi nekom direktoriju unutar korijenske mape mora se upisati odgovarajući kod koji izgleda ovako:

Kontakt

Ova veza vodi na dokument kontakt.htm, a nalazi se u istom direktoriju kao i stranica index.htm. Nadalje, kada pristupamo dokumentu koji se nalazi unutar nekog drugog direktorija potrebno je odrediti cijelu putanju do njega.

Kao primjer, direktorij ivana.htm povezuje se na sljedeći način:

Ivana

Za povratak na početnu stranicu index.htm mora se koristiti oznaka “../“. Ona služi za vraćanje korak unazad te bi veza iz direktorija suradnici do stranice index.htm glasila ovako:

Index

Hiperveze vode na bilo koju vrstu datoteke, a ako preglednik ne može prikazati datoteku unutar svog prozora ponudit će korisniku da preuzme tu datoteku.

3. CSS

CSS je kratica od Cascading Style Sheets. To je stilski jezik koji se koristi za oblikovanje internetskih stranica pomoću kojeg se dodaju fontovi, boje, margine itd. [4] Korištenje CSS-a ima mnogobrojne prednosti:

1. Moguće je odvojiti podatke i dizajn stranice od HTML koda.
2. HTML kod postaje lakši za čitanje jer nema više tagova za oblikovanje izgleda stranice te se lakše pronalaze greške u kodu.
3. Promjenom samo jedne CSS datoteke moguće je promijeniti izgled tisućama stranica.
4. Moguće je CSS stilove spremati u zasebne datoteke i prema potrebi pozivati ih na određenim internetskim stranicama.

Za stvaranje CSS datoteke dovoljan je običan program za uređivanje teksta, ali isto tako postoje specijalizirani editori koji omogućuju efekte za bojanje teksta i automatsko dovršavanje ključnih riječi, što omogućuje lakšu izradu.

Sintaksa CSS koda se sastoji od tri glavna elementa:

1. Selektori – prepoznaju pojedine elemente ne HTML stranici i utječu na njihov izgled.
2. Svojstva – pomoću njih se opisuju pojedina svojstva kao što su boja teksta, veličina teksta itd.
3. Vrijednosti – predstavljaju vrijednost koju može poprimiti pojedino svojstvo.

Osnovna sintaksa CSS-a izgleda ovako: **selektor** { svojstvo: vrijednost; }

Kako su CSS kod i HTML kod odvojeni, potrebno ih je povezati na neki način. Postoje četiri moguća načina na koje se može povezati CSS s HTML-om:

1. Umetanje u zaglavlje dokumenta (unutar oznake HEAD)
2. Dodavanje unutar retka HTML koda pomoću oznake STYLE
3. Povezivanje s vanjskim dokumentom

4. Umetanje vanjskog dokumenta

3.1 Vrste selektora

Svaki selektor odnosi se na jedan ili više elemenata HTML stranice. Postoji čitav niz selektora pa će se spomenuti samo nekoliko osnovnih vrsta:

1. Jednostavni selektori
2. Klasni selektori
3. Id selektori
4. Kontekstni selektori
5. Pseudoklase

U nastavku slijedi objašnjenje samo nekih od navedenih vrsta selektora.

3.1.1 Jednostavni selektori

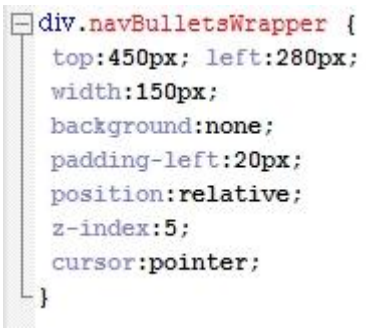
Jednostavni selektori su najjednostavnija vrsta selektora i imaju imena jednaka HTML oznakama. Prednost im je što im nije potrebna izmjena HTML koda. Želi li se promijeniti veličina teksta ili boja teksta potrebno je samo napraviti selektor sa imenom **p** u CSS-u ili ako se želi odrediti izgled unutar oznake **<body>** potrebno je napraviti selektor **body.**

```
body {
    margin: 0;
    padding: 0;
    background: #000000  url(../images/pozadina.jpg) no-repeat center center fixed;
    font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
    font-size: 16px;
    color: #FFFFFF;
}
```

Sl. 3.1. primjer jednostavnog selektora

3.1.2 Klasni selektori

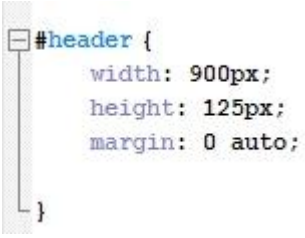
Klasni selektori koriste se kada jednostavni selektori ne mogu pomoći. Klasni selektor se određuje tako da se ispred imena selektora stavi točka (.plava) ili kao oznaka.naziv (p.plava). Klasni selektor se poziva tako da se unutar oznake, gdje ga se želi upotrijebiti, navede atribut class i kao vrijednost navede ime selektora. Razlika između prvog i drugog načina određivanja selektora je u tome što se selektor tipa oznaka.naziv može primijeniti samo na oznake iste vrste.



Sl. 3.2. primjer klasnog selektora

3.1.3 Id selektori

Id selektor određuje se tako da se ispred imena selektora upiše oznaka #. Koristi se kada se želi dodati stil za jedan jedinstveni element na stranici. Razlika između id selektora i klasnog selektora jest u tome što se id selektor poziva atributom id umjesto class, te u html dokumentu može postojati samo jedan element s određenim id-om, a svi id atributi moraju biti različiti.



Sl. 3.3. primjer id selektora

U ovom primjeru id selektora zadane su postavke za širinu, visinu i marginu zaglavlja. Širina je postavljena na 900x, dok je visina 125px, a margina na 0.

3.2 Svojstva CSS-a

CSS standard ima čitav niz svojstava koje imaju svoje vrijednosti. Postoje sljedeće kategorije CSS svojstava:

1. Svojstva fonta
2. Svojstva teksta
3. Svojstva boja i pozadina
4. Svojstva CSS kutije
5. Svojstva popisa (lista)
6. Svojstva pozicioniranja (smještanja)

3.3 Vrste CSS elemenata

Postoje tri vrste CSS elemenata:

1. Blok elementi – imaju predefinirano ponašanje da se u dokumentu automatski postavljaju jedan ispod drugog. Osnovni primjeri blok elemenata su <p> i <h1>.
2. Linijski elementi – predefinirano se postavljaju jedan element za drugim. Primjeri blok elemenata su <a> i <img>.
3. Popisi – to su elementi koji imaju svojstva blok elemenata, ali imaju i grafičku ili brojčanu oznaku ispred teksta.

4. JAVASCRIPT

JavaScript je skriptni jezik koji se većinom izvodi u Internet preglednicima na strani korisnika. Razvila ga je tvrtka Netscape kao prototip Java programskog jezika. JavaScript ima sintaksu kao i C programski jezik. [5]

Osobine JavaScript aplikacije:

1. Mogu se razvijati na svakom računalu koje ima noviji Internet preglednik.
2. Veća je brzina izvršavanja jer Internet preglednik može djelovati odmah nakon akcije bez ikakvog kontakta s poslužiteljem.
3. JavaScript može dinamički mijenjati HTML kod na stranici ovisno o akciji korisnika.
4. Može izvršiti provjeru valjanosti obrazaca prije slanja podataka na poslužitelj.
5. Može promijeniti sadržaj bilo kojeg HTML elementa na stranici.

Primjer sintakse za jedan jednostavan primjer:

```
var i, y =0;

for(i =0; i < 6; i++)

{

y = y + [i];

}
```

Ovaj primjer zbraja argumente u varijablu y, varijabla se deklarira s var kao što se vidi u prethodnom primjeru za varijable i,y koje su naznačene. Zatim je pozvana petlja ključnom riječi for(i =0; i < 6; i++) koja se ponavlja 6 puta i svaki put uveća vrijednost varijable y za vrijednost varijable i. Vrijednost varijable i na početku je 0 i svakim ponavljanjem for petlje varijabla i se uvećava za 1 što je postignuto s i++.

5. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) jedan je od najpopularnijih i najmoćnijih skriptnih jezika koji su trenutno dostupni na tržištu. To je besplatan skriptni jezik koji na poslužitelju prvo stvara HTML stranicu, a onda je šalje klijentu.

U nastavku ćemo vidjeti primjer PHP koda koji se koristi za aplikaciju.

```
<?php
if(!defined('INCLUDE_CHECK')) die('You are not allowed to execute this file directly');
$db_host        = 'localhost';
$db_user        = 'u495989898_suci';
$db_pass        = 'de123der';
$db_database    = 'u495989898_suci';
$link = mysql_connect($db_host,$db_user,$db_pass) or die('Unable to establish a DB connection');
mysql_select_db($db_database,$link);
mysql_query("SET names UTF8");
?>
```

Ova PHP skripta služi za povezivanje s bazom podataka. Vrši se kontrola jesu li svi potrebni podatci točno upisani za potrebno spajanje, kao što se može vidjeti od 3. do 6. linije koda. Potrebno je navesti pod $db_host lokaciju baze podataka, $db_user korisničko ime baze podataka, $db_pass lozinku baze, te pod $db_database naziv baze podataka. Nakon toga izvršava se spajanje na bazu podataka naredbom $link = mysql_connect ($db_host,$db_user,$db_pass). Ukoliko su svi uvjeti koji su navedeni u zagradi zadovoljeni skripta će se spojiti na bazu podataka, a ako neki od uvjeta nije zadovoljen izvršit će se drugi dio linije koda te će se pojaviti poruka 'Unable to establish a DB connection'. Naredba mysql_select_db služi za dohvaćanje podataka iz baze podataka, a atributi koje uzima su $db_database i $link. Mysql_query naredba postavlja queryu utf-8 da može vraćati naše znakove.

Čitav PHP kod se nalazi između <?php i ?> simbola te sve varijable prije svoga imena imaju znak $. Svaka PHP datoteka mora završavati s nastavkom .php kako bi preglednik mogao izvršiti kod.

U PHP-u ne postoje fiksne vrste podataka jer se ne mora odrediti vrsta varijable prije korištenja, nego ju se može označiti bilo kada unutar skripte te joj pridružiti različite vrste podataka tijekom izvođenja skripte.

Vrste podataka koje podržava PHP su:

1. Cijeli brojevi (integer)
2. Realni brojevi (floating-point numbers)
3. Tekstualni podatci (string)
4. Logičke varijable
5. Nizovi
6. Objekti

Činjenice o PHP-u:

1. PHP je server-side skriptni jezik
2. PHP skripte izvode se na poslužitelju
3. Korisniku se šalje samo čisti HTML
4. PHP je besplatan (open source)
5. Podupire rad s mnogim bazama podataka (MySQL, MSSQL, Oracle, Sybase itd.)
6. Usklađen je s većinom poslužitelja (Apache, IIS)
7. PHP datoteke imaju ekstenziju php

6. MYSQL

Mysql je besplatan sustav za upravljanje bazom podataka. Mysql baza vrlo je stabilna i ima dobro dokumentirane module i ekstenzije te podršku brojnih programskih jezika kao što su PHP, Java, Perl, Python itd.

Baze su relacijskog tipa, što se pokazalo kao najbolji način skladištenja i pretraživanja velikih količina podataka. Relacije se prema vrsti mogu podijeliti na relacije 1:1, 1:N, N:1, N:N. Drugi važan i osnovni element koji se pohranjuje u bazi naziva se entitet. Entitet može biti bilo što: osoba, neki objekt, događaj, služba u nekoj organizaciji itd. [6]

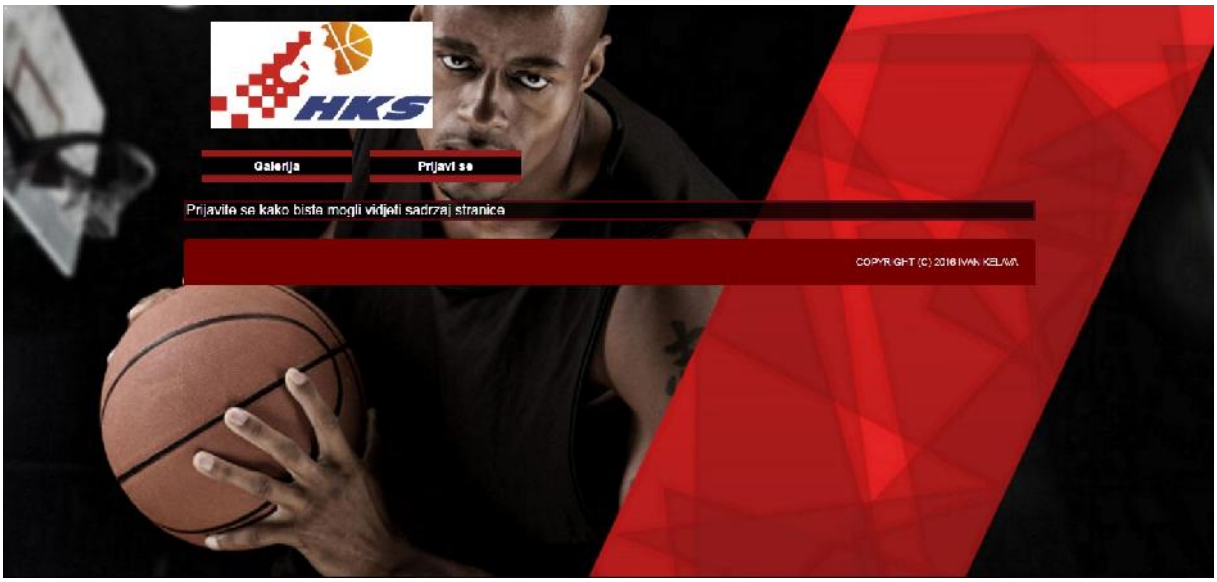
Primjer izrade jedne tablice u bazi podataka:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS ‘tz_Evidencija‘ (
 ‘id‘ int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 ‘idSuca‘ int(11) NOT NULL,
 ‘idDrugogSuca‘ int(11) NOT NULL,
 ‘idDelegata‘ int(11) NOT NULL,
 ‘idUtakmice‘ int(11) NOT NULL,
 PRIMARY KEY (‘id‘),
 KEY ‘fk_IdSuca‘ (‘idSuca‘),
 KEY ‘fk_IdSuca2‘ (‘idDrugogSuca‘),
 KEY ‘fk_IdDelegata‘ (‘idDelegata‘),
 KEY ‘IdUtakmice‘ (‘idUtakmice‘)
)
```

U prvoj liniji koda definira se kreiranje tablice, ukoliko ona već ne postoji, te njezin naziv ’tz_Evidencija’. Unutar zagrade definiraju se podatci koji će se nalaziti unutar same tablice te se određuje da svi podatci moraju biti cijeli brojevi i ne može ostati prazno polje. Svaka tablica u bazi podataka mora imati svoj primarni ključ. Primarni ključ je polje ili skup polja s jedinstvenom vrijednosti za svaki zapis spremljen u tablicu. U ovom slučaju primarni ključ će biti polje ’id’ iz razloga što sve osobe moraju imati svoj ’id’.

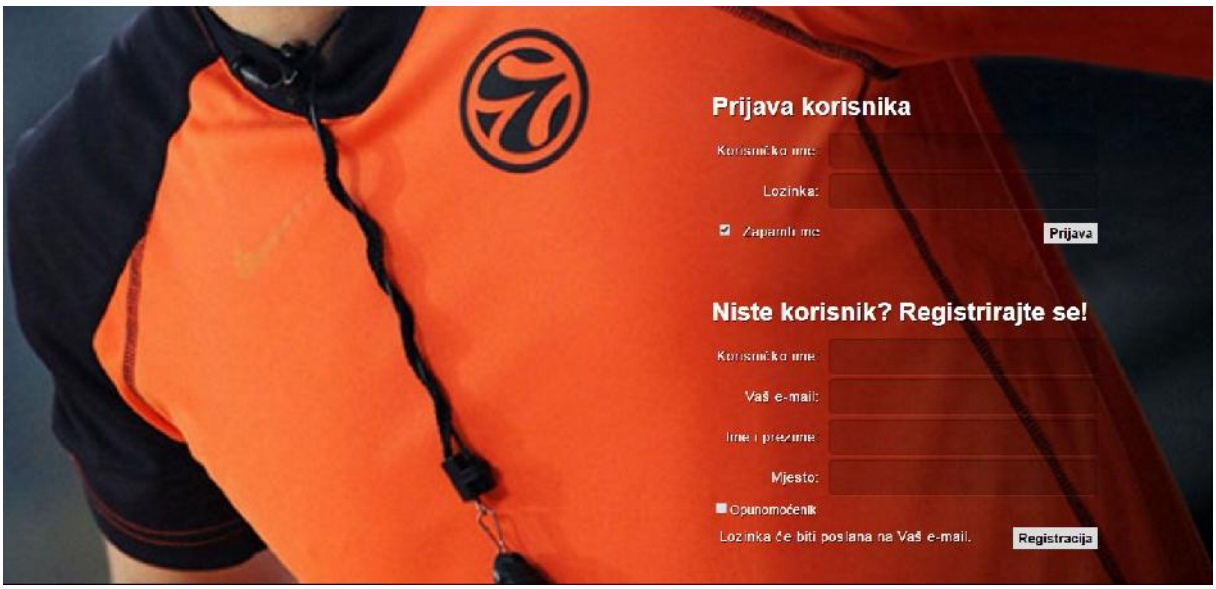
7. PRINCIP RADA WEB APLIKACIJE

Na slici 7.1 vidi se početna stranica, a kako bi se vidio daljnji sadržaj potrebno je prijaviti se.



Sl. 7.1 Početna stranica

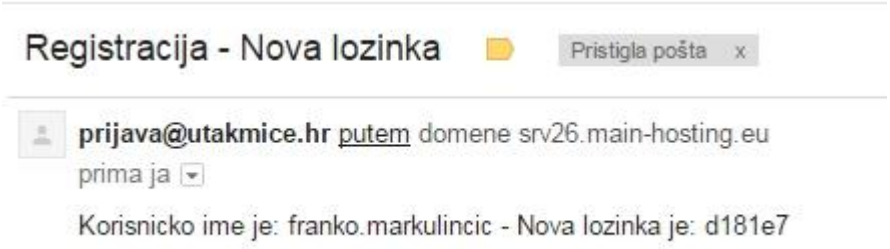
Nakon što se klikne na gumb Prijavi se otvara se sljedeća stranica (slika 7.2.) s poljima za prijavu i registraciju novih korisnika.



Sl. 7.2 Prijava korisnika

Podatci potrebni za registraciju korisnika su sljedeći: Korisničko ime, E-mail adresa, Ime i prezime te Mjesto stanovanja. U slučaju da se registrira korisnik koji je opunomoćenik potrebno je to označiti na kraju polja za registraciju. Nakon što se sve ispuni i stisne gumb registracija na e-mail adresu stiže mail sa lozinkom (slika 7.4) pomoću koje se može prijaviti u aplikaciju.

Sl. 7.3 Registracija korisnika

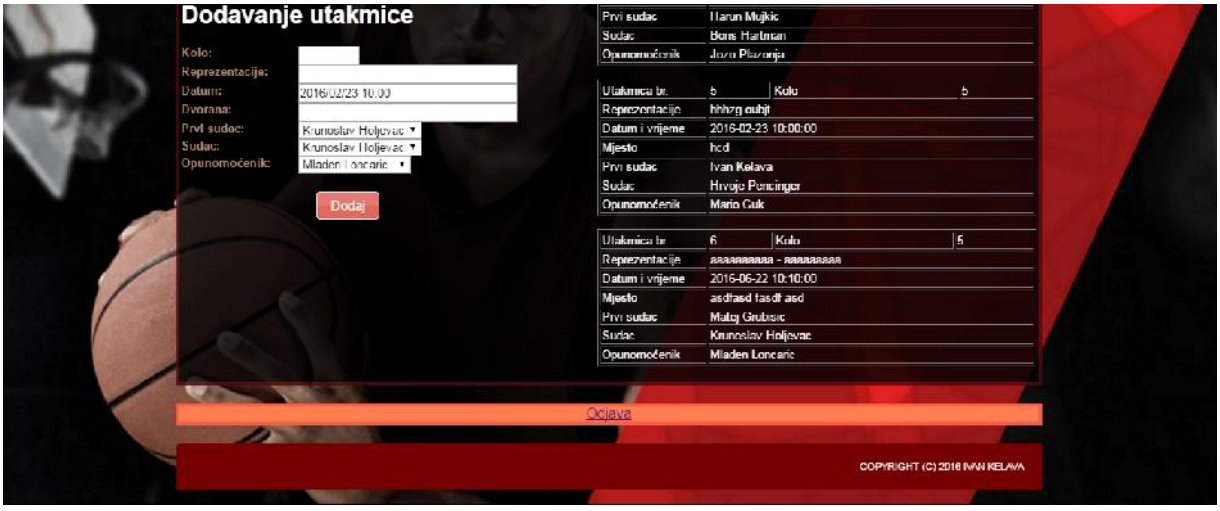


Sl. 7.4 Email s lozinkom registriranog korisnika

U web aplikaciji postoje 2 sučelja, a to su administratorsko sučelje i korisničko sučelje.

Administrator u svom sučelju ima mogućnost vidjeti popise svih registriranih sudaca i delegata, broj utakmica koje su imali, popise svih trenutnih utakmica koje su se odigrale, te ima mogućnost stvaranja novih utakmica gdje mora odrediti koje je kolo, ekipe koje igraju, datum održavanja, mjesto održavanja, prvog i drugog sudca, te opunomoćenika.

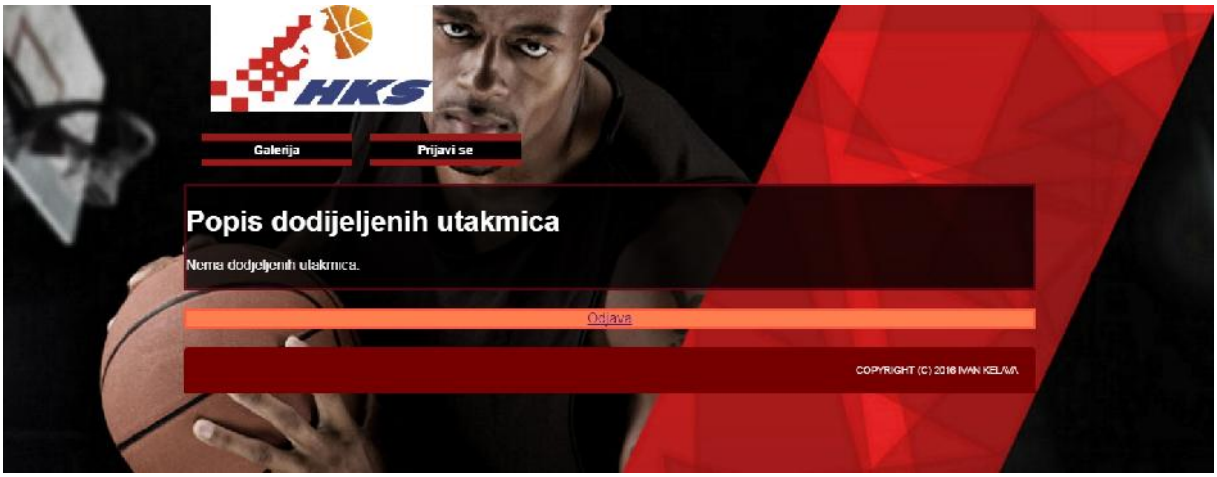
Sl. 7.5 Admin sučelje



Sl. 7.6 Admin sučelje

Korisnik u svom sučelju ima samo mogućnost vidjeti utakmice koje su mu dodijeljene (slika 7.7). U slučaju da korisnik nema dodijeljenih utakmica (slika 7.8) pojavit će se poruka „Nema dodijeljenih utakmica“ što znači da je sudac ili delegat za trenutni tjedan slobodan.

Sl. 7.7 Korisničko sučelje



Sl. 7.8 Korisničko sučelje

8. ZAKLJUČAK

Izrada dizajna za web stranice djeluje komplicirano, budući da se ista stvar može napraviti na nekoliko načina. Ali čak i kad mislite da ste sve dobro napravili, to ne znači da će stranica raditi u svim Internet preglednicima.

Jedna stvar koja me oduvijek zanimala jest razlika i podjela između dizajna i koda za web stranicu. Zašto teške stvari postaju jednostavne, a jednostavne postaju teške? Moraju li dizajneri znati programirati kodove ili developeri moraju znati dizajnirati?

Na samom početku web dizajna, ekran je doslovno bio crn i postojali su samo jednobojni pikseli na njemu. Dizajn se radio pomoću simbola i tabulatora. Naknadno je razvijeno grafičko korisničko sučelje koje je donijelo mnoštvo novih mogućnosti. Dizajneri su napravili predložak, a developeri su taj predložak izrezali na manje dijelove i pomoću HTML-a stvarali tablice unutar kojih su onda slagali te isječke da bi dobili konačan dizajn stranice.

Stvari su postale lakše pojavom JavaScripta koji je bio odgovor na ograničenja HTML-a. Problem JavaScripta je to što se mora učitati zasebno, ali ako se pametno koristi, može biti jako moćan i efektivan dio web dizajna. Danas se JavaScript većinom izbjegava, budući da se iste stvari mogu postići i CSS-om, ali ipak ostaje sastavni dio front-enda (jQuery) i back-enda (Node.js).

CSS je stvoren kako bi se odvojio sadržaj od prezentacije pa su tako njime definirani izgled i formatiranje, a sami sadržaj definiran je u HTML-u. Bilo je potrebno nekoliko godina da se svi Internet preglednici prilagode CSS-u, pa je često bilo puno bugova koji su bili noćna mora za developere. CSS nije programski jezik, nego zapravo deklarativni jezik, što vodi do pitanja: Moraju li web dizajneri znati programirati? Možda. Moraju li razumjeti kako CSS funkcionira? Apsolutno da!

Aplikacija napravljena u ovom radu zapravo je jedan od jednostavnijih spojeva web dizajna i programiranja, sadrži bazu podataka koja olakšava rad sudcima i pristup potrebnim informacijama. Dizajn je minimalistički, tematski prilagođen onome uz što je vezan, a to je košarka; sučelje je pregledno i jednostavno za korištenje te nisu potrebne gotovo nikakve dodatne instrukcije za korištenje istog. Moguće su izmjene i prilagodbe, kako dizajna, tako i

same baze podataka, bez nepotrebnog kompliciranja. Za izradu stranice korišteni su: HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL, a za izradu slika paint.net, lightshot. Aplikacija je dostupna na: http://hkksuci.esy.es/

Web dizajn svakim danom nudi nove mogućnosti i novi pristup izradi web stranica. Zadivljuje nas sadržajem koji možemo integrirati u same stranice, kodovima koji olakšavaju pretvorbu naših ideja u baze podataka, slike, boje, video prikaze, animacije, zvukove i tko zna što sve ne, kako bi sve informacije bile lako dostupne, jednostavne za korištenje i efektne u prezentaciji.

Trenutno je moderan minimalistički pristup dizajnu, kodiranju, prilagodbe stranica raznim mobilnim uređajima čiji broj na tržištu je svakodnevno sve veći, ali tko zna što će nam budućnost donijeti.

Konstantnim razvojem i kombinacijom dizajna i programskih jezika, samo nebo je granica.

LITERATURA

[1] http://www.seminarski-diplomski.co.rs/INTERNET-WEB/HTML.html 29.02.2016.

[2] Osnove internet programiranja, Ivica Lukić i Mirko Köhler, Osijek 2011. 29.02.2016.

[3]https://loomen.carnet.hr/pluginfile.php/235605/mod_book/chapter/26752/05_hiperveze/mapa_weba.gif 29.02.2016.

[4] https://hr.wikipedia.org/wiki/CSS 16.06.2016.

[5] https://www.java.com/en/download/faq/java_javascript.xml 12.08.2016

[6] https://hr.wikipedia.org/wiki/MySQL 12.08.2016

SAŽETAK

Od samih početaka Interneta, pa sve do danas, web stranice su svakodnevno napredovale svojim dizajnom i mogućnostima koje je nudio njihov sadržaj. Počevši od jednostavnog crnog ekrana i jednobojnih piksela koji su predstavljali slike i razne simbole, dizajn je postao sve efektniji i maštovitiji, a sadržaj stranica sve moćniji, kompliciraniji i veći.

U ovom radu objašnjena je izrada web aplikacije za delegaciju košarkaških sudaca, njezin sadržaj, mogućnosti koje nudi i način na koji funkcionira.

Opisani su različiti programski jezici koji su korišteni za samu stranicu (PHP, JavaScript i sl.) i što je njima omogućeno, izrada i deskripcija sadržaja (HTML i CSS) te baza podataka (MYSQL) koju stranica sadrži i informacije koje ona omogućuje.

Aplikacija je dostupna na: http://hkksuci.esy.es/

ABSTRACT

Web application for delegating basketball match judges

From the very beginning of the Internet, until today, web sites have advanced daily with its design and possibilities of their content. Starting with a simple black screen containing monochromatic pixels that represented pictures and symbols, design has become more effective and imaginative, and the content of web sites more powerful, complicated and enhanced.

In this work I have explained the construction of a web application for judges delegation, its content, options and the way it works.

I have also described different programming languages used for the construction of the web site (PHP, JavaScript, etc.), what they provide in the application, design and description of the content (HTML and CSS), as well as the database (MYSQL) that the site contains and the information it provides.

Application is available at: http://hkksuci.esy.es/

ŽIVOTOPIS

Ivan Kelava, rođen 06.1.1993. godine u Osijeku. Završio Osnovnu školu „Vladimir Nazor“ u Đakovu 2007. godine. Školovanje nastavio u Srednjoj strukovnoj školi u Đakovu, smjer Ekonomist koju je završio 2011. godine. Po završetku srednjoškolskog obrazovanja upisuje stručni smjer elektrotehnike, smjer informatika na Elektrotehničkom fakultetu u Osijeku.

_____

Ivan Kelava