

ŠOLSKI CENTER VELENJE
ELEKTRO IN RAČUNALNIŠKA ŠOLA
Trg mladosti 3, 3320 Velenje

MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ ŠALEŠKE DOLINE

RAZISKOVALNA NALOGA

PARTY EVENTS

Tematsko področje: računalništvo

Avtorji:

Žan Jamnikar, 3. letnik

Tim Povodnik, 3. letnik

Nik Topler, 3. letnik

Mentor:

Rok Urbanc

Velenje, 2020

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Šolskem centru Velenje, Elektro in računalniški šoli.

Mentor: Rok Urbanc

Datum predstavitve: marec 2020

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD Elektro in računalniška šola Velenje, šolsko leto 2019/2020

KG Organizacija zabav

AV JAMNIKAR Žan, POVODNIK Tim, TOPLER Nik

SA Urbanc Rok

KZ 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3

ZA Elektro in računalniška šola

LI 2020

IN **PARTY EVENTS**

TD Raziskovalna naloga

OP

IJ SL

JI sl/en

AI V naši raziskovalni nalogi smo raziskovali, s kakšnimi težavami se srečujejo mladi pri odhodu na zabavo in ali bi jih takšna aplikacija odpravila. Preučevali smo probleme, s katerimi se soočajo ljudje in na podlagi njih izdelali spletno aplikacijo, ki omogoča inovativen nakup kart in tudi organizacijo prevozov. Aplikacija je zelo preprosta za uporabo, saj uporabnika vodi po korakih. V aplikacijo smo vključili tudi klepet, preko katerega lahko uporabniki komunicirajo. Glavni namen klepeta pa je dogovor med uporabniki glede prevoza do samega kraja dogodka. V aplikacijo smo vključili tudi nekaj novosti, ki jih še dosedanje strani, ki obstajajo, nimajo. Aplikacija omogoča hiter nakup vstopnic preko spleta ali pa v fizični obliki preko naših promotorjev in tudi veliko informacij o posameznih dogodkih. Kdo pa sploh so promotorji? To so vsi ljudje, večinoma ljudje mlajše generacije, ki imajo željo po zaslužku, in to preko prodajanja kart. Promotor je lahko vsak človek, ki bo pripravljen v zameno za nek delež od cene karte, prodati vse karte, ki so mu dodeljene. V zadnjih časih pa je način prodaje kart preko promotorjev zelo priljubljen. Prednost naše aplikacije je v tem, da bodo vsi promotorji dogodkov dostopni na enem mestu, ter da bodo vidni tudi vsi prihajajoči dogodki, ki bodo izvedeni v bližnji prihodnosti.

KEY WORDS DOCUMENTATION

ND Elektro in računalniška šola Velenje, šolsko leto 2018/2019

CX Organization of parties

AU JAMNIKAR Žan, POVODNIK Tim, TOPLER Nik

AA Urbanc Rok

PP 3320 Velenje, SLO, Trg mladosti 3

PB Elektro in računalniška šola

PY 2020

TI **PARTY EVENTS**

DT Research work

NO

LA SL

AL sl/en

AB In our research assignment, we investigated what difficulties young people face when going to a party and whether such an application would eliminate them. We have studied the problems that people face and based on them have created an online application that allows for the innovative purchase of tickets and also the organization of transports. The application is very easy to use as it guides the user step by step. We have also included a chat in the app that allows users to communicate. The main purpose of the chat, however, is the agreement between the users regarding transportation to the venue. We have also included some new features in the application, which the existing pages do not yet have. The application allows you to quickly buy tickets online or in physical form through our promoters as well as lots of information about individual events. Who are the promoters? These are all people, mostly young people, who have a desire to make money through ticket sales. A promoter can be any person who will be willing to sell any tickets that are assigned to him or her in exchange for a share of the ticket price. In recent times, however, the method of selling tickets through promoters has been very popular. The advantage of our application is that all event promoters will be accessible in one place and that all upcoming events that will take place in the near future will be visible.

KAZALO

1. UVOD	1
2. PREGLED OBJAV	2
2.1 Spletna aplikacija.....	2
2.2 Intervju.....	3
2.3 Promotorstvo	4
3. METODOLOGIJA	5
3.1 Visual Studio Code.....	5
3.2 PHP	6
3.3 XAMPP	7
3.4. Toad Data Modeler	8
3.5 Potek dela	9
4. IZSLEDKI IN RAZPRAVA	17
4.1 Primerjava rezultatov.....	17
5. SKLEPI	18
6. ZAKLJUČEK.....	19
7. POVZETEK	20
8. ZAHVALA.....	21
9. VIRI IN LITERATURA	22
9.1 Viri besedila.....	22

KAZALO SLIK

Slika 1: Spletna stran.....	2
Slika 2: Visual Studio Code	5
Slika 3: Phpmyadmin	6
Slika 4: XAMPP.....	7
Slika 5: Program Toad.....	8
Slika 6: Skica spletne aplikacije.....	10
Slika 7: Toad Data Modeler	11
Slika 8: Registracija uporabnikov	12
Slika 9: Obrazec za prijavo	13
Slika 10: Več informacij	14
Slika 11: Kontakt.....	15
Slika 12: Nakup vstopnice.....	16
Slika 13: Podatkovna baza	16

1. UVOD

V tej raziskovalni nalogi smo raziskovali, koliko ljudi ima v resnici probleme z nakupi vstopnic in s prevozom do kraja dogodka.

Vsi vemo, da mladostniki zelo radi nekaj zaslužijo, zato smo tudi mi omogočili prodajo vstopnic. Promotor je lahko vsak, ki bo pripravljen prodajati vstopnice v zameno za nekaj deleža cene karte. V zadnjih časih je ta način prodajanja kart zelo priljubljen.

Za preverjanje smo opravili intervjuje, da bi preverili, če je res tako, kot mislimo. Dali smo jo mladim, ki so imeli vsak svojo mnenje.

HIPOTEZE:

Hipoteza 1: Specializiranih spletni strani za zabave mladih v Sloveniji ni.

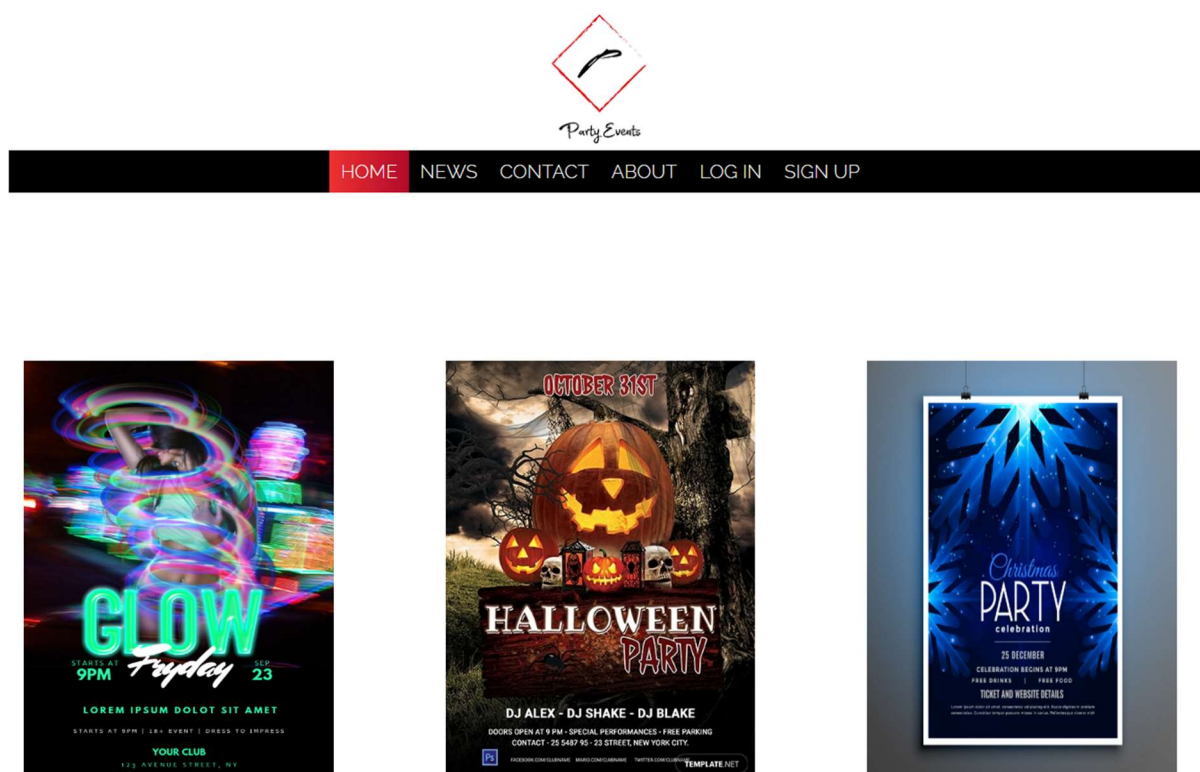
Hipoteza 2: Mladi se za prevoze organizirajo preko skupin na socialnih omrežjih.

Hipoteza 3: Organizatorji zabav pospešujejo prodajo preko spletnih strani.

2. PREGLED OBJAV

2.1 Spletna aplikacija

Spletna aplikacija je bila namenjena predvsem ljudem, ki so stari nekje med 16. in 20. letom. V našem primeru smo opravili intervjuje, s katerimi smo si lahko pomagali, da bi izvedeli vse rezultate. Sama aplikacija je zelo primerljiva z drugimi.



Slika 1: Spletna stran

2.2 Intervju

Intervju je pogovor med vsaj dvema oseba, v katerem ena oseba ali skupina postavlja vprašanja, s katerimi želi pridobiti različne informacije od osebe, ki so ji ta vprašanja namenjena. Intervju je zelo kvalitetna metoda raziskovanja.

Opravili smo nekaj intervjujev z dijaki iz Elektro in računalniške šole Velenje.

Prvi intervju smo opravili z dijakom iz 3. letnika:

Ali imaš kdaj težavo kupiti vstopnico in poiskati prevoz?

Seveda. Velikokrat se soočam s težavo zamudnega nakupovanja vstopnic preko spleta ali pa mi enostavno zmanjka časa za nakup preko promotorjev dogodka. Veliko ljudi rabi prevoz, ampak nima kontakta, da bi se lahko dogovorili. Zdi se mi, da bi bila vaša spletna aplikacija zelo kvalitetna, saj bi omogočala veliko novih stvari. In kolikor sem sledil, takšne spletne strani še ni v Sloveniji.

Drugi intervju smo opravili z dijakom iz 4. letnika:

Ali imaš kdaj težavo kupiti vstopnico in poiskati prevoz?

Ne. Z nakupom vstopnic nimam problemov, saj vedno pravočasno kupim vstopnico. S prevozom je pa tako, da imam voziško dovoljenje že skoraj eno leto in kjerkoli je zabava, se lahko sam zapeljem do nje in zraven še peljem nekaj prijateljev. Problem nastane ob prepovedi uživanja alkoholni pijač, če si tisti večer zadolžen za prevoz. Vaša ideja se mi zdi zanimiva predvsem glede nakupa vstopnic, medtem ko so za prevoz glavna ciljna skupina predvsem mladostniki, ki še niso polnoletni in nimajo voziškega izpita.

Tretji intervju smo opravili z dijakom iz 1. letnika:

Ali imaš kdaj težavo kupiti vstopnico in poiskati prevoz?

Nimam. Nakup vstopnic opravi vedno v pravem času. Do zabave pridem z domačim prevozom, saj me je vedno nekdo pripravljen peljati in tudi priti po mene. Zraven pa peljem še svoje prijatelje.

2.3 Promotorstvo

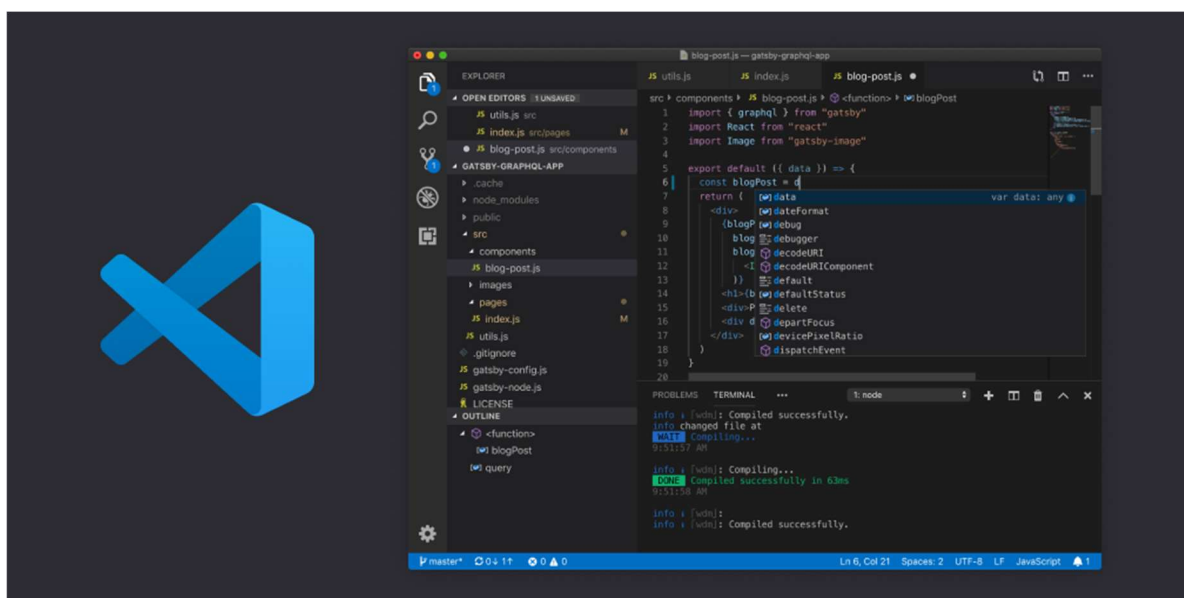
Promotorji so ljudje, ki promovirajo vstopnice, ki jih oglašujejo po spletu in predstavljajo ljudem in jih spodbujajo k nakupu. Promotorji so pomemben del ponudbe, saj predstavljajo pomemben osebni stik vašega podjetja s končnim uporabnikom.

Ljudje, ki imajo željo biti promotorji, morajo biti komunikativne, simpatične, samozavestne in odločne osebe. Morajo radi imeti stik z ljudmi, pred izkušnje niso pogoj.

3. METODOLOGIJA

3.1 Visual Studio Code

Visual Studio Code je urejevalnik izvorne kode, ki ga je razvil Microsoft za Windows, Linux in macOS. Je zelo prilagodljiv, saj uporabnikom omogoča spreminjanje teme, bližnjic na tipkovnici, nastavitvev in nameščanje razširitev. Visual Studio Code vključuje več razširitev za FTP, kar omogoča, da se programska oprema uporablja kot brezplačna alternativa za spletni razvoj. Kodo je mogoče sinhronizirati med urejevalnikom in strežnikom, brez nalaganja dodatne programske opreme. Tukaj smo naredili večino spletne strani.



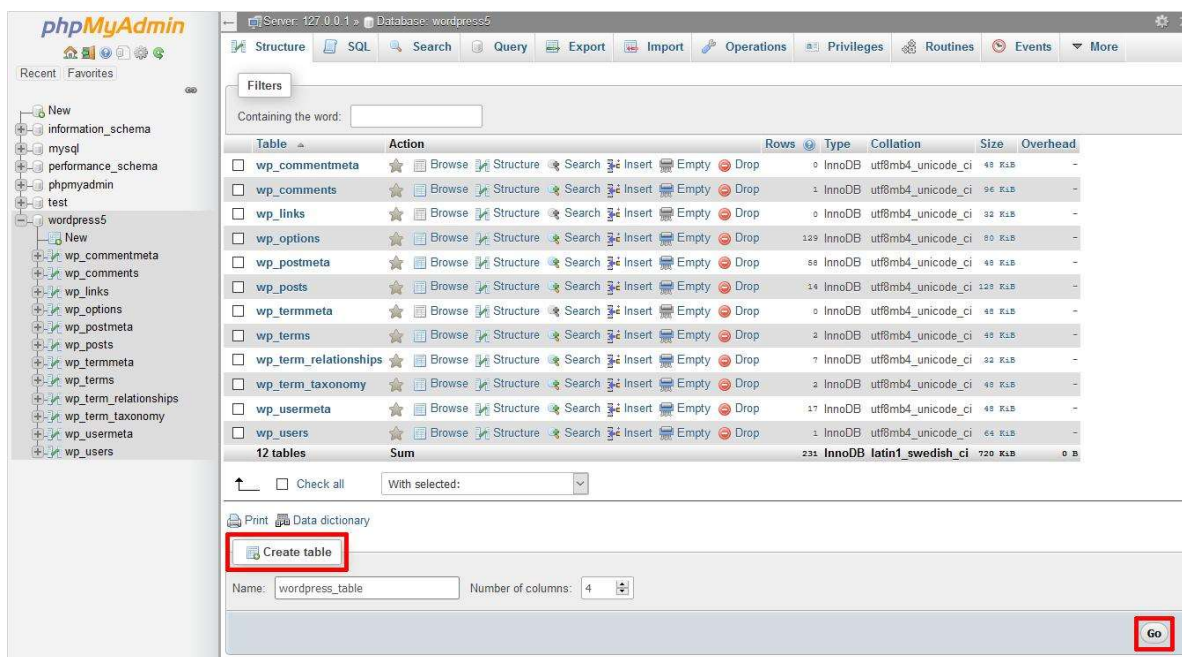
Slika 2: Visual Studio Code

3.2 PHP

PhpMyAdmin je brezplačno in odprtokodno orodje za upravljanje MySQL in MariaDB. Je prenosna spletna aplikacija, napisana predvsem v PHP, postala je eno najbolj priljubljenih orodij za upravljanje MySQL, zlasti za storitve spletnega gostovanja. Ima veliko izjemnih funkcij za delo z njim:

- spletni vmesnik,
- uvoz podatkov,
- skrb za več strežnikov,
- ustvarjanje grafike PDF postavitev baze podatkov,
- delo z različnimi operacijskimi sistemi.

Uporabili smo ga za prijavo in registracijo uporabnikov.

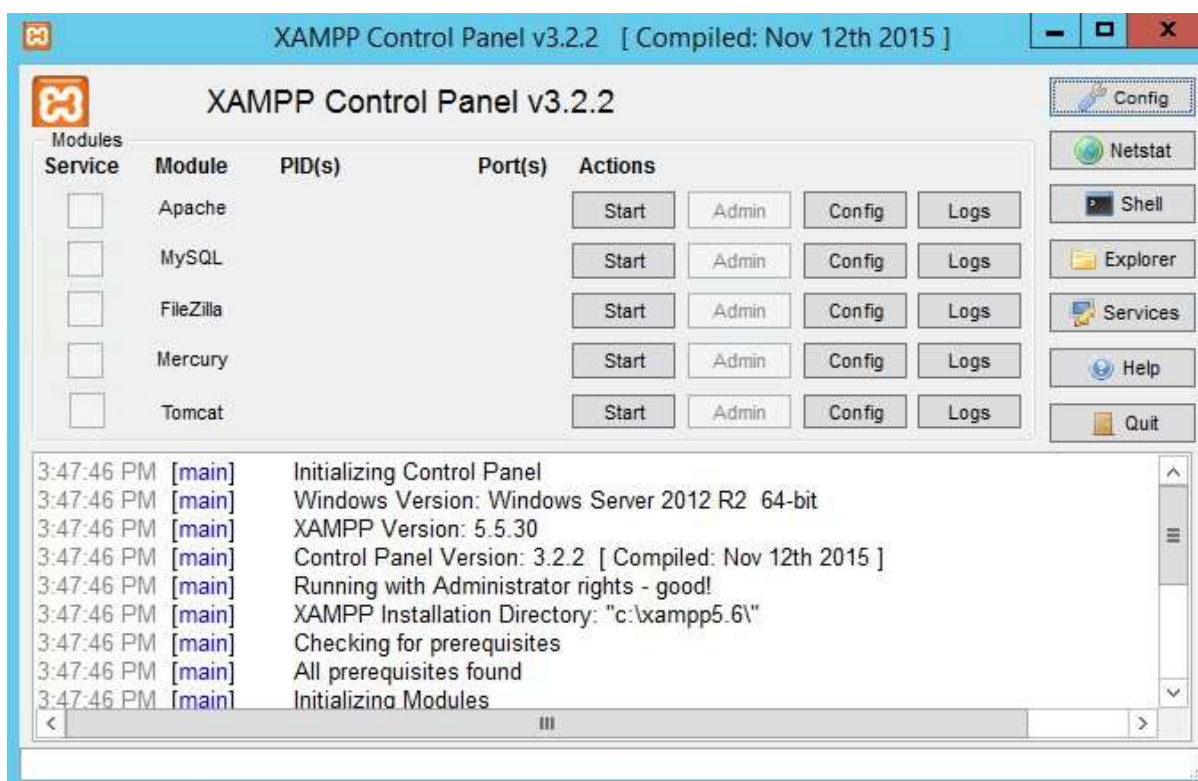


Slika 3: Phpmyadmin

3.3 XAMPP

XAMPP je paket LAMP, ki je sestavljen tako, da je namestitev spletnega strežnika čim hitrejša. Namesto zamudnega zaporedja ukazov, ki zgradi aplikacijo iz izvorne kode, se samo zažene XAMPP in v nekaj minutah je vse pripravljeno za delo. Je tudi brezplačen program.

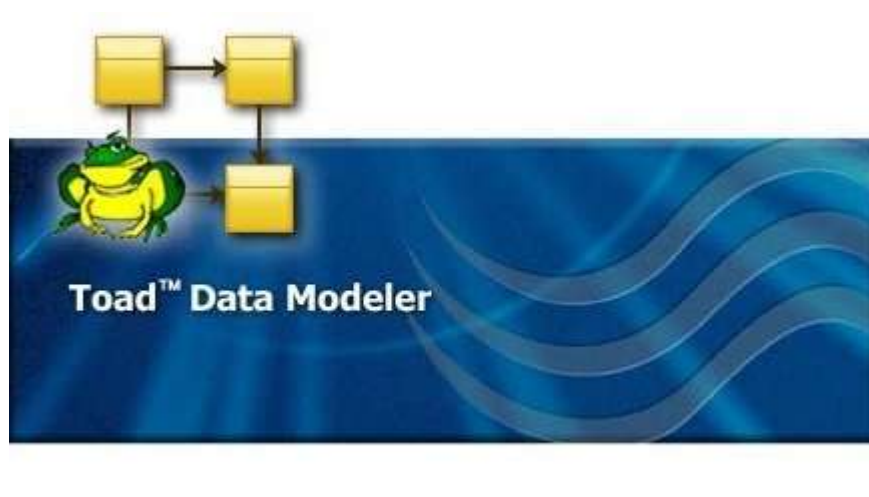
Uporabljali smo ga za hiter zagon datoteke.



Slika 4: XAMPP

3.4. Toad Data Modeler

Toad Data Modeler je orodje za oblikovanje baz podatkov, ki uporabnikom omogoča vizualno ustvarjanje, vzdrževanje in dokumentiranje novih ali obstoječih sistemov baz podatkov ter uvajanje sprememb v podatkovne strukture na različnih platformah. Uporablja se za gradnjo logičnih in fizičnih podatkovnih modelov, primerjavo in sinhronizacijo modelov, ustvarjanje zapletenih SQL / DDL, ustvarjanje in spreminjanje skriptov ter povratne in preusmerjene inženirske zbirke podatkov in sistemov za shranjevanje podatkov. Toadova programska oprema za modeliranje podatkov se uporablja za načrtovanje, vzdrževanje in dokumentacijo baz podatkov.



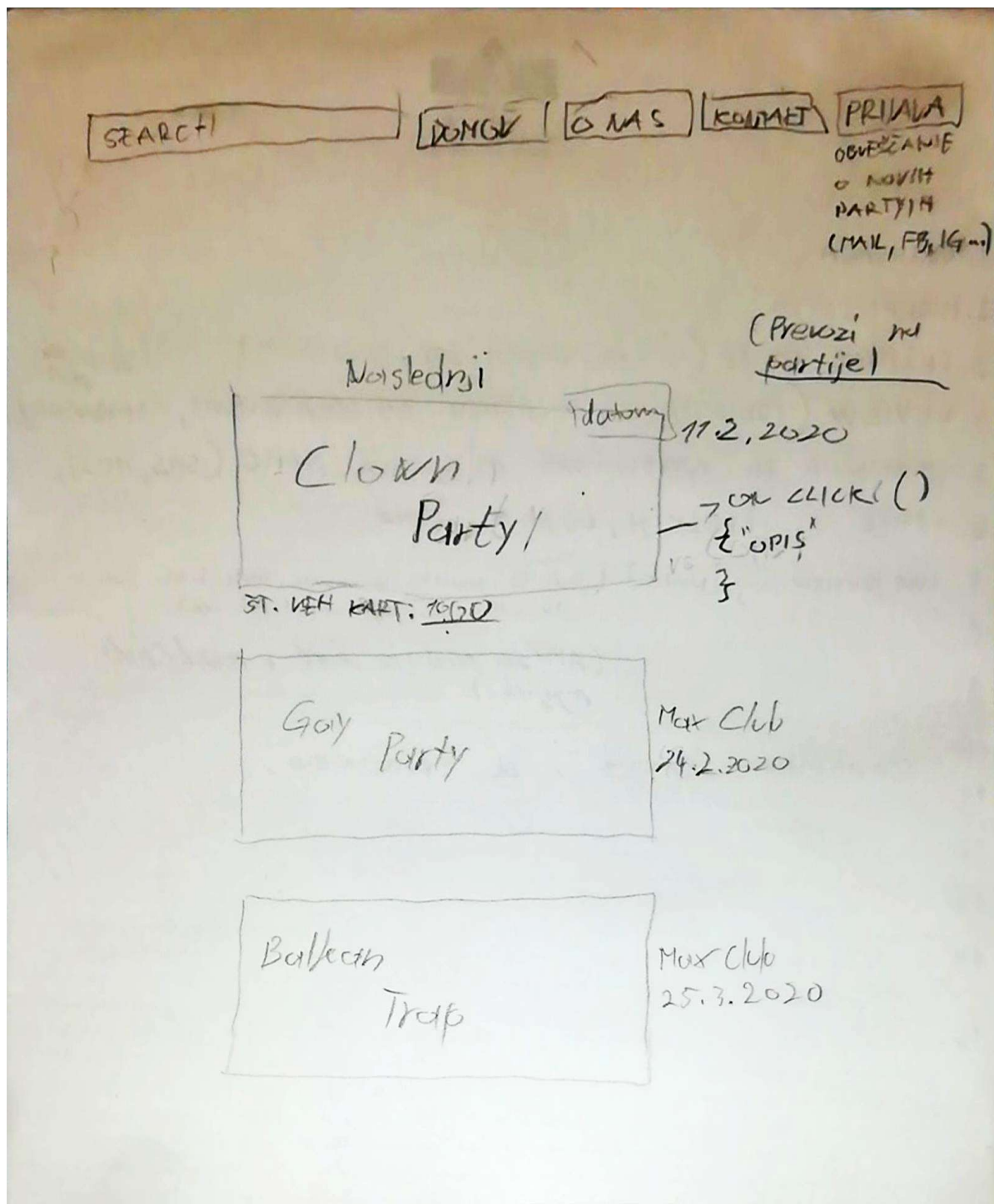
Slika 5: Program Toad

3.5 Potek dela

Najprej smo opravili intervjuje z dijaki iz Elektro in računalniške šole Velenje. Potem smo prišli do ugotovitve, da se ljudje zanimajo za našo idejo.


1. Opravili smo intervjuje z dijaki.
2. Potem smo se pogovorili, kako bi ta spletna aplikacija delovala in kako bi tudi izgledala. Narisali smo si tudi skico, ki nam je pomagala pri izdelavi.
3. S pomočjo znanja s področja html, css, php smo se potrudili izdelati spletno aplikacijo, kot smo si jo zamislili.
4. Nato smo dodali še veliko zelo dobrih stvari, ki so bile ljudem všeč.
5. Na koncu pa je sledil še ogled aplikacije.

1. Pogovarjali smo se, kako bi ta spletna aplikacija delovala. Narisali smo si tudi skico, ki nam je veliko pripomogla pri izdelavi.



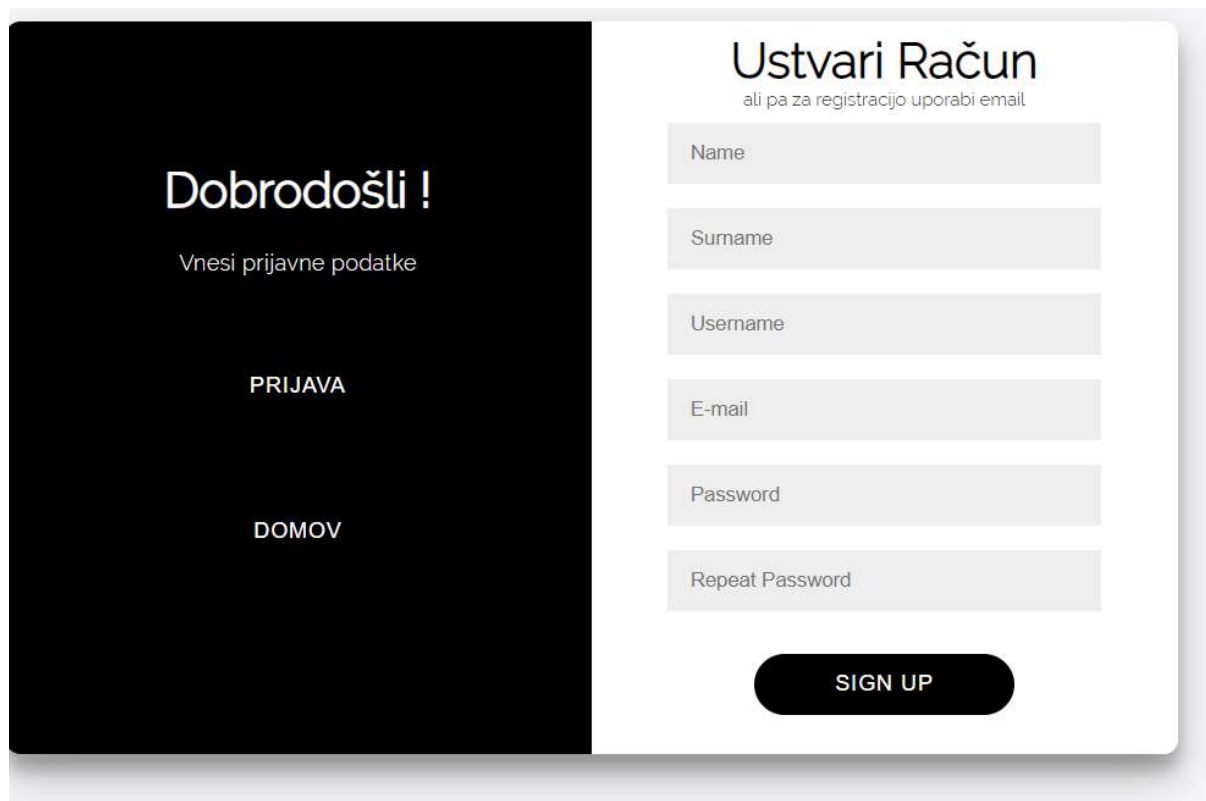
Slika 6: Skica spletne aplikacije

1. S pomočjo znanja s področja html, css, php smo se potrudili izdelati spletno aplikacijo, kot smo si jo zamislili. Najprej smo naredili bazo v toad data modelerju.

users		
 id	Int	NN (PK)
name	Char(50)	NN
surname	Char(50)	
email	Char(50)	NN
username	Char(50)	NN
psw	Char(50)	NN

Slika 7: Toad Data Modeler

2. Nato smo dodali še prijavo in registracijo ter jo povezali s podatkovno bazo, ki je nujno potrebna za večje število prijav.



The image shows a user registration interface. On the left, a black sidebar contains the text 'Dobrodošli !' (Welcome!) and 'Vnesi prijavne podatke' (Enter login data), along with buttons for 'PRIJAVA' (Login) and 'DOMOV' (Home). The main white area is titled 'Ustvari Račun' (Create Account) with a subtitle 'ali pa za registracijo uporabi email' (or use email for registration). It features six input fields: Name, Surname, Username, E-mail, Password, and Repeat Password. A black 'SIGN UP' button is positioned at the bottom right of the form.

Slika 8: Registracija uporabnikov

3. Tukaj je obrazec za prijavo, ki ga mora uporabnik vedno izpolniti, če želi dostopati do informacij.

Prijava

f i t

ali pa uporabi svoj račun

Uporabniško Ime/E-mail

Geslo

Si pozabil geslo?

PRIJAVA

Pozdravljeni !

Za boljšo izkušnjo z nami uporabi svoje osebne podatke

USTVARI RAČUN

DOMOV

Slika 9: Obrazec za prijavo

4. Uporabniki lahko kliknejo na več informacij in izvejo vse podrobnosti o dogodku.



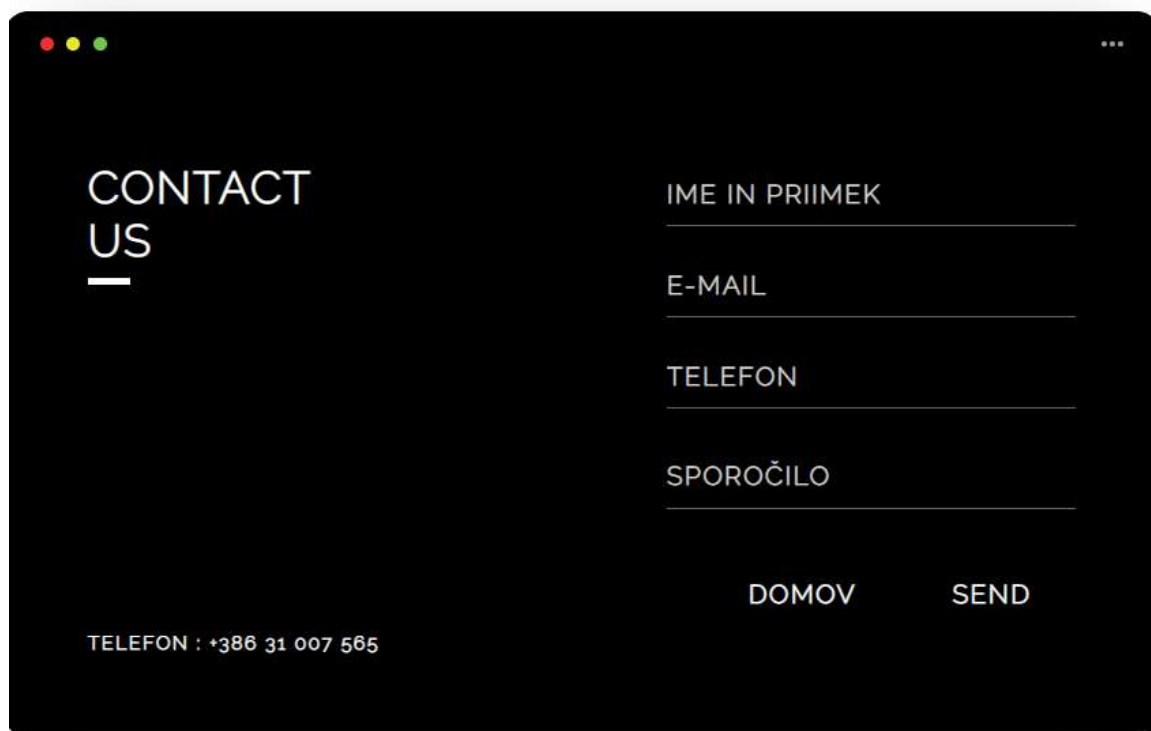
**GLOWN
PARTY**

14.FEB. 20:00
CELJE,
SLOVENIJA

VEČ INFORMACIJ

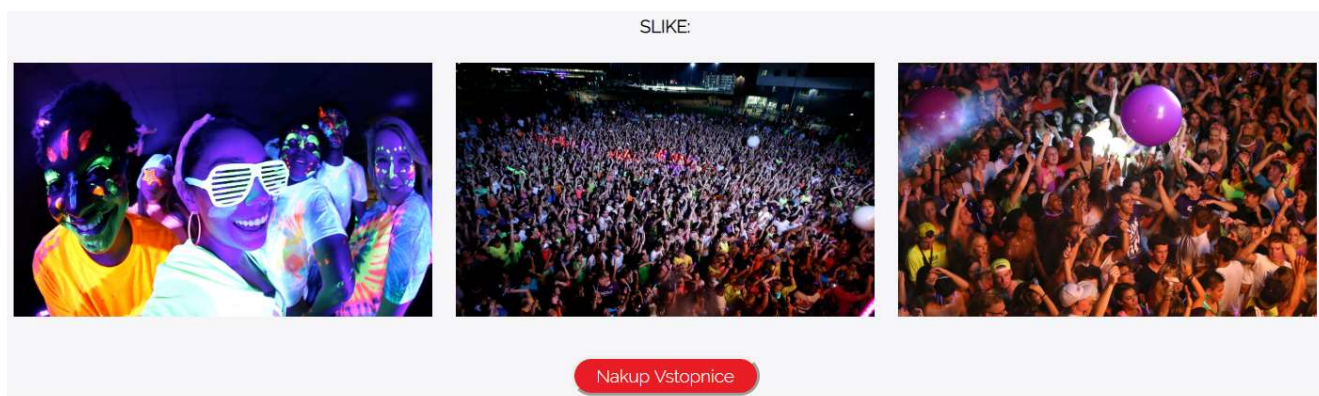
Slika 10: Več informacij

5. Ustvarili smo tudi kontakt, kjer nas lahko vsi, ki rabijo kakršno koli pomoč, kontaktirajo.



Slika 11: Kontakt

6. Slike so tudi del dodatnega opisa, saj pritegnejo obiskovalce strani, da bi kupili vstopnice. Imamo tudi gumb za nakup vstopnice, vendar rabimo ustrezna dovoljenja za dodajanje plačilnih sredstev.



Slika 12: Nakup vstopnice

7. Imamo izdelano podatkovno bazo za prijavo in registracijo.

phpMyAdmin

Strežnik: localhost:3306 » Zbirka podatkov: timповodnik_partyevents » tabela: users

Prebrskaj | Struktura | SQL | Iskanje | Vstavi | Izvozi | Uvozi | Operacije | Sprožilci

✓ Prikazujem vrstice 0–5 (skupaj 6, Poizvedba je potrebovala 0.0006 sekunde.)

SELECT * FROM `users`

Pokaži vse | Število vrstic: 25 | Filtriraj vrstice: Išči po tabeli | Uredi po ključu: Brez

Možnosti	id	username	email	psw	name	surname
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	4	KVS	klara.vasle@gmail.com	\$2y\$10\$PzSKFoHJD82KjoPhpWyhpeRNhmRz7gsTygvn0MkINh...	Klara	Vasle
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	5	neoserv	info@neoserv.si	\$2y\$10\$AxPqGBFk eJDRxoFPU G2.7YyvXBBbxOQwtzlvYB5Wq...	Preizkus	Preizkus
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	6	Bidar	bidar@gmail.com	\$2y\$10\$DNMhohCZZJQKuO59bAITzOx0rmjX8GR2175qoqJf1z...	Alojz	Bidar
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	7	yaduis	bidar4@gmail.com	\$2y\$10\$R17FmeG/qSAPzovFSKE.drey.YeKl993RXq7Fja5rXT2...	fakefacebooker	Bidar
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	8	asffa	nik.topler2332@gmail.com	\$2y\$10\$SDSN3SLpIMX9WdhqmfQfcB.RUOULECT4JhkKLWmGVXQw...	asd	das
<input type="checkbox"/> Uredi <input type="checkbox"/> Kopiraj <input type="checkbox"/> Izbrši	9	rok	urbanc.rok2@gmail.com	\$2y\$10\$3L166qvjMuwof9loyIvu4LWveeVT5xVAgalUxhWe91...	rok	rok

Označi vse | Z označenim: Uredi | Kopiraj | Izbrši | Izvozi

Pokaži vse | Število vrstic: 25 | Filtriraj vrstice: Išči po tabeli | Uredi po ključu: Brez

Dejanja rezultatov poizvedbe

Natisni | Kopiraj v odložišče | Izvozi | Prikaži grafikon | Ustvari pogled

Slika 13: Podatkovna baza

4. IZSLEDKI IN RAZPRAVA

4.1 Primerjava rezultatov

Po izvedenih intervjujih smo ugotovili, da bi bila lahko naša spletna stran zelo uporabna, saj mladostniki potrebujejo enostaven nakup vstopnic kar od doma, prav tako tudi prevoze. Omogočala bi tudi nekaj novih stvari, ki jih še ne poznamo. Vsakodnevne novice o zabavah bi dobili kar na sms-sporočilo in vsak bi pravi čas izvedel vse o zabavah.

5. SKLEPI

Namen naše raziskovalne naloge je bil omogočiti ljudem hitrejši in boljši nakup vstopnic za koncerte in da jim omogočimo pogovor za prevoz. Saj smo skozi intervjuje ugotovili, da je prevoz velikokrat dejavnik pri neudeležbi.

PRVA HIPOTEZA: Specializiranih spletnih strani za zabave mladih v Sloveniji ni.

Ob brskanju smo zasledili nekaj spletnih strani za mlade. Vendar te strani so samo v Ljubljani, Mariboru. Zato moramo to hipotezo ovreči.

DRUGA HIPOTEZA: Mladi se za prevoze organizirajo preko skupin na socialnih omrežjih.

Veliko mladih potrebuje prevoz do zabav, zato se radi dogovarjajo preko spleta. Najpogosteje so to socialna omrežja. To hipotezo lahko potrdimo, saj je veliko zanimanja za dogovor ljudi k organizaciji prevoza.

TRETJA HIPOTEZA: Organizatorji zabav pospešujejo prodajo preko spletnih strani.

Prodaja kart preko spletnih strani je zelo enostavna in hitra, zavzame malo časa in je učinkovita. Te hipoteze ne moremo ne potrditi ne ovreči, saj še nismo imeli možnosti, da bi na naši spletni strani prodajali kakšne vstopnice za zabave.

6. ZAKLJUČEK

Naša raziskovalna naloga je temeljila na tem, kako na lažji način kupiti vstopnice. V ospredje smo postavili tudi vprašanje: »Zakaj ne bi organizatorji vedno bolj uveljavljali prodajanje kart preko posameznika?« Želeli smo dokazati, da lahko že sama izdelava spletne aplikacije veliko pripomore k izboljšavi zanimivosti koncertov.

V prihodnosti bi radi razvili aplikacijo do te mere, da bi bila zelo popularna in bi jo ljudje začeli v večjem številu uporabljati. Naš glavni cilj pa je, da bi dobili nekaj organizacij koncertov in prodajo kart.

7. POVZETEK

Raziskovali smo, s kakšnimi težavami se srečujejo mladi pri odhodu na zabavo, in ali bi jih takšna aplikacija odpravila. Preučevali smo probleme, s katerimi se soočajo ljudje, in na podlagi njih izdelali spletno aplikacijo, ki omogoča inovativen nakup kart in tudi organizacijo prevozov. Aplikacija je zelo preprosta za uporabo, saj uporabnika vodi po korakih. V aplikacijo smo vključili tudi klepet, preko katerega lahko uporabniki komunicirajo. Glavni namen klepeta pa je dogovor med uporabniki glede prevoza do samega kraja dogodka.

V aplikacijo smo vključili tudi nekaj novosti, ki jih še dosedanje strani, ki obstajajo, nimajo. Aplikacija omogoča hiter nakup vstopnic preko spleta ali pa v fizični obliki preko naših promotorjev in nudi tudi veliko informacij o posameznih dogodkih. Kdo pa sploh so promotorji? To so vsi ljudje, večinoma ljudje mlajše generacije, ki imajo željo po zaslužku, in to preko prodajanja kart. Promotor je lahko vsak človek, ki bo pripravljen, v zameno za nek delež od cene karte, prodati vse karte, ki so mu dodeljene. V zadnjih časih pa je način prodaje kart preko promotorjev zelo priljubljen. Prednost naše aplikacije je v tem, da bodo vsi promotorji dogodkov dostopni na enem mestu, ter da bodo vidni tudi vsi prihajajoči dogodki.

8. ZAHVALA

Iskreno bi se radi zahvalili našemu mentorju Roku Urbancu in profesorju Islamu Mušiću za vso pomoč, svetovanje, podporo in potrpežljivost pri izdelavi raziskovalne naloge.

Zahvaljujemo se vsem, ki so nam prijazno posredovali svojo pomoč, svoje znanje ter nasvete, brez katerih bi težko prišli do končnega izdelka. Profesorici Vlasti Leban se zahvaljujemo za pomoč pri prevodih v angleški jezik, profesorici Lidiji Šuster za jezikovni pregled.

Na koncu bi se radi zahvalili tudi našim družinam, ki so nas vseskozi spodbujale in nam stale ob strani, ko nam je primanjkovalo motivacije.

9. VIRI IN LITERATURA

9.1 Viri besedila

[1] IONOS, Xampp tutorial: installation and first steps.
<https://www.ionos.com/digitalguide/server/tools/xampp-tutorial-create-your-own-local-test-server/> (10. 12. 2019)

[2] Wiki How, How to Create CSS
<https://www.wikihow.com/Create-CSS> (10. 12. 2019)

[3] ProBytes, Software,
<https://www.probytes.net/blog/how-to-add-payment-method-on-website/> (15. 1. 2019)

[4] TutorialRepublic, PHP MySQL Login System,
<https://www.tutorialrepublic.com/php-tutorial/php-mysql-login-system.php> (16. 1. 2019)

[5] HubSpot, 12 Ways to Create a User-Friendly Website Registration Process,
<https://blog.hubspot.com/blog/tabid/6307/bid/31517/12-ways-to-create-a-user-friendly-website-registration-process.aspx> (20. 1. 2019)

[6] Envatotuts+, How to Create a Simple Web-Based Chat Application,
<https://code.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-a-simple-web-based-chat-application--net-5931> (21. 1. 2019)