

Front-End

Mojou úlohou na našom ročníkovom projekte bolo starať sa o funkčnosť a vzhľad našej stránky. Na realizáciu som používala framework **Django**, v ktorom sa programuje v jazyku **Python**. Vzhľad stránky som programovala v **HTML** a **CSS**.

S Django som sa nikdy predtým nestretla, bolo to pre mňa úplne nové. Pochopiť princípy a naučiť sa s ním pracovať mi zabralo dosť veľa času. Veľa vecí som sa učila za behu štýlom, čo som potrebovala, to som si našla a naštuďovala. Hlavný zdroj informácií bola pre mňa stránka - <https://docs.djangoproject.com/en/4.0/intro/tutorial01/>

Keď stránka robila to, čo som si predstavovala, tak som jej začala pridávať formu a vzhľad. Používala som na to HTML a CSS. HTML a CSS nebola pre mňa nová vec, ale bolo fajn si to pripomenúť a vyhrať sa.

Úvodná stránka

Používateľovi sa najskôr zobrazí úvodná stránka, na ktorej je napísaná záhada našej detektívky, ktorú musí používateľ vyriešiť. Na tejto stránke môže používateľ vidieť taktiež pravidlá, pomocou ktorých musí písať predikáty a stručný opis nášho projektu. Pomocou tlačidla **“ZAČAŤ PÁTRANIE”** sa používateľ presmeruje na hraciu stránku, kde bude môcť písať samotné dotazy.

DETEKTÍVKA NA MATFYZE:

Nieko na MATFYZ-e odinštaloval zo všetkých počítačov LINUX. Jediné, čo po páchatelovi ostalo, boli Windows-y. Pokúsiš sa nájsť vinníka?

Pravidlá písania predikátov:

1. Definícia predikátu sa označuje pomocou `:-`
2. Definícia predikátu sa ukončuje bodkou
3. Jednotlivé atribúty označujeme veľkými tlačenými písmenami anglickej abecedy
4. V menách predikátov používame malé, veľké písmená anglickej abecedy a znaky `'-'`, `'_'`
5. Mená predikátov musia začínať malým písmenom
6. Ako atribúty môžeme využívať aj konštanty, ktoré sú v uvedené v `' '`
7. Neviazané atribúty označujeme znakom `'_'`
8. Podmienky pre jednotlivé atribúty píšeme pomocou znakov `>`, `<`, `=`
9. Negáciu označujeme poradím znakov `'\+'`
10. V negovanom predikáte nesmie byť voľná premenná
11. Nepoužívame rekurziu
12. Používame len predom definované predikáty

príklad korektnej formy predikátu: `predikat(A, B) :- predikat_1(A), predikat_2(B).`

ZAČAŤ PÁTRANIE

Opis ročníkového projektu:

Naším cieľom je vytvoriť hru v podobe detektívky, pri ktorej by sa hráč naučil používať datalóg. Hráčovi na začiatku hry poskytneme krátky príbeh, ktorý poslúži ako úvod do deja spolu s pravidlami, podľa ktorých má písať dotazy. Neskôr sa hráčovi budú zobrazovať "nápovedy", ktoré môže ale nemusí využiť. Nápovedami budeme hráča nabádať k zisteniu vinníka. Hráč bude môcť vrámcí jednej nápovedy napísať toľko dotazov, koľko bude chcieť a keď už zistí všetko, čo potreboval, posunie sa na ďalšiu nápovedu pomocou tlačidla

Hracia stránka

Po prepnutí z úvodnej stránky na hraciú, sa používateľovi znova zobrazí rovnaká vrchná časť z úvodnej stránky, v ktorej je umiestnená záhada, aby používateľ nezabudol, po čom pátra. Na hracej stránke používateľ tiež môže vidieť nápovedy, ktoré mu majú pomôcť k vyriešeniu záhady.

Na stránke sa nachádza textové okno, ktoré slúži na písanie dotazov. Používateľ môže napísať toľko dotazov, koľko len bude chcieť. Keď dopíše dotaz, klikne na tlačidlo **“POŠLI DOTAZ NA OTESTOVANIE”**, čím sa používateľovi pomocou back-endu vyhodnotí daný dotaz a pod oknom sa používateľovi zobrazí **“ODPOVEĎ”** na daný dotaz. Keď používateľ chce už inú nápovedu, tlačidlom **“CHCEM ĎALŠIU NÁPOVEDU”** ju dostane.

Na stránke sa nachádzajú ďalšie 2 tlačidlá: **“UKÁŽ PÔVODNÉ PREDIKÁTY”** a **“HISTÓRIA”**. Tlačidlo **“UKÁŽ PÔVODNÉ PREDIKÁTY”** používateľovi vylisťuje zoznam pôvodných predikátov, ktoré môže pri svojom písaní predikátov používať. Keď používateľ klikne na niektorý z týchto predikátov, tak sa mu jeho forma automaticky predvyplní do textového okna. Zjaví sa taktiež tlačidlo **“SKRY PÔVODNÉ PREDIKÁTY”**, ktorým zoznam predikátov skryje. Tlačidlo **“HISTÓRIA”** používateľovi zobrazí jeho doterajšiu históriu dotazov a odpovedí na ne.

DETEKTÍVKA NA MATFYZE:

Nieкто na MATFYZ-e odinštaloval zo všetkých počítačov LINUX. Jediné, čo po páchatelovi ostalo, boli Windows-y. Pokúsiš sa nájsť vinníka?

NÁPOVEDA:

Je streda 10.3.2021, sedíš v počítačovej učebni 568-B a učiteľ vám práve zadal zadanie. Zaujme ťa zabudnuté usb položené na stole vedľa, ktoré tam ležalo už keď si prišiel. Komu asi patrí?

POŠLI DOTAZ NA OTESTOVANIE

ODPOVEĎ: zatiaľ žiadna

CHCEM ĎALŠIU NÁPOVEDU

UKÁŽ PÔVODNÉ PREDIKÁTY

HISTÓRIA

UKÁŽ PÔVODNÉ PREDIKÁTY

Klikni na predikát a automaticky sa objaví v textovom poli. Nezabúdaj na pravidlá písania predikátov!

```
student('id', 'meno', 'priezvisko', 'rocnik', 'nickname')
zamestnanec('id', 'meno', 'priezvisko')
pristupova_karta('id', 'id_majitela')
navsteva('id_karty', 'id_miestnosti', 'cas_od', 'cas_do')
miestnost('id', 'nazov')
obsah_priecinka('nazov_priecinka', 'nazov_suboru')
absolvoval('id_studenta', 'predmet')
vyucuje('id_ucitela', 'predmet')
otvoreny_subor_na_pocitaci('nazov_suboru', 'id_pocitaca', 'skompilovany')
miestnost_pocitac('id_miestnosti', 'id_pocitaca')
historia_vyhľadavania('id_uzivatel', 'predmet_vyhľadavania', 'cas')
```

SKRY PÔVODNÉ PREDIKÁTY