

UNIVERZITA PARDUBICE
Fakulta elektrotechniky a informatiky

Internetový obchod s potisky na trička
Jiří Šec

Bakalářská práce
2010

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: Jiří ŠEC
Osobní číslo: I07969
Studijní program: B2646 Informační technologie
Studijní obor: Informační technologie
Název tématu: Internetový obchod s potisky na trička.
Zadávající katedra: Katedra informačních technologií

Zásady pro vypracování:

Cílem práce je vytvořit internetový obchod firmy která, realizuje potisky na trička - jak texty, tak obrázky. Pro uživatele tam budou k vybrání různé vzory triček ,z nichž by si vybral a které by si mohl upravit dopsáním textu a přidáním obrázku.

Pro uživatele bude vytvořen inteligentní automatický věrnostní program na množstevní slevy.

Administrátor, který by mohl stránky spravovat, bude moci nahrávat nové vzory triček.

Teoretická část se bude zabývat porovnáním a zhodnocením již na internetu funkčních internetových stránek a návrh vhodné databáze a možnosti úpravy obrázku na straně serveru.

Aplikační část bude vytvoření internetové aplikace s

- o Registraci uživatelů
- o Možností vkládání textu a obrázků
- o Vytváření šablon
- o Evidenci plateb, faktury
- o Automatické množstevní slevy

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

***Hugh E. Williams & David Lane - PHP a MySQL:**

***Vytváříme webové databázové aplikace (Computerpress)**

***Michael J. Hernandez - Návrh Databází (Grada)**

Veřející bakalářské práce:

RNDr. Josef Rak

Katedra informačních technologií

Datum zadání bakalářské práce: **15. ledna 2010**

Termín odevzdání bakalářské práce: **14. května 2010**



prof. Ing. Sreem Karnanov, Dr.
děkan



Ing. Lukáš Čegan, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích: dne 31. března 2010

Prohlášení autora

Prohlašuji, že jsem tuto práci vypracoval samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využil, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byl jsem seznámen s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorský zákon, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Souhlasím s prezenčním zpřístupněním své práce v Univerzitní knihovně.

V Pardubicích dne 12. 5. 2010

Jiří Šec

Anotace

Tato práce se zabývá analýzou existujících internetových obchodů s tematikou potisků na trička. Cílem této práce je vytvoření konkrétní implementace internetového obchodu, který bude realizovat potisky na trička.

Klíčová slova

Internetový obchod, trička, relační databáze, PHP, MySQL, (x)HTML

Title

Online store with prints on T-shirts.

Annotation

This work deals with the analysis of existing online stores themed prints on the shirts. The aim of this work is a implementation of Internet business, which will implement the prints on shirts.

Keywords

Online shop, T-Shirts, relation database, PHP, MySQL, (x)HTML

Obsah

Seznam zkratk	8
Seznam obrázků	9
1 Úvod	10
2 Možnosti úpravy obrázků na straně serveru	11
2.1 PHP.....	11
2.2 Práce s daty na straně serveru.....	11
2.3 Úpravy obrázků na straně serveru	11
3 Porovnání internetových stránek s potisky na trička	14
3.1 „Hustý trička“	14
3.2 Armenit.....	15
3.3 Tomprint.....	17
3.4 Zhodnocení	18
4 Úvod do implementační části	20
5 Požadavky na internetový obchod	21
6 Implementace internetového obchodu	22
6.1 Use case diagram.....	22
6.2 Použité technologie	22
6.3 CSS šablona.....	23
6.4 Uživatelské role	24
6.5 Pozice obrázků na tričku.....	25
6.6 Popis šablon na trička	27
6.7 Způsob ukládání dat	27
6.8 Popis evidence plateb	29
6.9 Popis automatických slev	29
6.10 Popis databáze	30
6.11 ER diagram.....	32
7 Závěr	33
Literatura	34
Příloha A – Adresářová struktura na přiloženém CD	35
Příloha B – Uživatelské manuály	36
Role administrátora.....	36

Role neregistrovaného uživatele.....	36
Role registrovaného uživatele	37
Role velkoodběratele	38
Příloha C – Webové rozhraní internetového obchodu.....	39

Seznam zkratek

CSS	Cascading Style Sheet
HTML	HyperText Markup Language
PHP	Hypertext Preprocessor
SQL	Structured Query Language
WYSIWYG	What you see is what you get
XHTML	eXtensible HyperText Markup Language

Seznam obrázků

Obrázek 1 - Stránky http://www.hustytricka.cz	15
Obrázek 2 - Stránky http://www.armenit.cz	16
Obrázek 3 - Stránky http://www.tomprint.cz	17
Obrázek 4 - Stránky " http://www.shirtinator.cz/ "	19
Obrázek 5 - Use case diagram	22
Obrázek 6 – Rozvržení stránky	24
Obrázek 8 - Zobrazení přehledu	26
Obrázek 7 - Ukázka pozic	27
Obrázek 9 - ER diagram	32
Obrázek 10 - Seznam uživatelů	39
Obrázek 11 - Seznam objednávek	40
Obrázek 12 - Faktura připravená k tisku	41
Obrázek 13 - Nákup velkoodběratele	42
Obrázek 14 - Nákupní košík velkoodběratele	43

1 Úvod

Cílem teoretické části této práce je seznámit s čtenáře s problematikou možnosti úprav obrázků na straně serveru v programovacím jazyku PHP. V další části teoretické práce porovnat některé internetové obchody zabývající se potisky obrázků na trička a jaké jsou využití právě výše zmíněných možností. Na závěr teoretické části provést porovnání těchto možností a zmínit klady a zápory.

Cílem implementační části je vytvořit internetový obchod zabývající se potisky triček, právě s možností nahrát vlastní obrázek na server. Hlavním rysem tohoto obchodu bude právě možnost vložení vlastního obrázku i textu, možnost evidence plateb a faktur a v neposlední řadě množstevní a věrnostní slevy.

2 Možnosti úpravy obrázků na straně serveru

Pro možnost manipulovat s daty, které se nachází na straně serveru, ve své práci využívám programovacího jazyku PHP. Proto bude lepší se s ním seznámit, než začneme s touto částí práce.

2.1 PHP

PHP je v současnosti velmi rozšířená technologie umožňující snadné programování na straně serveru. Stručně lze říci, že skript napsaný v PHP je proveden na serveru podle zadaných kritérií a výsledek je odeslán volajícímu počítači stejným způsobem, jakým se odesílají běžné statické (XHTML) stránky. Jakmile je však stránka načtena klientem, pomocí PHP ji již není možné dále měnit. PHP je programovací jazyk umožňující procedurální i objektově orientované programování [1].

2.2 Práce s daty na straně serveru

Podstata jazyku PHP je, že pracuje na straně serveru. Klasické HTML stránky fungují tak, že je vyslán požadavek od uživatele na načtení určité stránky, server ji zpracuje a stránku zašle uživateli. Pokud přidáme PHP, tak je to obdobné, uživatel zasílá požadavek na internetovou stránku, server ho zpracuje a zjistí, že se na stránce vyskytuje kód v jazyce PHP, který zpracuje, například provede dotaz do databáze, a uživateli posílá zpět statickou stránku. Z toho vyplývá, že manipulace s daty probíhá na straně serveru. Výhoda toho je, že kód není prováděn na straně uživatele a potenciální útočník tak k němu nemá přístup. Jakmile je však stránka načtena klientem, pomocí PHP ji již není možné dále měnit.

2.3 Úpravy obrázků na straně serveru

Protože PHP pracuje i s třídami, tak jedna z možností je vytvořit si vlastní třídu do některého php souboru. V této třídě si nadefinovat jednoduché operace s obrázky jako jsou: otáčení, změna velikosti, výřez, otočení, zrcadlové převrácení či malé náhledy. Dále se pak pracuje s instancemi této třídy. Dále je potřeba, aby PHP obsahovala knihovnu GD, která obsluhuje práci s grafikou. Na většině webhostingů je v dnešní době dostupná, takže by to neměl být problém. Pro správný chod pod jiným operačním systémem než Windows, je třeba nastavit práva složce, ve které budeme obrázky mít. Mělo by to být oprávnění zápisu a čtení všem skupinám.

Pro níže uvedené příklady jsem využil již vytvořené třídy, dostupné z internetu [2].

Před začátkem práce s obrázkem si vložíme odkaz na třídu, ve které máme operace s obrázkem nadefinované, takzvaně naincludujeme soubor php obsahující tuto třídu.

```
include 'soubor_s_definicemi.php';
```

Dále si vytvoříme instanci této třídy a uložíme do něj náš obrázek.

```
$I = new Image('otervirany_obrazek.png');
```

Poté využíváme jednoduchých příkazů pro požadované úpravy s obrázkem, například pokud by se jednalo o otočení, například 35°.

```
$I->rotate(38);
```

Je zde možnost zadat `rotate()` i s druhým parametrem, který je barva pozadí. Ve třídě jsou nadefinované funkce i pro jednoduché otáčení, založené právě na funkci `rotate()`. Jsou to otočení doleva, otočení doprava, otočení o 180°, nebo automatické otočení, které zkontroluje, jestli obrázek obsahuje informace o jeho orientaci a podle nich pak sám obrázek otočí.

Jedna z dalších funkcí je převrácení obrázku. To může být horizontální, vertikální, nebo oboje najednou. Jako příklad uvádím použití vertikálního otočení obrázku.

```
$I->flip_v();
```

Je zde i funkce pro změnu velikost. Buď například `resize_800()`, který převádí na formát 800 pixelů na šířku, a výšku zarovná podle obrázku. Nebo lze funkci volat pro změnu výšky i šířky. Funkce pro náhledy obrázků v této třídě funguje stejně, je založena na funkci `resize`.

Poslední ve třídě je funkce na ořezávání (`crop()`). Slouží k ořezání obrázků z různých stran o různý počet pixelů. Lze zadat až se čtyřmi parametry, které jdou postupně za sebou jako oříznutí shora, zprava, zespod a zleva o zadaný počet pixelů.

```
$I->crop(50, 0, 50);
```

Zde se jedná tedy o oříznutí o 50 pixelů z horní a spodní části obrázku. Opět je tato funkce upravena pro oříznutí pouze z jedné strany, zadáním například `crop_left()`. O oříznutí horizontální (ze shora a zespod), vertikální, nebo ze všech stran, vždy o stejný počet pixelů.

Konečné uložení lze provést přímo do toho samého souboru.

```
$I->save();
```

Nebo do nového souboru pomocí `write`.

```
$I->write('muj_novy_soubor.png');
```

A jako poslední je příkaz `destroy()`, který slouží pro uvolnění místa v paměti.

```
$I->destroy();
```

Samotná demonstrace celé třídy je příliš dlouhý zdrojový kód abych ho zde uváděl, ale pro příklad zde vypíši pouze kód funkce pro otáčení, která je nejjednodušší.

```
function rotate ($degrees, $bkg='0')
{
    $im = imagerotate( $this->res, $degrees, $bkg );
    imagedestroy($this->res);
    $this->res = $im;
}
```

Je zde dobře vidět, jak funkce využívá knihovnu GD, která je v PHP nutná pro správnou funkci této třídy. Knihovna GD je přídatný modul, který umožňuje pracovat s obrázky. GD knihovna je několik příkazů v jazyce PHP, které musí server znát. Využívání výše zmiňované třídy pouze zjednodušuje manipulaci s funkcemi.

Pro názornou ukázkou přidám tuto třídu do své práce při zpracování implementační části.

3 Porovnání internetových stránek s potisky na trička

Pro porovnání a zjištění, jak jsou tyto stránky řešeny, jsem si vybral náhodně tři, které zde okomentuji a zhodnotím způsob jakým problematiku nahrání obrázku a následnou kompozici při objednávání trička řeší.

3.1 „Hustý trička“

Jednoduché a jasné. Zde mají na výběr několik triček různých barev. Obrázek trička, buď zepředu, nebo zezadu, se zobrazí, a na něm se promítne námi vybraný obrázek(potisk), jímž chceme tričko potisknout. Obrázek je ve formátu gif, má zvolenou průhlednou barvu a tak v náhledu vypadá jako by byl na tričku [3].

Klady:

- náhled
- jednoduchost
- nákup bez registrace

Zápory:

- chybí možnost registrace a výhod s tím spojených
- mají pouze dvě možnosti pozice, to je vpředu a vzadu
- uživatel si nemůže nahrávat vlastní obrázky, ale sepsat vlastní objednávku (min. 30ks triček) a nahrát obrázek
- nerozlišení role velkoobtěratele, ale jen zmínka slevy při velké objednávce



Obrázek 1 - Stránky <http://www.hustytricka.cz>

Souhrn:

Stránky jsou přehledné a mají velký výběr obrázků. Tyto již nadefinované obrázky jsou dobře zvolené gify a tak dobře vypadají, když se zobrazují přes tričko. Pozice podkladového obrázku, tedy trička, i obrázek potisku, jsou pevně dané. Uživatel ale tak nemá možnost nahrávat své vlastní obrázky. Z toho vyplývá, že s obrázky neprobíhá žádná manipulace na straně serveru.

3.2 Armenit

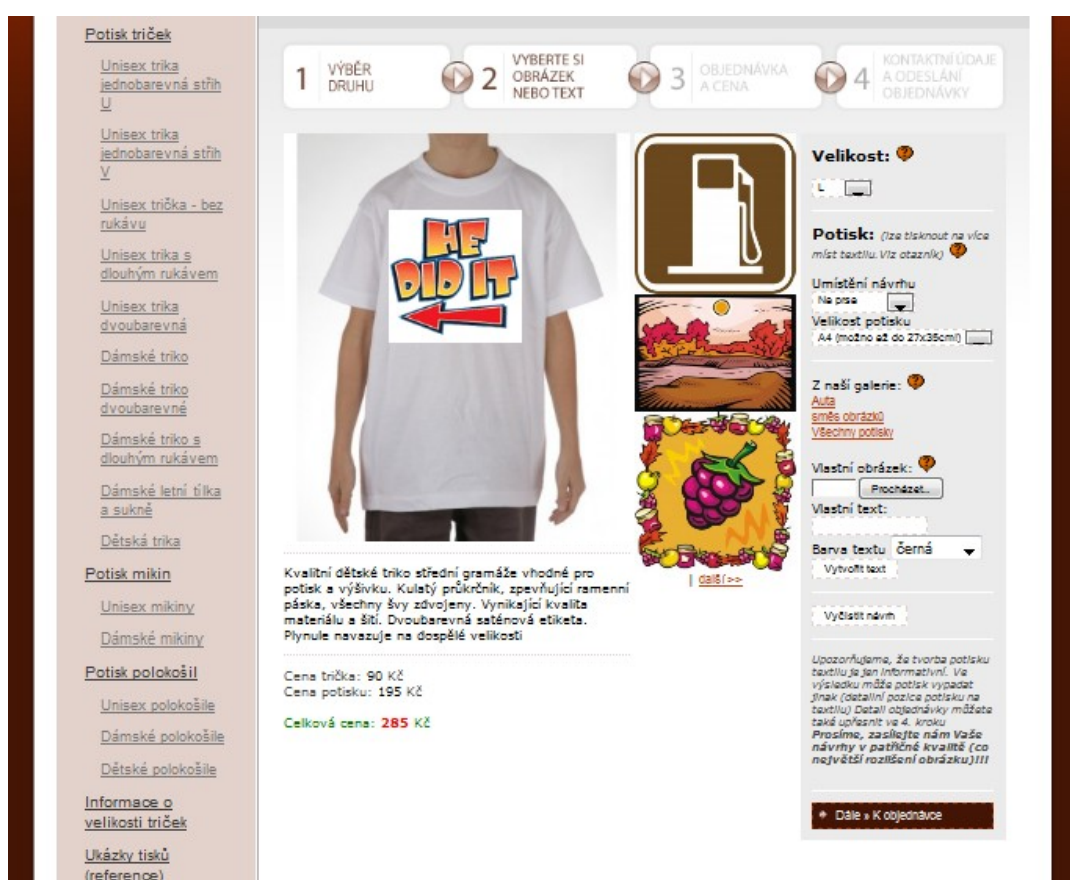
Stránky věnované tisku nejen na trička ale i na dárkové předměty. Při sestavování vlastního trička je v prvním kroku výběr trička, popřípadě jiného textilu. V druhém výběr velikosti, obrázku, umístění obrázku, případně i přidání popisku. Po nahrání obrázku je jeho náhled zobrazen v neúměrné velikosti přes tričko. Velikost a pozice jde upravit vybráním z nabízených ale výběr je malý. Ve třetím textový souhrn to co se vkládá do košíku. V posledním čtvrtém je zobrazen obsah košíku bez možnosti náhledu [4].

Klady:

- velký výběr
- možnost tisku i na jiné předměty
- alespoň nějaký náhled
- kategorie pro agentury

Zápory:

- chybí možnost registrace a výhod s tím spojených
- špatně zpracovaný náhled
- absence množstevních slev



Obrázek 2 - Stránky <http://www.armenit.cz>

Souhrn:

Obrázky trička i potisku se také překrývají. Tento způsob je zvolen nešťastně. Uživatel, když nahraje vlastní obrázek, vidí svůj obrázek překrývající tričko neúměrně velký. Velikost jde změnit, ale ne optimálně. Na těchto stránkách tedy probíhá manipulace obrázku na straně serveru, ale není příliš dopracovaná.

3.3 Tomprint

Firma zabývající se nejen potiskem triček. Při volbě vlastního trička se vybírá velikost v prvním kroku, v druhém umístění obrázku, či popisku a také nahrává případný obrázek, kterému lze určit velikost. Nicméně chybí cokoli jako oznámení, že obrázek byl úspěšně nahrán. Třetí krok jsou již dodací údaje [5].

Klady:

- možnost výběru pozice
- text i obrázek
- výběr velikosti tisku

Zápory:

- absence náhledu i přehledu objednaného zboží
- absence množstevních slev
- chybí možnost registrace a výhod s tím spojených



Obrázek 3 - Stránky <http://www.tomprint.cz>

Souhrn:

Na těchto stránkách manipulace s obrázky na straně serveru také neprobíhá. Není zde ani výběr z předvolených vzorů pro potisk. Jedná se tedy o méně propracované stránky.

3.4 Zhodnocení

Vybrané stránky mají svoje kladné i záporné vlastnosti. Pokud je zvolen způsob zobrazení a možnosti, jako u prvního výše zmiňovaného, tak je kvalita optimální na úkor výběru pozic a manipulování se svými obrázky. Pokud je možnost nahrání vlastního obrázku a alespoň možnost výběru pozice umístění, kvalita takového internetového obchodu klesá a nepůsobí to dobře. Oproti tomu v posledním zmiňovaném případě volba, ve které není žádný přehled, jak by asi výsledný produkt vypadal, není také příliš ideální.

Z toho vyplývá zvolit optimální cestu mezi těmito alternativami. Obchod, ve kterém je možnost nahrát vlastní obrázky. A zároveň obsahující možnost zobrazení přehledného výsledku, přičemž nezacházet příliš do hloubky v překrývání obrázků a zobrazení pozic na tričkách. Dále bude zobrazeno v implementační části.

Pokud se jedná o stránku manipulace obrázků na straně serveru. Ve své budoucí práci bych využíval generování náhledů z obrázků nahraných uživatelem. Popřípadě bych uvítal možnost drobné práce s tímto obrázkem jako je jeho otočení, či překlopení.

Oproti tomu je dobré také zmínit metodu, ve které se využívá interaktivních animací přehrávaných v Adobe Flash Playeru je poměrně mnoho možností úprav a vypadá to lépe. Tyto úpravy jsou zpracovávány na uživatelově straně, což není cílem této práce, ale uvádím to pro srovnání dnešních možností. Například na stránkách firmy Shirtinator Slovakia, s.r.o.¹ [6].

¹ Internetové stránky na adrese: <http://www.shirtinator.cz/>

Pánské -> Premium Tričko 

Color palette: 

Tools: 

Velikost:

Otáčení:

Překlopit:

Druh tisku:

Maska: 

Smazat: 

Produkty | **Motivy** | Texty | Vlastní Motivy

» Všechny položky | » Všechny položky

				
Kč 299,-	Kč 389,-	Kč 369,-	Kč 439,-	Kč 399,-
				
Kč 369,-	Kč 369,-	Kč 339,-	Kč 339,-	Kč 259,-
				
Kč 599,-	Kč 399,-	Kč 459,-	Kč 589,-	Kč 489,-
				
Kč 229,-	Kč 449,-	Kč 399,-	Kč 439,-	Kč 409,-

VLASTNÍ MOTIVY



MNOŽSTEVNÍ SLEVA

390 Kč - 1299 Kč	3%
1300 Kč - 2099 Kč	5%
2100 Kč - 3299 Kč	7%
3300 Kč - 5499 Kč	10%
5500 Kč a více	15%

Sleva vám bude automaticky odečtena z ceny nákupu

Množství: Velikost: Cena: **375.00 Kč**

shirtinator
CREATOR

Obrázek 4 - Stránky "http://www.shirtinator.cz/"

4 Úvod do implementační části

Vytvářený internetový obchod v aktuální verzi umožňuje nákup jak vlastně vytvořených triček tak i triček již se zvoleným motivem šablony která obsahuje obrázek i nápis. Texty jsou zadávány pomocí jednoduše ovladatelného WYSIWYG editoru TinyMCE. Nákup může provést jak neregistrovaný uživatel, který ale ztrácí možnost sledovat svoji objednávku na stránkách, tak i registrovaný uživatel který se bude dělit podle velikosti jeho požadavků, to budu specifikovat později. Sestavení vlastního trička je privilegium jen registrovaného uživatele, který bude moci za své provedené nákupy získávat na další slevy.

Pro obsluhu webových stránek je zřízen profil administrátora, který je jediný a má rozšířené možnosti, které jsou jak naplňování stránek, tak vyřizování objednávek. Jednotlivé role budou vysvětleny později.

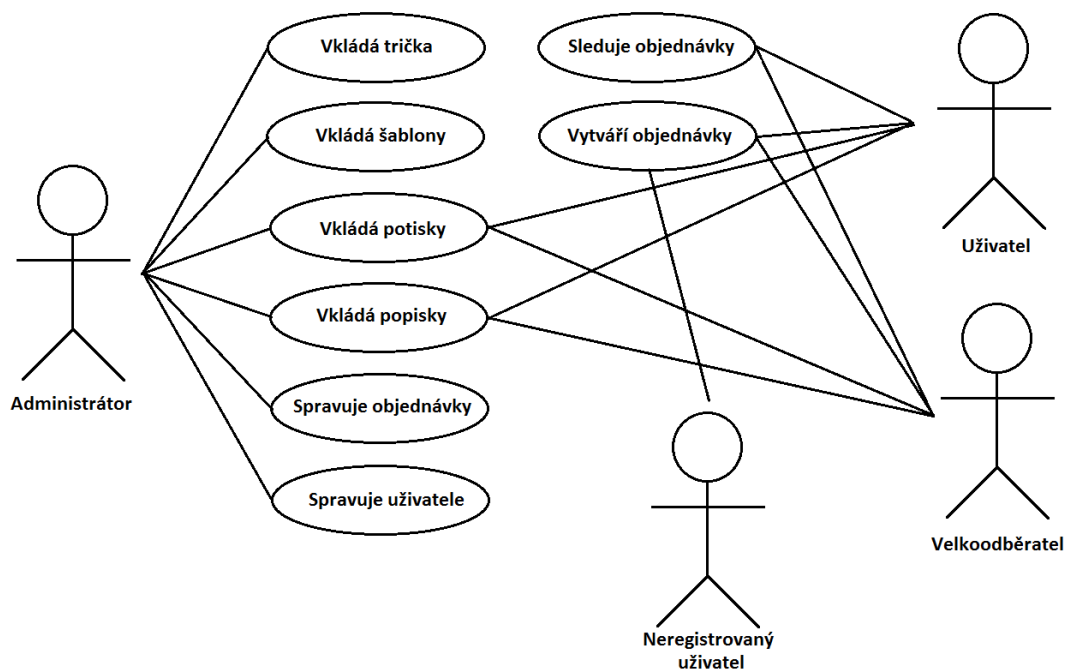
5 Požadavky na internetový obchod

- Registraci uživatelů (role uživatele a velkoodběratele)
- Možnost vkládání textu a obrázků (vzory triček - Administrátor)
- Vytváření šablon (kombinace obrázku a popisku)
- Evidenci plateb, faktury (generování faktur pro tisk, uchování údajů o prodaném zboží)
- Automatické množstevní slevy

6 Implementace internetového obchodu

Před začátkem implementace bylo důležité promyslet role, které na stránkách budou k dispozici. Velice mnoho uživatelů stránky navštíví pouze jednou a proto je dobré možnost nákupu bez registrace. Pro dobrou obsluhu nahrávaných obrázků mohou vlastní nahrávat jen registrovaní uživatelé. A pro firmy, nebo některé uživatele, jenž mají zájem o rozsáhlejší objednávky je dobré počítat se slevami. K jednotlivým rolím se dostaneme v podkapitole. Dále před implementací je dobré promyslet způsob návrhu databáze, který také proberu níže.

6.1 Use case diagram



Obrázek 5 - Use case diagram

6.2 Použité technologie

Internetový obchod je internetová aplikace využívající značkový jazyk pro hypertext, (x)HTML. Ten je použit společně s kaskádovými styly CSS a skriptovacím programovacím jazykem PHP. Jako databázový systém jsem využil MySQL, který je velice rozšířený a podporuje ho snad každá společnost poskytující webhostingové služby.

Vkládání textů, je velice jednoduché, jelikož využívá **WYSIWYG** editor TinyMCE, který umožňuje uživateli editovat text podobně, jako např. v Microsoft Wordu, na který je téměř každý uživatel zvyklý.

Hypertext Markup Language, označovaný zkratkou **HTML**, je značkovací jazyk pro hypertext. Je jedním z jazyků pro vytváření stránek v systému World Wide Web, který umožňuje publikaci dokumentů na Internetu. Je charakterizován množinou značek a jejich atributů definovaných pro danou verzi. Mezi značky se uzavírají části textu dokumentu a tím se určuje význam obsaženého textu. Názvy jednotlivých značek se uzavírají mezi úhlové závorky (< a >). Část dokumentu tvořená otevírací značkou, nějakým obsahem a odpovídající ukončovací značkou tvoří tzv. element (prvek) dokumentu. Například `` je otevírací značka pro zvýraznění textu a ``Červená Karkulka`` je element obsahující zvýrazněný text. Součástí obsahu elementu mohou být další vnořené elementy. Atributy jsou doplňující informace, které upřesňují vlastnosti elementu. Značky (zvané tagy) jsou obvykle párové (v XHTML jsou párové všechny), přičemž koncové značka je shodná se značkou počáteční, jen má před názvem znak lomítko [7].

Skriptovací programovací jazyk **PHP** je popsán v teoretické části v podkapitole Možnosti úpravy obrázků na straně serveru.

Databázový systém **MySQL** je multiplatformní databáze. Komunikace s ní probíhá pomocí jazyka SQL. Pro svou snadnou implementovatelnost, výkon a především díky tomu, že se jedná o volně šiřitelný software, má v současné době vysoký podíl na používaných databázích. MySQL bylo od počátku optimalizováno především na rychlost, a to i za cenu některých zjednodušení: má jen jednoduché způsoby zálohování, a až donedávna nepodporovalo pohledy, triggery, a uložené procedury. Tyto vlastnosti jsou doplňovány teprve v posledních letech, kdy začaly nejčastějším uživatelům již poněkud scházet [8].

6.3 CSS šablona

Kaskádové styly jsou jazyk pro popis způsobu zobrazení stránek napsaných v jazycích HTML, XHTML nebo XML [9].

Pomocí těchto kaskádových stylů jsem vytvořil šablonu, neboli layout, do které vkládám záhlaví, hlavní obsah stránky ve kterém je menu a obsah stránky, a zápatí. Ve vytvořeném souboru kaskádových stylů jsou uloženy informace o velikosti jednotlivých částí layoutu, formátování textu, a odsazení jednotlivých částí. Jako pozadí jsou nahrány jednotlivé obrázky, které dávají internetové aplikaci jednotný vzhled.

Celá stránka internetové aplikace je rozdělena do několika částí. Tyto části jsou od sebe odděleny html tagy označujícími se jako div. Začátečním a koncovým tagem se ohraní část kódu. Tyto části se mohou a také se v mém případě vnořují do sebe. Jednotlivým částem jsou jejich vlastnosti nastaveny v css souboru. Hlavní div je tedy celá stránka. V té jsou tři další tři, záhlaví, hlavní obsah a zápatí. Záhlaví a zápatí mají nastaveny svoji výšku a obrázek na pozadí. Hlavní obsah je pak dále rozdělen na menu, obsah a aktuality. V menu je vždy vloženo, neboli naincludované to menu, které přísluší přihlášenému uživateli. V aktualitách se zobrazuje náhodně zvolené tričko. Tento div je

směřován na zákazníky, pro administrátora nemá význam. Vpravo od nich je obsah kam se includují, neboli vybrané stránky.



Obrázek 6 – Rozvržení stránky

Princip sestavení stránky je založen na include. Pokud přijde někdo na stránky, dostane se na login.php, tak pomocí include se připojí všechny php stránky na který má neregistrový možnost přístupu. Pokud by znal adresu na stránku například na objednávky registrovaného uživatele a zadal ji do prohlížeče, tak by se nezobrazila, protože nebyla naincludovaná. Touto metodou po přihlášení a přesměrování na index.php je zamezeno, aby například neměl nikdo přístup na stránky pro administrátora. Při zobrazení index.php je zjištěna role uživatele který sem vstupuje a jsou mu naincludovány jeho příslušné stránky.

Všechny stránky internetového obchodu jsou připraveny na tisk tak, že bude vytištěn jen obsah a nikoli menu, záhlaví či zápatí.

6.4 Uživatelské role

Pro moji internetovou aplikaci jsem zvolil několik uživatelských rolí. Uživatelé, kteří přistupují na stránky, využívají vždy jednu z nich. Celkově jsou čtyři. Některé

vlastnosti mají stejné, ale každá z nich je určena pro jiný typ zákazníka. V této kapitole se s nimi seznámíme a objasníme si, jaké jsou jejich vlastnosti.

Administrátor

- jedná se o roli, která má nejvíce pravomocí, je určena přímo pro majitele, nebo pro zaměstnance který přijímá objednávky
- vkládá trička, jejich obrázek a popis
- má možnost vkládat další potisky (obrázky), popisky
- vytváří šablony, které se skládají z potisku a popisku
- spravuje objednávky, vyřizuje, má možnost je mazat
- spravuje uživatele, má možnost je mazat

Neregistrovaný

- role určená pro jednorázový nákup
- možnost nakoupit bez předchozí registrace
- nemá možnost sledovat vyřízení objednávky
- nemá možnost vkládat potisky a popisky na trička, využívá pouze již vložených

Uživatel

- tato role je vhodná pro opakovaný nákup nebo pro nákup trička s vlastním obrázkem nebo popiskem
- možnost vkládání potisku i popisku
- při opakovaném nákupu je mu automaticky přičtena věrnostní sleva podle předchozího nákupu
- má možnost sledovat vyřízení objednávky
- má možnost spravovat svoje potisky a popisky

Velkoodběratel

- vlastnosti této role jsou skoro shodné s rolí uživatele, jen je určena pro odběr více kusů a cenově oproti ostatním zvýhodněna.
- lze objednat až od sto kusů jednoho produktu
- má množstevní slevy, čím víc kusů, tím větší sleva
- má možnost vkládání potisku i popisku
- při opakovaném nákupu je mu automaticky přičtena věrnostní sleva podle předchozího nákupu
- má možnost sledovat vyřízení objednávky
- má možnost spravovat svoje potisky a popisky

6.5 Pozice obrázků na tričku

V teoretické části, v kapitole Porovnání internetových stránek s potisky na trička, jsme se seznámili s problematikou umístování obrázků na trička. Jednalo se o to, že pokud se obrázky překrývali, výsledek byl často chaotický. Byla různá velikost a problémy s průhledností.

Zvolil jsem tedy tu možnost, kdy přehled je zobrazen zvlášť. Tedy obrázek trička není smíchán s obrázkem potisku. Je zobrazeno tričko, název obrázku a jeho náhled. Pozice umístění obrázku. Název popisku a jeho umístění na tričku. Všechny tyto části jsou zobrazeny zvlášť. Dále je zde pokaždé odkaz, který otvírá stránku s ukázkami pozic. Na této stránce má uživatel přehled o tom, kde jaká pozice je a jak vypadá potisk na dané pozici.

menu

Hlavní
Koupit
Trička
Obrázky
Popisky
Šablony
Všeobecné podmínky

Doporučujeme


Název: Spin Yellow vel.S

OBSAH

Krok čtvrtý (4/4)

Souhrn

Tričko:
Název: Black Nol 1. vel.M
Náhled: 

Obrázek:
Název: Linux
Náhled: 

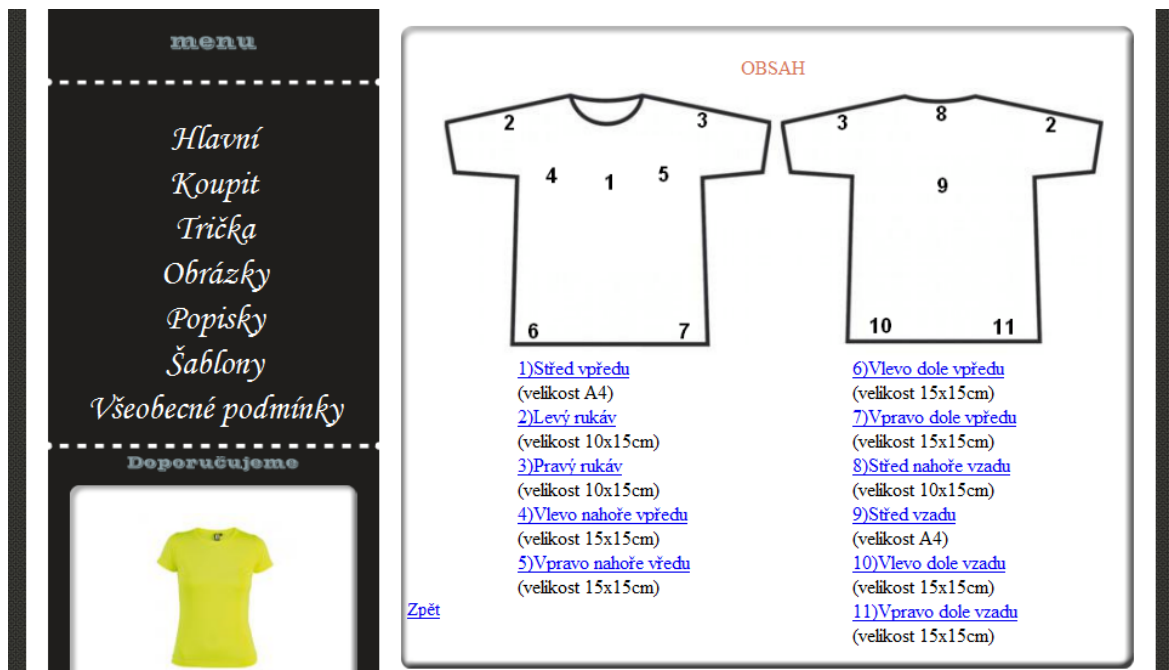
Pozice: Střed vpředu [Ukázka pozic](#)

Popisek:
Název: Mýš
Pozice: Střed vzadu [Ukázka pozic](#)

Počet Ks:

Obrázek 7 - Zobrazení přehledu

Kupující má možnost vybrat z různých pozic. Celkem má na výběr z jedenácti a to jak zepředu, tak i zezadu trička. Přehled o pozicích je zobrazen na stránce přehled pozic. Stránka se jmenuje pozice.php a je přístupná všem rolím. Zde je každý název pozice odkazem, na obrázek již zhotoveného trička, s potiskem na dané pozici. U každé pozice umístění na tričku, je zobrazena v závorce velikost potisknuté plochy. Na této ploše bude realizován potisk.



Obrázek 8 - Ukázka pozic

Tato volba dává nakupujícímu velkou možnost výběru, ale přesto stránky neztrácejí přehlednost a je jasné jak obrázky budou velké, jak budou vypadat a kde budou umístěny.

6.6 Popis šablon na trička

Pro ulehčení nákupu má administrátor možnost vytvářet šablony. Jedná se kombinaci potisku a popisku, který je již vložen do internetové aplikace. Ulehčení nákupu spočívá v tom, že zákazník nemusí vybírat obrázek a hledat mu vhodné umístění na tričku, ale vybere si vhodnou šablonu, ve které je toto již zvoleno. Nemusí tedy dlouze procházet obrázky. Pravděpodobně největší uplatnění je pro neregistrovaného uživatele, jenž nemá možnost vkládání svých potisků a popisků.

6.7 Způsob ukládání dat

Uživatelé

Pokud na stránky přijde nový uživatel, a zvolí možnost registrace, vyplní registrační formulář. Zde vyplní kontaktní údaje o sobě a svojí adresu. Dále vybere svoji roli. Má na výběr, zda bude klasický uživatel, nebo velkoodběratel.

Po vyplnění všech položek a odškrtnutí zaškrtačacího políčka, že souhlasí s podmínkami registrace, se provádí zápis do databáze. Prvně se zapisuje adresa, do příslušné tabulky a poté údaje o uživateli do tabulky uživatel. Tyto tabulky budou popsány níže.

Trička

Trička může vkládat pouze administrátor. Tato možnost je přístupná tedy pouze z jeho menu. Podmínka zadání nového trička je vyplnění názvu, zadání obrázku, ceny a stručného popisu trička. Smazat tyto trička může zase jen administrátor ze svého menu.

Při potvrzení se vyplněné údaje zapisují do databáze, do tabulky tričko. Z vybraného obrázku trička, je brán jeho celý název a ten je zapsán do databáze. Podle tohoto názvu je příslušný obrázek spojen se záznamem. Obrázek trička je nahrán do složky, která leží v kořenovém adresáři a jmenuje se trička. Dále se vytvoří náhled trička, tedy zmenšenina obrázku trička. Je vytvořena za pomoci třídy na úpravu obrázků na straně serveru, jež je popisována v teoretické části. Tato zmenšenina je uložena v tom samém adresáři s prefixem „n_“.

Obrázky

Obrázky může vkládat více druhů uživatelů. Je povinnost, při vkládání, vyplnit název, zadat obrázek a vybrat kategorii, do které bude patřit. Administrátor vidí všechny ukládané obrázky a má možnost je smazat. Uživatel, nebo velkoodběratel, smí mazat pouze své obrázky a mají možnost prohlížet ostatní.

Princip ukládání je podobný jako u triček. Obrázky se ale na rozdíl od nich ukládají do složky v kořenovém adresáři se jménem obrázky. Zadaný název, celý název obrázku a kategorie jsou ukládány pak do databáze. Do tabulky obrázek.

Popisky

Popisky může vkládat více druhů uživatelů. Pro přehlednost při výpisech se zadává název, poté následuje zadávaný popis a nakonec kategorie, které se shodují s těmi, co byli i u obrázků.

Popisky se ukládají do tabulky popisek. Ukládají se spolu s id uživatele, který popisek vložil, aby ho mohl popřípadě upravit.

Šablony

Funkce šablon je popsána výše. Jedná se tedy o různé kombinace obrázku, popisku a jejich pozic umístění na tričku.

Princip ukládání je jednoduchý. Do tabulky šablona v databázi, jsou uloženy jednotlivé id obrázku popisku i pozic. Popis databáze bude uveden níže.

Objednávky

Objednávku může sestavit neregistrovaný, registrovaný uživatel, nebo velkoodběratel. Během nákupu je tričko sestaveno z různých částí, vybraného trička, obrázku, popisku, nebo šablony. Tyto údaje jsou vloženy, po přidání sestaveného výrobku do košíku, do tabulky výrobek. Tabulka výrobek je svázána s tabulkou košík, která má vztah s tabulkou objednávky. Po dokončení nákupu se doplní tabulka objednávky a nákup je kompletní.

Tričko je tedy v tabulce výrobek, který odkazuje na jeho jednotlivé části. Majitel takto objednaného trička je tedy zjistitelný pouze přes jeho košík, který má vztah s tabulkou objednávky, kde je uživatelské id uvedeno.

6.8 Popis evidence plateb

Administrátor vidí objednávky vytvořené v internetové aplikaci, má možnost zobrazení takové objednávky, aby ji mohl vyřídit, dále smazání pokud by se jednalo o něco nevhodného, nebo o omyl. A dále možnost vyřízení, kterou zvolí při vyexpedování zásilky z firmy. Právě pod touto volbou se skrývá mnou vytvořená evidence plateb. Je zároveň doplněno do databáze datum vyřízení objednávky, které vidí i objedávající.

Při volbě vyřízení se krom data, kopíruje do pomocné tabulky v databázi obsah a volby objednávky. Jednotlivé produkty i obrázky, popisky, tak i dodací údaje jako adresa a volba dopravy. Je to takto vytvořené proto, aby se z pomocné tabulky, jenž je nazvána Faktura a Fakturační položky, dala vytvořit faktura. V takové faktuře se již nezmění cenové údaje, či jména produktů. Při smazání určitého produktu uživatelem, jenž si předtím objednával, zůstanou i nadále ve fakturách.

Po vyřízení objednávky vzniká volba faktury. Při této volbě se generuje faktura z pomocných tabulek databáze, Faktura a Fakturační údaje, která se zobrazí na nové stránce. Tato stránka je již připravená k tisku. Administrátor tedy nemusí faktury nadále řešit a jednu verzi přiloží k produktu při odesílání a druhou uschová.

6.9 Popis automatických slev

S velkou konkurencí na poli internetového obchodu musí přijít i nabídka prodejce, která potencionální zákazníky přiláká, proto jsou v internetové aplikaci zakomponovány i automatické slevy. Tyto slevy lze rozdělit do dvou.

Věrnostní sleva, která je určena pro všechny registrované nakupující (uživatel, velkoodběratel). Její princip spočívá v nalákání k opětovnému nákupu, který je zvýhodněn procentuální slevou na další nákup. Pokud zákazník objedná, nula až tisíc korun, dostává určitou slevu, například pět procent na další nákup. Pokud by to byla objednávka za tisíc až deset tisíc korun, byla by ta sleva například patnáct procent. A kdyby si objednal za více než deset tisíc (např. velkoodběratel), sleva bude například třicet procent.

Podmínka využití věrnostní slevy je, že bude využita do dvou let po předchozím nákupu. Po dvou letech bude promazávána databáze od starých objednávek.

Množstevní sleva, je určena výhradně pro velkoodběratele. Velkoodběratelem mohou být například různé společnosti, které chtějí pro své zaměstnance firemní trička, a jiní kteří mají podobně rozsáhlé nároky na objednávku. Velkoodběratel je charakterizován tím, že od určitého produktu může nakoupit minimálně sto kusů. Proto množstevní je množstevní sleva závislá na počtu objednaných kusů. Například od sto kusů, do sto devadesáti devíti, je sleva deset procent, od dvě stě, do dvě stě devadesáti devíti kusů, je sleva dvacet procent a při koupi tři sta a více kusů, je sleva například třicet procent.

6.10 Popis databáze

Moje databáze pro internetovou aplikaci využívá 19 tabulek. Z nichž každá tabulka splňuje třetí normální formu.

Uživatel, Oprávnění, Adresy, jsou tabulky popisující jednotlivé uživatele. Jsou zde uloženy přihlašovací údaje, kontaktní informace, adresa i přiřazená uživatelská role. V tabulce uživatel jsou atributy obsahující id uživatele, id jeho adresy, id jeho role, jméno, příjmení, uživatelské jméno (nick), heslo, email a telefon. V tabulce adresy je krom id adresy také město, ulice, číslo popisné a směrovací. V oprávnění je pouze id oprávnění a název tohoto oprávnění.

Objednávky, Doprava, Úhrada, jsou tabulky, ve kterých je již hotová objednávka. Jsou zde uloženy jak způsoby úhrady i dopravy, tak i koho je objednávka. Tabulka objednávky má atributy obsahující id objednávky, id uživatele, na kterého je objednávka vedena, id dopravy i úhrady kterou si zvolil, id adresy na kterou má být objednávka doručena a data vzniku a vyřízení objednávky. V tabulkách doprava a úhrada jsou vždy jen id a název.

Dále je zde tabulka **Košík**, tato tabulka má pouze atributy obsahující id košíku a id objednávky. Jedná se o pomyslný nákupní košík, který se vytvoří během nakupování, každý uživatelem vytvořený produkt bude mít právě id košíku, do kterého patří. Spojení tohoto pomyslného nákupního koše s objednávkou je realizováno druhým atributem id objednávky, který ukazuje na dodací údaje.

Výrobek je tabulka, do které se ukládají pouze id ostatních tabulek až na jednu výjimku, tou je atribut počet kusů. Při nákupu si zákazník vybírá tričko, na které bude chtít potisk provést, poté obrázek a popisek. Popřípadě šablona. Během tohoto procesu se id jednotlivých produktů zapisují do globálních proměnných a po dokončení kompletace trička si zadá počet kusů a potvrdí, čímž se do této tabulky tyto informace zaznamenají. Atributy této tabulky tedy obsahují id výrobku, id košíku, do kterého patří, počet objednávaných kusů tohoto výrobku, id zvoleného obrázku, popisku, nebo šablony. Pokud je zvolen například jen jeden z nich, do ostatních atributů je zapsána hodnota null. Dalšími

atributy jsou id zvoleného trička, na které chceme potisk realizovat, id uživatele který výrobek zkompletoval, a id pozice potisku a popisku na tričku.

Pozice, PoziceO, PoziceP jsou tabulky, v nichž jsou uloženy informace o pozicích potisků. PoziceO je pomocná tabulka pro obrázek a PoziceP je pomocná tabulka pro popisek. V tabulce Pozice jsou pak uloženy atributy id pozice a název této pozice.

Tričko je tabulka, kde jsou ukládány informace o tričku. Atributy této tabulky obsahují id trička, název tohoto trička, cenu, filename, což je reálný název nahraného obrázku a popis.

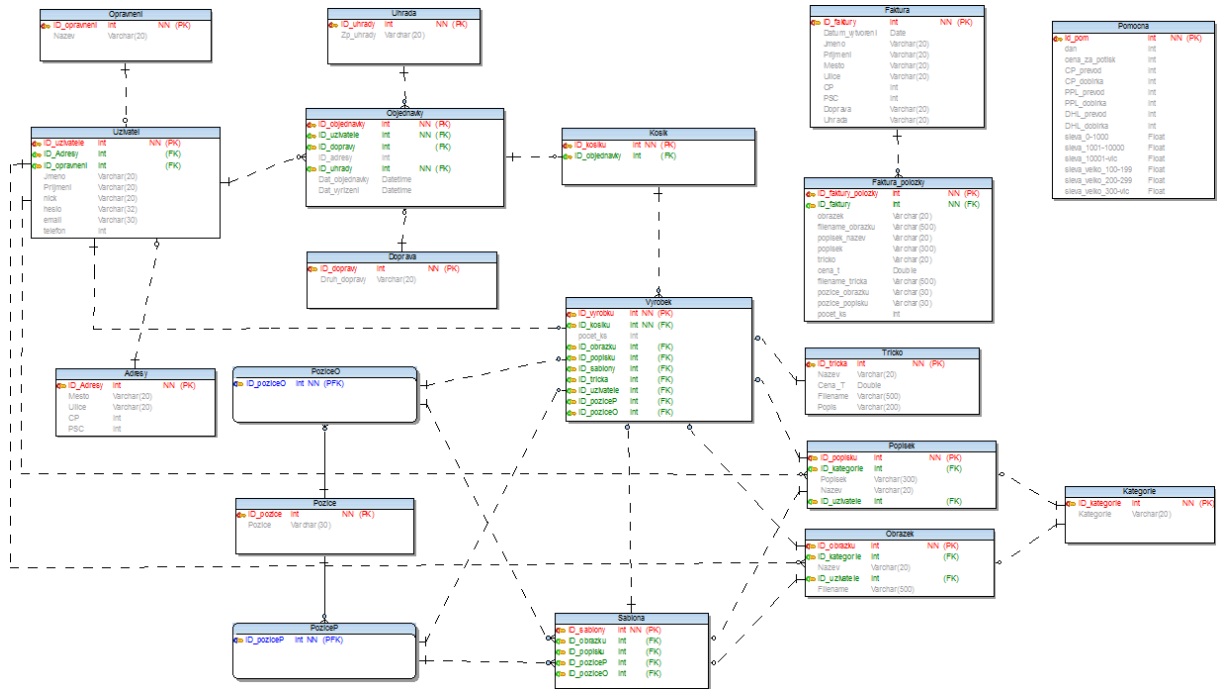
Popisek, Obrázek, Kategorie jsou tabulky, které obsahují informace o potiscích a popiscích vložených jak administrátorem, tak i všemi uživateli. Kategorie je společná pro obě předchozí tabulky pro jednodušší členění. Atributy tabulky Popisek obsahují id popisku, id kategorie, do které patří, popisek, tedy uvedený text který přijde na tričko, název pro snadné zobrazení v internetové aplikaci a id uživatele který ho sem vložil. Obrázek pak obsahuje id obrázku, id kategorie, do které patří, název, filename, a id uživatele. Kategorie pak obsahuje pouze id kategorie a název této kategorie.

Šablona je tabulka, ve které jsou obsaženy pouze id jiných tabulek. Šablona se vždy skládá z obrázku a popisku. Takže tato tabulka obsahuje atributy, které obsahují id šablony, id obrázku a jeho pozice a id popisku a jeho pozice na tričku.

Faktura, Faktura položky jsou tabulky, které slouží pro evidenci plateb a generování faktur. Jsou do nich při vyřízení objednávky kopírovány důležité údaje o provedeném obchodu. Faktura tedy obsahuje atributy obsahující id_faktury, které je vždy shodné s id_objednávky, datum vytvoření, jméno, příjmení, město, ulice, číslo popisné a směrovací. Dále pak jaký byl zvolen způsob dopravy a úhrady. Faktura položky je tabulka obsahující id faktury položky a id faktury, které spojuje tento výrobek s fakturou. Faktura může obsahovat více položek. Dále tabulka faktura položky má atributy obsahující obrázek, filename obrázku, název popisku a popisek, zvolené tričko a jeho cena, filename trička, pozice obrázku i popisku a počet kusů od tohoto výrobku.

Poslední tabulka je **Pomocná**, do které se ukládají pomocné údaje o cenách. V budoucnu bude moci administrátor obsah této tabulky měnit a tak pružně měnit cenovou politiku. Atributy obsahují informace o dani, ceny za potisk, jednotlivé ceny za zvolenou dopravu, které se liší, pokud se jedná o dobírku, nebo placení převodem na účet, a vybranou doručovací společností, a procentuální slevy pro věrnostní a množstevní slevový program.

6.11 ER diagram



Obrázek 9 - ER diagram

7 Závěr

Během zpracovávání teoretické části jsem načerpal nové vědomosti týkající se zpracování dat na straně serveru především za využití naprogramované třídy v jazyce php. Použitím takové třídy se nám do rukou dostává o mnoho více možností, které hodlám i nadále využívat a své vědomosti rozšiřovat.

Při zpracování implementační části jsem narážel na různé překážky a překonával je. Až jsem se sám divil kolik času vývoj tak poměrně jednoduché internetové aplikace může stát. Vědomosti, které jsem během této práce načerpal, hodlám využívat i nadále. A protože mě taková práce a zabývání se těmito problémy baví, hodlám se jí věnovat i nadále. Dokážu si představit, že po dalším zdokonalení této práce a připravení některých méně důležitých částí by bylo možné takový obchod reálně využít.

Hodlám se tedy tomuto odvětví realizace internetových aplikací i nadále věnovat, a doufat že příští práce by mohla být již pro reálného koncového uživatele.

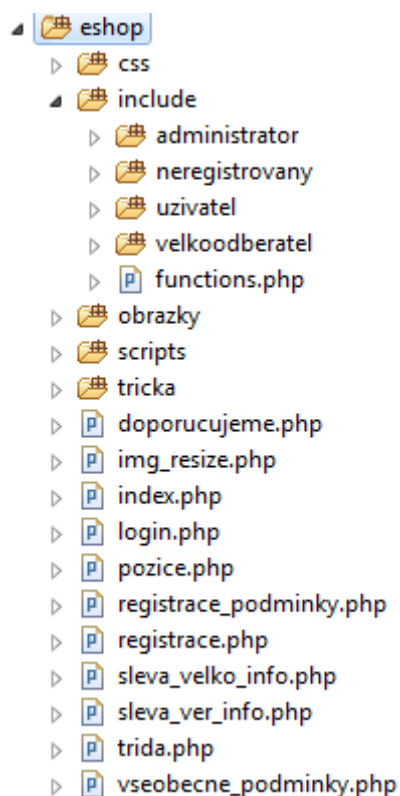
Literatura

- [1] ROZSYPAL, Petr. *Knihovna PHP* [online]. 1.7.2006 [cit. 2010-04-25]. Co je to PHP?. Dostupné z WWW: <<http://php.interval.cz/clanky/co-je-to-php/>>. ISSN 1212-8651.
- [2] *Cory's Cogitations* [online]. 31.12.2009 [cit. 2010-04-25]. Simple Image Manipulation in PHP . Dostupné z WWW: <<http://www.mawhorter.net/web-development/simple-image-manipulation-in-php-rotate-resize-crop-flip-and-mirror-thumbnails-square-and-regular>>.
- [3] *GEKKO PROMOTION s.r.o.* [online]. 1.9.2007 [cit. 2010-04-25]. Prodej a tvorba vlastních triček, trika s potiskem. Dostupné z WWW: <<http://www.hustytricka.cz/>>.
- [4] *Armenit* [online]. 2008 [cit. 2010-04-25]. Potisk triček, mikin a hrnků. Dostupné z WWW: <<http://www.armenit.cz/>>.
- [5] *TOMPRINT* [online]. 2007 [cit. 2010-04-25]. Tvorba vlastního trička, potisk triček. Dostupné z WWW: <<http://www.tomprint.cz/tvorba-vlastniho-tricka.php>>.
- [6] *Shirtinator* [online]. 2008 [cit. 2010-04-25]. Trička s potiskem - vytvořte si tričko - potisky na trička. Dostupné z WWW: <<http://www.shirtinator.cz/>>.
- [7] *Html* In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, 28.10.2004, 23.3.2010 [cit. 2010-04-25]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Html>>.
- [8] *Mysql* In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, 27.10.2006, 7.4.2010 [cit. 2010-04-25]. Dostupné z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Mysql>>.
- [9] *Cascading Style Sheets* In *Wikipedia : the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikipedia Foundation, 27.2.2010, 22.4.2010 [cit. 2010-04-25]. Dostupné z WWW: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets>.

Příloha A – Adresářová struktura na příloženém CD

Soubory s internetovou aplikací jsou rozděleny do několika adresářů. Celý internetový obchod je ve složce se jménem eshop.

Kořenový adresář, v tomto případě se jmenuje eshop. Obsahuje nezbytné soubory pro chod internetového obchodu. Ty jsou rozděleny do podadresářů, dále jsou zde důležité login.php a index.php, které se starají o načítání stránek. Dále tento adresář obsahuje třídu pro práci s obrázky na straně serveru, který se jmenuje trida.php.



CSS, je složka ve které jsou uloženy soubory které, obsahují kaskádové styly. Starají se o vzhled stránky.

Include, je důležitá složka, obsahuje stránky pro všechny uživatele. Jsou rozděleny podle jejich rolí. Dále je zde velice potřebný soubor functions.php, který se stará o spojení s databází.

Obrázky, je soubor pro ukládání potisků. A **tricka** je soubor pro ukládání obrázků triček.

Soubor **scripts** obsahuje javascript kódy. Jedná se tedy o javascriptový framework WYSIWYG editor tinyMCE.

Příloha B – Uživatelské manuály

Role administrátora

Hlavní funkce administrátora je spravování objednávek. Tyto objednávky si může přehledně zobrazit vybraní položky v menu objednávky (obrázek „Seznam objednávek“, v příloze C). Zde spravuje objednávky za pomoci tlačítek detail, kde je uvedeno, co a na jaké tričko se má vytisknout. Dále tlačítko na adresu, kde je uvedena adresa kam se bude daná objednávka odesílat. Vyřízeno, to je tlačítko, které doplní datum vyřízení a kopíruje data pro fakturu. To použije při odesílání dokončené objednávky. Po vyřízení se objeví místo tohoto tlačítka, tlačítko faktura. Při stisku toho tlačítka je generována faktura pro tisk a příložená k zásilce (obrázek „Faktura připravená k tisku“, v příloze C). Poslední možností je smazat, administrátor ji využije při nevhodné, nedokončené, či nechtěné objednávce.

Administrátor spravuje seznamy. Jedná se o seznamy uživatelů (obrázek „Seznam uživatelů“, v příloze C), triček, obrázků, popisků a šablon. Má možnost procházet uživatele, popřípadě je odstranit. Možnost procházení triček, které má možnost smazat, hromadně zdražit, popřípadě slevit. Dále prochází popisky, ve kterých krom možnosti smazání, je i možnost úpravy. Stávající popisek se otevře a je možné ho pozměnit. Poslední seznam je seznam šablon. Zde má možnost pouze již nevhodné šablony odstranit.

V menu administrátora je poslední položka přidat. Jde o přidávání triček, obrázků, popisků a šablon. Zde si může vybrat, co bude přidávat a tím naplňovat a rozšiřovat nabídku obchodu. Princip ukládání bude popsán níže, v kapitole „Způsob ukládání dat“.

Role neregistrovaného uživatele

Neregistrovaný uživatel má hlavní možnost, se registrovat. Pokud této možnosti nevyužije, přichází hlavně o možnost nahrávání obrázků, popisků a v neposlední řadě i o sledování vyřízení objednávky.

Jeho možnosti jsou procházení a prohlížení obsahu internetového obchodu. Má v menu tedy nabídku triček, obrázků, popisků a šablon. Tyto jednotlivé kategorie si může procházet, ale nemůže přidávat vlastní.

Hlavní jeho možností je možnost „koupit“. Zde v prvním kroku vybírá, na které tričko bude proveden potisk. V druhém má možnost si vybrat obrázek a jeho pozici na tričku, nebo přejít na výběr šablony, která obsahuje kombinaci obrázku a popisku. Pokud nevyužije šablony, sám musí zvolit obrázek. Pro přehlednost je zde i ukázka pozic, aby věděl, co si objednává. V dalším kroku je tedy výběr popisku a jeho pozice. Je možnost buď obrázek, nebo popisek vynechat, pokud je takový jeho požadavek. V posledním kroku vidí souhrn toho, co si zadal. Je zde zobrazeno tričko, případný obrázek a popisek s jeho umístěním. Zadáním počtu kusů a stiskem tlačítka „Přidat do košíku“, je tričko přidáno do jeho virtuálního nákupního košíku a ten je posléze zobrazen.

V nákupním košíku je zobrazeno, co si neregistrovaný zákazník objednal a celková cena. Do této ceny zatím není započítáno poštovné. To si musí před dokončením vybrat a stisknout tlačítko „započítat“. Bez toho nelze objednávku dokončit. Dále je možnost si zobrazit přehled toho co je za trička v košíku, tlačítkem „detail“ u jednotlivých položek. Popřípadě „smazat“, pokud by si vybral jiné tričko. Ve spodní části nákupního košíku vyplní neregistrovaný uživatel doručovací údaje. A po stisku „Objednat“ je objednávka kompletní a je přesměrován na úvodní stránku.

Role registrovaného uživatele

Uživatel po zaregistrování za pomoci svého uživatelského jména a hesla, se dostává na stránku index.php, kde má k dispozici vlastní menu. Zde má na výběr „Pohlížení“, a to triček, obrázků, popisků a šablon, jako měl neregistrovaný. Registrovaný má navíc možnost zobrazení pouze obrázků, nebo popisků, které vkládal právě on.

Další z jeho možností z menu je na rozdíl od neregistrovaného, možnost „Přidat“. Zde má na výběr přidat obrázek, nebo přidat popisek. Přidávání je v podstatě shodné jako u administrátora. Na rozdíl od administrátora, kterému tato možnost slouží k naplňování, uživatel tuto možnost má pro zhotovení vlastního trička. Registrovaný uživatel tedy má možnost přidat vlastní obrázek, nebo popisek do databáze. Princip ukládání bude popsán níže, v kapitole „Způsob ukládání dat“.

„Objednávky“, je možnost v menu registrovaného uživatele. Pod touto položkou může sledovat stav svých objednávek. Vidí zde datum zadání objednávky, způsob dopravy a úhrady, kterou si při objednávání vybral a datum případného vyřízení které se vyplní datem dokončení při odeslání. Má zde dvě možnosti pro získání přehledu o objednávce. První je „detail“, který zobrazuje obsah objednávky. Druhý je „Na adresu“, který zobrazí adresu, na kterou se zboží doručí.

Nejdůležitější položkou v menu uživatele je „Koupit“. Zde v prvním kroku vybírá tričko určené k potisku. Ve druhém obrázek s jeho pozicí na tričku, nebo může využít šablony, která obsahuje kombinaci obrázku a popisku s jejich umístění na tričku. Pokud využije možnosti, že si sám zkompletuje tričko, může si mezi obrázky vybrat svůj, co si sám nahrál, nebo využít již předdefinovaných. V dalším kroku může využít popisku, který si také sám vložil, nebo využít již předdefinovaných. Může zadat obrázek a popisek přeskočit, nebo naopak. V posledním kroku je souhrn, kde vidí, co si vybral a umístění na tričku. Po zadání počtu kusů, může přidat zkompletované tričko do košíku.

Nákupní košík na rozdíl od neregistrovaného obsahuje navíc položku „Sleva za předchozí nákup“. To je popsáno v kapitole níže „Popis automatických slev“. V nákupním košíku se zobrazuje přehled objednaného zboží, s možnostmi zobrazení detailu zboží a případného odstranění z košíku. Pro dokončení objednávky je nutno zadat způsob dopravy a úhrady a započítat do objednávky. Poslední výhodou registrovaného uživatele je, že nemusí vyplňovat dodací adresu, pokud si přeje zaslat tričko na svoji, uvedenou při registraci.

Role velkoodběratele

Role velkoodběratele je v mnohých shodná s registrovaným uživatelem. Menu je stejné, nahrávání i prohlížení dat v internetovém obchodu také. Nemá cenu rozsáhle psát tedy to samé co u uživatele. Proto zde vypíší pouze, čím se od něho liší.

První rozdíl je při nákupu. Velkoodběratel si vybírá také tričko, poté může využít šablony, nebo si sám vybere obrázek, popisek a jejich umístění. Také má možnost využít svých, předem vložených obrázku, nebo popisek. V posledním kroku, kde se zobrazuje přehled objednávaného trička, je jeden z hlavních rozdílů. Může zadat minimální počet sto kusů tohoto trička (obrázek „Nákup velkoodběratele“, v příloze C). Výhody toho jsou popsány v kapitole níže „Popis automatických slev“. Tyto slevy využívá právě po odběru většího množství kusů triček.

Druhý rozdíl je v košíku (obrázek „Nákupní košík velkoodběratele“, v příloze C). Na rozdíl od registrovaného uživatele má v souhrnu, pod položky košíku, navíc „slevu pro velkoodběratele“. Výhody této slevy jsou popsány v kapitole níže „Popis automatických slev“. Objednání pak může také proběhnout na adresu zadanou při registraci, nebo jinou, kterou velkoodběratel zadá.

Příloha C – Webové rozhraní internetového obchodu


Potisky
NA TRIČKA

Jirka Šec - Správce
Odhlásit

menu

Hlavní
Objednávky
Seznam
Přidat

Doporučujeme


Název: Model A

OBSAH


Seznam uživatelů

[Nový](#)

ID	Jméno	Příjmení	Nick	Oprávnění	E-mail	Telefon	Adresa	Možnosti
2	Jiří	Šec	4melina	Uživatel	4melina@seznam.cz	775908547	edřezda	smaz
3	Jirka	Šec	admin	Správce	admin@tricka	775908547	edřezda	smaz
60	Martin	Velický	velkoodberatel	Velkoodběratel	velko@seznam.cz	777123321	edřezda	smaz

Copyright © 2010 [Jirka Šec](#) Všechna práva vyhrazena UNIVERZITA Pardubice

Obrázek 10 - Seznam uživatelů



3626 4

Jirka Šec - Správce


Odhlásit

{ Potisky }
NA TRIČKA

menu

Hlavní
Objednávky
Seznam
Přidat

Doporučujeme



Název: Model A

OBSAH

Seznam objednávek

ID	Datum objednávky	Datum vyřízení	Způsob dopravy	Způsob úhrady	Cena + poštovné	Možnosti
71	2010-04-11 17:12:59	Nevyřizeno	Česká Pošta	Převodem	17000 + 75 = 17075	Detail Na adresu Vyřizeno Smazat
68	2010-04-11 15:53:40	Nevyřizeno	PPL	Převodem	8500 + 80 = 8580	Detail Na adresu Vyřizeno Smazat
67	2010-04-11 15:43:45	2010-04-11 15:44:03	Česká Pošta	Převodem	85000 + 75 = 85075	Detail Na adresu Faktura Smazat
69	2010-04-11 16:06:34	2010-04-11 16:06:47	Česká Pošta	Převodem	85 + 75 = 160	Detail Na adresu Faktura Smazat
70	2010-04-11 17:04:09	2010-04-11 17:04:24	Česká Pošta	Dobírka	9500 + 99 = 9599	Detail Na adresu Faktura Smazat

Copyright © 2010 Jirka Šec. Všechna práva vyhrazena. UNIVERZITA Pardubice

Obrázek 11 - Seznam objednávek

Faktura-daňový doklad číslo: 67

Dodavatel:

Jih Šec
U Zastávky 263
53006 Pardubice

IČO: 50985722 DIČ: 568-50985722

Peněžní ústav: KB, a.s.
Kód banky: 0100
Číslo účtu: 0000275535510247

Odběratel:

Jih Šec
U Zastávky 263
53006 Pardubice

Dodací a platební podmínky:

Datum splatnosti: 2010-06-11 (Rok,měsíc,den)
Forma úhrady: Převodem
Způsob dopravy: Česká Pošta
Datum vystavení: 2010-04-11 (Rok,měsíc,den)

Fakturujeme Vám:

ID položky	Název trička	Cena trička(v Kč bez DPH)	Název obrázku	Název popisku	Počet(kusů)	Cena bez DPH(v Kč)	Sazba DPH (v %)	Cena s DPH(v Kč)
30	Model A	60	tocnak		1000	60000	22	60000

Cena za potisk: 25Kč(bez DPH), celkem potisknuto 1000 ks, to je 25000 Kč(bez DPH)

Cena poštovního bez DPH (Česká Pošta, Převodem): 75 Kč
Výsledná cena bez DPH: 85000 Kč

Výsledná cena s DPH: 85075 Kč

Vystavil/(vazilka, podpis, dne: 2010-04-11):

Převzal doklad zboží:

Obrázek 12 - Faktura připravená k tisku

Martin Velický - Velkoobchodatel

Odhlásit

Obsah [košíku](#): 0 ks

Potisky
NA TRIČKA

menu

[Hlavní](#)
[Prohlížet](#)
[Přidat](#)
[Koupit](#)
[Objednávky](#)
[Všeobecné podmínky](#)

Doporučujeme



Název: Model B

OBSAH

Krok čtvrtý (4/4)

Souhrn

Tričko:
 Název: Model B
 Náhled:



Obrázek:
 Název: win
 Náhled:



Pozice: Vlevo nahore vpředu [Ukázat pozici](#)

Popisek:
 Název: sech me
 Pozice: Pravy rukav [Ukázat pozici](#)

Počet Ks:

Copyright © 2010 [Tif.Čes](#) Všechna práva vyhrazena. [LONVĚRZPČA](#) Součást

Obrázek 13 - Nákup velkoobchodatele

Potisky
NA TRIČKA

Martin Veliký - Velkoobchodatel

[Odkázat](#)

Obsah [košíku](#): 1 kč

OBSAH

Košik

Název trička	Název obrázku	Název popisku	ID tablovy	Počet (Kč)	Cena (Kč)	Množství
Model B	win	nech me	3	100	70	Detail Smazat
Cena potisku:				100	25	
Sleva pro velkoobchodatele:					10 %	
Sleva za předchozí nákup (9599 Kč):					15 %	
Cena poštovného:					(vyber poštovné) Kč	
Cena celkem(před slevou):					9500 Kč	
Cena celkem(po slevě):					7267.5 Kč	

Doprava: Úhrada:

Cena dopravy:

Českou poštou: Převodem: 75 Kč, Dobírkou: 99 Kč
 PPL: Převodem: 80 Kč, Dobírkou: 109 Kč
 DHL: Převodem: 99 Kč, Dobírkou: 119 Kč

Na moji adresu (položky site nevyplňujte)
 Na jinou adresu

Iměno:
 Příjmení:
 Město:
 Ulice:
 Číslo popisné:
 PSČ:

Copyright © 2010 [Jih.Cz](#) Všechna práva vyhrazena UNIVERZITA JIHOČESKÁ

Obrázek 14 - Nákupní košík velkoobchodatele