

Web aplikacija za potrebe udruga

Đambo, Lea

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

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://um.nsk.hr/um:nbn:hr:200:206669>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-10**

Repository / Repozitorij:

[Faculty of Electrical Engineering, Computer Science and Information Technology Osijek](#)



**SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA I
INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA OSIJEK**

Sveučilišni prijediplomski studij Elektrotehnika i informacijska tehnologija

WEB APLIKACIJA ZA POTREBE UDRUGA

Završni rad

Lea Đambo

Osijek, 2024.

**FERIT**FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA
I INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA OSIJEK**Obrazac Z1P: Obrazac za ocjenu završnog rada na sveučilišnom prijediplomskom studiju****Ocjena završnog rada na sveučilišnom prijediplomskom studiju**

Ime i prezime pristupnika:	Lea Đambo
Studij, smjer:	Sveučilišni prijediplomski studij Elektrotehnika i informacijska tehnologija
Mat. br. pristupnika, god.	4763, 23.09.2019.
JMBAG:	0165083960
Mentor:	prof. dr. sc. Krešimir Nenadić
Sumentor:	
Sumentor iz tvrtke:	
Naslov završnog rada:	Web aplikacija za potrebe udruga
Znanstvena grana završnog rada:	Programsko inženjerstvo (zn. polje računarstvo)
Zadatak završnog rada:	Kratko opisati uobičajene aktivnosti neke udruge. Navesti nekoliko postojećih sličnih rješenja te usporediti s njima izrađenu web aplikaciju. Dati pregled zahtjeva i funkcionalnosti web aplikacije koja se može koristiti za upravljanje aktivnostima neke udruge, kao na primjer edukativne, kulturne i kreativne radionice. Projektirati i izraditi bazu podataka kojoj će web aplikacija pristupati. Web aplikacija bi trebala podržavati najmanje dva korisnička profila - administrator i registrirani korisnik. Omogućiti prikaz osnovnih informacija i aktivnosti neregistriranim korisnicima. Tema rezervirana: Lea Đambo
Datum prijedloga ocjene završnog rada od strane mentora:	16.09.2024.
Prijedlog ocjene završnog rada od strane mentora:	Izvrstan (5)
Datum potvrde ocjene završnog rada od strane Odbora:	25.09.2024.
Ocjena završnog rada nakon obrane:	Izvrstan (5)
Datum potvrde mentora o predaji konačne verzije završnog rada čime je pristupnik završio sveučilišni prijediplomski studij:	26.09.2024.

**FERIT**FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, RAČUNARSTVA
I INFORMACIJSKIH TEHNOLOGIJA **OSIJEK****IZJAVA O IZVORNOSTI RADA**

Osijek, 26.09.2024.

Ime i prezime Pristupnika:	Lea Đambo
Studij:	Sveučilišni prijediplomski studij Elektrotehnika i informacijska tehnologija
Mat. br. Pristupnika, godina upisa:	4763, 23.09.2019.
Turnitin podudaranje [%]:	10

Ovom izjavom izjavljujem da je rad pod nazivom: **Web aplikacija za potrebe udruga**

izrađen pod vodstvom mentora prof. dr. sc. Krešimir Nenadić

i sumentora

moj vlastiti rad i prema mom najboljem znanju ne sadrži prethodno objavljene ili neobjavljene pisane materijale drugih osoba, osim onih koji su izričito priznati navođenjem literature i drugih izvora informacija.

Izjavljujem da je intelektualni sadržaj navedenog rada proizvod mog vlastitog rada, osim u onom dijelu za koji mi je bila potrebna pomoć mentora, sumentora i drugih osoba, a što je izričito navedeno u radu.

Potpis pristupnika:

SADRŽAJ

1. UVOD	1
1.1. Zadatak završnog rada.....	1
2. PODRUČJE PROBLEMA I SLIČNA RJEŠENJA	2
2.1. Web aplikacija Udruge paraplegičara i tetraplegičara Osječko-baranjske županije.....	2
2.2. Web aplikacija Udruge Breza.....	3
2.3. Web aplikacija Udruge PLANTaža	3
2.4. Web aplikacija udruge Mogu	4
2.5. Web aplikacija organizacija za društveni razvoj DKolektiv	5
3. KORIŠTENE TEHNOLOGIJE I IZRADA APLIKACIJE	6
3.1. KORIŠTENE TEHNOLOGIJE	6
3.1.1. AOS – ANIMATE ON SCROLL	6
3.1.2. FIREBASE.....	7
3.1.3. PHP	8
3.2. PROCES IZRADE APLIKACIJE	9
3.2.1. Zaglavlje	9
3.2.2. Naslovna stranica	10
3.2.3. Podnožje.....	11
3.2.4. Novosti.....	11
3.2.5. Brojač i pokretna traka.....	14
3.2.6. Vrtuljak fotografija	15
3.2.7. Kontakt obrazac	16
3.2.8. Prijava i administratorske mogućnosti.....	17
4. PRIKAZ RADA APLIKACIJE	19
4.1. Naslovna stranica.....	19
4.2. Novosti.....	20
4.3. O nama.....	21
4.4. Prijava i korisnički profili.....	23
5. ZAKLJUČAK	25
LITERATURA	26
SAŽETAK	27

ABSTRACT	28
ŽIVOTOPIS.....	29

1. UVOD

U današnje vrijeme, udruge igraju ključnu ulogu u razvoju zajednica kroz različite aktivnosti koje obuhvaćaju edukativne, kulturne i kreativne radionice. Upravljanje tim aktivnostima često zahtijeva efikasne i dobro organizirane sustave koji omogućuju lako planiranje, vođenje i praćenje događaja. Uslijed digitalne transformacije, sve veći broj udruga koristi web aplikacije kako bi unaprijedio svoje operacije i omogućio bolje iskustvo za svoje članove i širu zajednicu. U ovom radu opisan je i prikazan proces, te finalni rezultat izrade web aplikacija za upravljanje aktivnostima udruge za ruralni turizam Đola.

Web aplikacija sastoji se od naslovne stranice, stranice s novostima, stranice s aktivnostima, stranice s projektima, stranice o nama, stranice programa Mistična Baranja, stranice s dokumentima, kontakt stranice i stranice za prijavu u administratorsko sučelje.

Udruge često imaju velik broj volontera koji obavljaju različite aktivnosti i uglavnom velik broj ljudi objavljuje sadržaj na stranicu. Zbog toga web aplikacija ima mogućnost prijave na dva korisnička profila. Jedan korisnički profil je administrator, dok je drugi volonter. Volonter može objavljivati novosti i dodavati aktivnosti. Administrator ima najveće ovlasti pa samim time korisnički račun koji je administrator može registrirati nove korisnike, brisati postojeće korisnike, mijenjati im uloge, te dodavati nove objave, aktivnosti i projekte.

U drugom poglavlju ovog rada opisano je područje problema, uz pregled i analizu pet postojećih rješenja, odnosno web stranica drugih udruga. Treće poglavlje, pod nazivom „Korištene tehnologije i izrada aplikacije“, podijeljeno je u dva dijela. Prvi dio obuhvaća detaljan opis svih korištenih tehnologija, dok se drugi dio fokusira na sam proces izrade web aplikacije. Četvrto poglavlje sadrži prikaz funkcionalnosti aplikacije uz detaljan opis korisničkog sučelja.

1.1. Zadatak završnog rada

Kratko opisati uobičajene aktivnosti neke udruge. Navesti nekoliko postojećih sličnih rješenja te usporediti s njima izrađenu web aplikaciju. Dati pregled zahtjeva i funkcionalnosti web aplikacije koja se može koristiti za upravljanje aktivnostima neke udruge, kao na primjer edukativne, kulturne i kreativne radionice. Projektirati i izraditi bazu podataka kojoj će web aplikacija pristupati. Web aplikacija bi trebala podržavati najmanje dva korisnička profila - administrator i registrirani korisnik. Omogućiti prikaz osnovnih informacija i aktivnosti neregistriranim korisnicima.

2. PODRUČJE PROBLEMA I SLIČNA RJEŠENJA

Gotovo svaka udruga danas ima web aplikaciju. Web aplikacije su danas od velike važnosti za udruge, jer pomoću njih predstavljaju svoj rad lokalnoj zajednici i dopiru do mladih. Velik broj udruge danas sudjeluje u i provodi projekte financirane sredstvima Europske unije što zahtijeva posebne informacije i funkcionalnosti na web aplikacijama. Sljedećih nekoliko potpoglavlja opisat će funkcionalnosti i sadržaj postojećih web aplikacija nekoliko udruge.

2.1. Web aplikacija Udruge paraplegičara i tetraplegičara Osječko-baranjske županije

Udruga paraplegičara i tetraplegičara Osječko-baranjske (UPiT – Osijek) županije je neprofitna organizacija koja okuplja ljude koji se kreću uz pomoć invalidskih kolica. Ova web aplikacija sastoji se od naslovnice, o nama stranice, projekata, vijesti, stranice s pravima i kontakt stranice [1]. Osim novosti i objava o aktivnostima udruge web aplikacija sadrži važne informacije za korisnike udruge. Neke od tih informacija su informacije o paraplegiji i tetraplegiji te informacije pravima koje korisnici ostvaruju u poreznom, mirovinskom, socijalnom i zdravstvenom sustavu. Na naslovnoj stranici su također prikazani i donatori udruge i njihov doprinos. Na stranici „o nama“ opisano je tko čini udruhu, koja su misija i vizija udruge, koje su usluge koje udruga nudi i navedeni su svi bitni dokumenti udruge kao što su statut, pravilnici i financijski izvještaji. U podnožju web aplikacije nalazi se logo, podaci udruge, poveznice na društvene mreže i izbornik. Na naslovnici i kontakt stranici nalazi se kontakt forma pomoću koje korisnici mogu poslati svoje upite. Slika 2.1. prikazuje dio web aplikacije udruge.



Sl. 2.1. Web aplikacija udruge UPiT - Osijek

2.2. Web aplikacija Udruge Breza

Udruga Breza pruža podršku djeci, mladima i obiteljima u učenju vještina potrebnih za život i osobni rast i razvoj. Struktura web aplikacije udruge sastoji se od podataka o udruzi i podataka o donatorima [2]. Osim standardnih informacija ova udruga nudi i različite edukacije koje su navedene na stranici. Ono što ova stranica dodatno ima u odnosu na stranicu udruge UPiT je to da ova stranica pruža pregled osim na hrvatskom i na engleskom i njemačkom jeziku. Volonteri su ključni dio udruge stoga je dio web aplikacije posvećen i njima. Na stranici za volontere svi koji žele postati volonteri mogu pročitati o dobrobitima volontiranja te pročitati iskustva drugih volontera. Slika 2.2. prikazuje dio izgleda početne stranice udruge Breza.

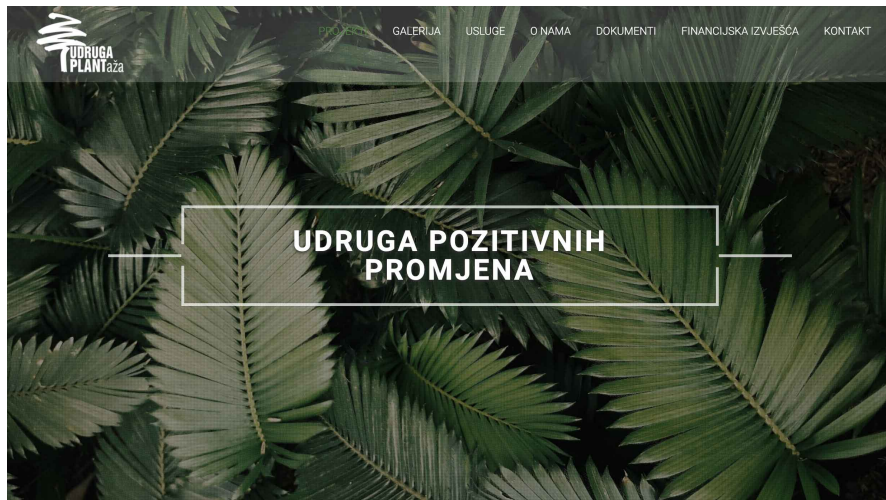


Sl. 2.2. Web aplikacija udruge Breza

2.3. Web aplikacija Udruge PLANTaža

Udruga PLANTaža je osječka udruga osnovana 2014. godine čiji je cilj potaknuti mlade ljude na sudjelovanje u aktivnostima koje im pomažu u razvijanju vlastitih ideja. Ova stranica ima dio sa projektima, galeriju fotografija, usluge, dio s informacijama o udruzi, kontakt formu i kontakt

podatke, te dokumente i financijska izvješća [3]. Na slici 2.3. prikazan je dio naslovne stranice Udruge PLANTaža.



Sl. 2.3. Web aplikacija udruge PLANTaža

2.4. Web aplikacija udruge Mogu

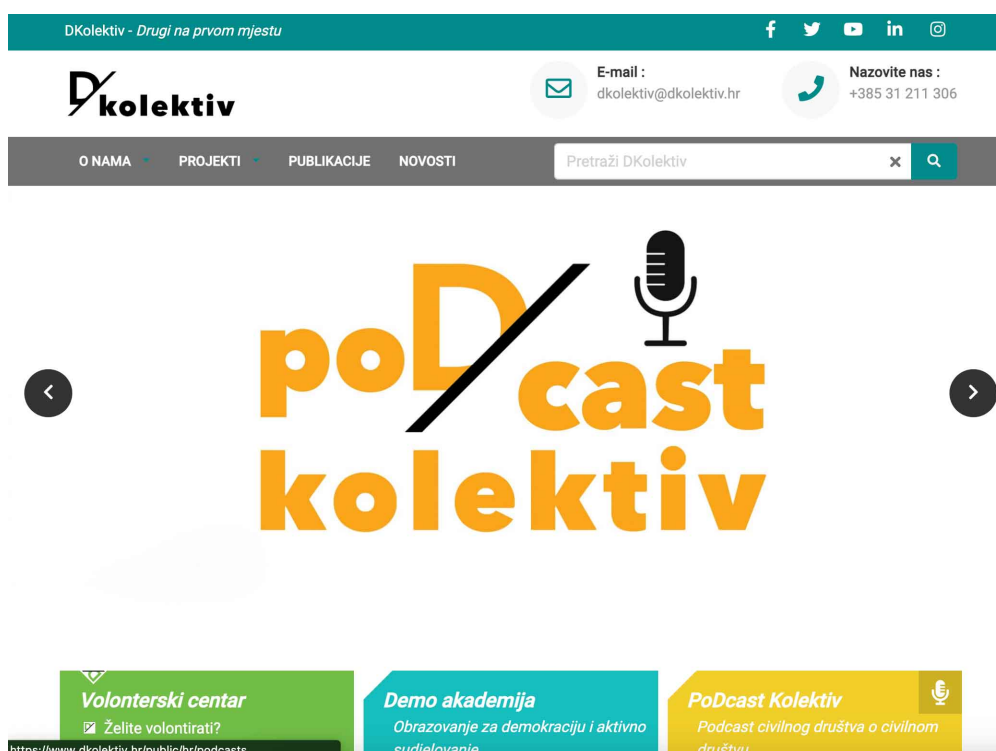
Udruga za terapiju i aktivnosti pomoću konja “MOGU” Osijek je udruga koja provodi programe terapije i aktivnosti pomoću konja za djecu s teškoćama u razvoju te osobe s invaliditetom i djecu i mlade s teškoćama u učenju i problemima u ponašanju. Web aplikacija sadrži podatke i informacije o konjima s kojima udruga raspolaže [4]. Posebna stranica posvećena je programima i projektima koje udruga provodi. Na stranici foto i video nalaze se fotografije i videozapisi s aktivnosti udruge. Slika 2.4. prikazuje naslovnu stranicu udruge Mogu.



Sl. 2.4. Web aplikacija udruge Mogu

2.5. Web aplikacija organizacija za društveni razvoj DKolektiv

DKolektiv je organizacija za društveni razvoj koja se dugi niz godina bavi razvojem volonterstva, civilnog društva i demokratske kulture u Osijeku. Web aplikacija ove organizacije je izrazito bogata raznim bojama i animacijama. Na naslovnoj stranici udruge prikazane su novosti i loga organizacija i ustanova koje financijski podržavaju rad udruge te mreže kojih je udruga član. Web aplikacija se sastoji od nekoliko stranica: o nama, projekti, publikacije i novosti. Slika 2.5. prikazuje naslovnu stranicu web aplikacije DKolektiva.



Sl. 2.5. Web aplikacija DKolektiva

3. KORIŠTENE TEHNOLOGIJE I IZRADA APLIKACIJE

Odabir tehnologija koje su korištene pri izradi web aplikacije ovisio je o tehničkim zahtjevima aplikacije. Kao što je navedeno u tekstu zadatka web aplikacija sadržava bazu podataka kojoj web aplikacija pristupa, te dva korisnička profila. U ovom poglavlju detaljno je objašnjen proces izrade web aplikacije i sve korištene tehnologije.

3.1. KORIŠTENE TEHNOLOGIJE

Tehnologije koje su korištene za izradu web aplikacija mogu se podijeliti na tehnologije korisničke strane i tehnologije poslužiteljske strane. Od tehnologija korisničke strane za izradu aplikacije korišten je HTML (engl. *HyperText Markup Language*), CSS (engl. *Cascading Style Sheets*), JavaScript i AOS (engl. *Animate On Scroll*). HTML je korišten za postavljanje osnovne strukture web aplikacije. CSS je korišten za stiliziranje HTML elemenata. JavaScript korišten je za interaktivnost web aplikacije. Dodatno je korištena AOS (Animate On Scroll) biblioteka koja je korištena za animaciju elemenata. Od tehnologija poslužiteljske strane važno je istaknuti PHP (engl. *Hypertext Preprocessor*) i Firebase. PHP je korišten za upravljanje sesijama i provjeru uloge prijavljenog korisnika dok je Firebase korišten kao baza podataka.

3.1.1. AOS – ANIMATE ON SCROLL

AOS je JavaScript biblioteka koja se koristi za dodavanje animacija na elemente kada oni postanu vidljivi tijekom pomicanja po web stranici ili očitavanja stranice [5]. Korištenje ove biblioteke stranicu čini dinamičnijom i privlačnijom. Prilikom dodavanja animacija bilo je potrebno paziti na to da ne bude previše animacija kako ne bi preopteretile stranicu, ali i smetale korisniku pri korištenju stranice. Prvi korak u korištenju AOS biblioteke bio je uključivanje AOS CSS datoteke u HTML datoteku u kojoj su elementi animirani. Linija koda kojom je uključen AOS CSS prikazana je na slici 3.1.

```
8 <!-- Css datoteke -->
9 <link rel="stylesheet" href="css/header.css">
10 <link rel="stylesheet" href="css/footer.css">
11 <link rel="stylesheet" href="css/style.css">
12 <link rel="stylesheet" href="css/index.css">
13 <!-- AOS css -->
14 <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/aos/2.3.4/aos.css">
15 </head>
```

Sl. 3.1. Prikaz uključivanja AOS CSS datoteke

Drugi korak je uključivanje JavaScript datoteke što je prikazano na slici 3.2.

```
<!--AOS JavaScript -->
<script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/aos/2.3.4/aos.js"></script>
```

Sl. 3.2. Prikaz uključivanja AOS JavaScript datoteke

Sljedeći korak bila je inicijalizacija AOS-a. Slika 3.3. prikazuje *animation.js* datoteku u kojoj je inicijaliziran AOS i podešene su dodatne opcije kao što je trajanje animacije.

```
js > JS animations.js > ...
1  document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {
2      AOS.init({
3          duration: 1000,
4          offset: 100,
5          easing: 'ease-in-out',
6      });
7  });
8
```

Sl. 3.3. Prikaz animation.js datoteke

Zadnji je korak bilo dodavanje AOS atributa elementima. Slika 3.4. prikazuje primjer postavljanja AOS atributa div elementu. Vrijednosti atributa mogu biti fade-in, slide-up, zoom-in i mnogi drugi.

```
<section class="thirdSection">
  <div data-aos="fade-up" class="firstDiv">
    <div class="column">
      <h2>Dodavanje projekta</h2>
      <div id="container">
        <form id="addProjectForm">
```

Sl. 3.4. Prikaz dodavanja AOS atributa div elementu.

3.1.2. FIREBASE

Firebase je platforma koju je razvio Google, a koja nudi razne alate i servise za razvoj web i mobilnih aplikacija [6]. Pri izradi web aplikacije korištena je Firebase Realtime Database komponenta i Firebase Storage. Firebase Realtime Database omogućuje pohranu i sinkronizaciju podataka u stvarnom vremenu dok Firebase Storage omogućava pohranu sadržaja. U ovoj aplikaciji firebase je korišten za pohranu korisničkih podataka kao što su email, lozinka i uloga korisnika te za spremanje podataka o novostima, projektima i aktivnostima. Prvi korak u postavljanju firebase baze podataka bilo je stvaranje projekta. Zatim je bilo potrebno stvoriti projekt koji je onda u JavaScript kodu povezan sa aplikacijom. Zadnji korak na firebaseu je bilo dodavanje značajki koje će projekt koristiti, što je u slučaju ove aplikacije Realtime Database i

Storage. Na slici 3.5. prikazan je dio koda kojim su inicijalizirane firebase baza podataka i storage komponente, te postavljanje reference na jednu od kolekcija koja je korištena u projektu.

```
js > JS admin.js > displayUserAccounts > then() callback
1 // Firebase konfiguracija
2 const firebaseConfig = {
3   apiKey: "AIzaSyDaWQFjKt708m7UcUId68T7H87JHQLuHB0",
4   authDomain: "udruga-dola.firebaseio.com",
5   databaseURL: "https://udruga-dola-default-rtdb.europe-west1.firebaseio.com",
6   projectId: "udruga-dola",
7   storageBucket: "udruga-dola.appspot.com",
8   messagingSenderId: "457062441599",
9   appId: "1:457062441599:web:26ed5d1fc4b86249bb954a",
10  measurementId: "G-ZTDRDXCQD5"
11 };
12
13 document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {
14   const roleCookie = getCookie('userRole');
15   if (!roleCookie) {
16     window.location.href = 'signIn.html';
17   } else if (roleCookie !== 'volonter' && roleCookie !== 'administrator') {
18     window.location.href = 'signIn.html';
19   }
20 });
21
22
23 // Inicijalizacija Firebase-a
24 const app = firebase.initializeApp(firebaseConfig);
25 const db = firebase.database();
26 const storage = firebase.storage(app);
27
```

Sl. 3.5. Prikaz inicijalizacije baze podataka i storage komponente firebasea

3.1.3. PHP

PHP je skriptni jezik koji se izvršava na poslužitelju, a kao rezultat daje HTML koji se šalje i prikazuje na korisničkoj strani. U ovom projektu PHP je korišten za postavljanje sesija koje omogućavaju spremanje podataka preko više stranica te za provjeru je li korisnik prijavljen. Ukoliko korisnik nije prijavljen web aplikacija mu onemogućava pristup određenim stranicama kao što je stranica *admin.html* i *volunteer.html* koje su zadužene za administratorske akcije na stranici. Na slici 3.6 prikazan je dio PHP koda koji je zadužen za nastavljavanje ili započinjanje nove sesije te provjeru sesije i korisničke uloge.

```
php > auth.php > ...
1 <?php
2 session_start(); //nastavljanje postojeće sesiju ili započinjanje nove
3
4 // Provjera je li korisnik prijavljen
5 if (!isset($_SESSION['logged_in']) || $_SESSION['logged_in'] !== true) {
6   header("Location: signIn.html"); //ako korisnik nije prijavljen preusmjerava se na signIn.html
7   exit;
8 }
9
10 // Provjera korisničke uloge
11 function checkUserRole($role) { //poziva se u admin.html i u volunteer.html
12   if (isset($_SESSION['role']) && $_SESSION['role'] === $role) {
13     return true;
14   }
15   return false;
16 }
17
18
```

Sl. 3.6. Prikaz PHP koda koji postavlja sesiju i provjerava korisničku ulogu

3.2. PROCES IZRADE APLIKACIJE

Proces izrade aplikacije sastojao se od nekoliko koraka. Prvi korak u izradi web aplikacije bio je prikupiti informacije o tome što sve web aplikacija udruge treba imati i koje su posebne potrebe udruge. Sljedeći korak je bila izrada skice strukture stranice. Vrlo važan korak bio je korak u kojem je osmišljen dizajn. Pri osmišljavanju dizajna bilo je potrebno uzeti u obzir aktivnosti kojima se udruga bavi i dob ciljne skupine do koje udruga želi doprijeti.

Postoje određene informacije koje svaka udruga u Republici Hrvatskoj mora imati na svojoj web stranici [7]. Udruga Đola je udruga za ruralni turizam koja se bavi provođenjem aktivnosti koje promoviraju Baranju kao turistički bogato područje, ali i koja provodi aktivnosti koje potiču mlade na aktivno sudjelovanje u svojoj zajednici. Udruga posebnu pažnju posvećuje programu Mistična Baranja koja je skup nekoliko različitih programa koji pružaju jedinstveno iskustvo upoznavanja s baranjskom poviješću.

Uzimajući u obzir sve potrebe i zahtjeve web aplikacije utvrđena je struktura aplikacije koja se sastoji od sljedećih stranica: naslovne stranice, novosti, o nama, aktivnosti, projekti, mistična Baranja, dokumenti i kontakt stranice. Sljedeća faza je najvažnija faza a to je faza razvoja koja je uključivala pisanje koda i implementaciju svih funkcionalnosti. Prvi dio razvoja odnosio se na razvijanje korisničkog sučelja. Kao što je ranije navedeno prilikom razvoja korisničkog sučelja korišten je HTML, CSS, JavaScript i AOS biblioteka.

Svaka stranica aplikacije uključuje datoteke *header.css*, *footer.css* i *style.css*, te *animations.js* i *main.js* datoteke. Kao što je već ranije navedeno *animations.js* je JavaScript datoteka koja služi za inicijalizaciju AOS biblioteke. *Main.js* datoteka je datoteka u kojoj su definirane funkcije *showMenu()* i *hideMenu()* koje se koriste za otvaranje izbornika na tablet i mobilnim uređajima.

3.2.1. Zaglavlje

Zaglavlje web aplikacije napravljeno je vrlo jednostavno i sastoji se od loga udruge, linkova na sve stranice aplikacije i pozadinske fotografije. Zaglavlje je pomoću CSS-a i JavaScripta prilagođeno prikazu na manjim uređajima na način da se na manjim uređajima u zaglavlju

```

19 <!--Zaglavlje-->
20 <header class="header">
21   <div class="header-standard">
22     <div class="firstRow">
23       <a href="index.html" class="link-logo"></a>
24       <nav class="nav-standard">
25         <a href="news.html" >NOVOSTI</a>
26         <a href="aboutUs.html">O NAMA</a>
27         <a href="activities.html">AKTIVNOSTI</a>
28         <a href="projects.html">PROJEKTI</a>
29         <a href="mysticalBaranja.html">MISTIČNA BARANJA</a>
30         <a href="documents.html" >DOKUMENTI</a>
31         <a href="contact.html">KONTAKT</a>
32         <a href="signIn.html">PRIJAVA</a>
33       </nav>
34     </div>
35     <h4>Udruga za ruralni turizam Đola</h4>
36     <h2>Mali tim motiviranih kreativaca koji šire ljubav prema kulturi, umjetnosti i povijesti.</h2>
37   </div>
38
39   <div class="header-mobile" >
40     <div class="mobileHeaderDiv">
41       <div class="firstRow">
42         <a href="index.html" class="link-logo"></a>
43         
44       </div>
45       <div class="secondRow">
46         <h4>Udruga za ruralni turizam Đola</h4>
47         <h2>Mali tim motiviranih kreativaca koji šire ljubav prema kulturi, umjetnosti i povijesti.</h2>
48       </div>
49     </div>
50   </div>

```

Sl. 3.7. Prikaz koda zaglavlja stranice

prikazuje samo logo udruge i gumb koji otvara prikaz svih stranica. Slika 3.7. prikazuje dio koda zaglavlja aplikacije.

3.2.2. Naslovna stranica

Naslovna stranica sastoji se samo od velikog zaglavlja i podnožja. U naslovnu stranicu uključena je *changingHeader.js* datoteka koja je zadužena za promjenu pozadinske fotografije zaglavlja stranice. Kod je prikazan na slici 3.8.

```

js > JS changingHeaderImage.js > ...
1
2 const images = [
3   '/Images/ovojeheadernews.jpg',
4   '/Images/aboutUsHeader.jpg',
5   '/Images/contactHeader.jpg',
6 ];
7
8 // Funkcija za promjenu pozadinske slike headera
9 function changeBackgroundImage() {
10   const header = document.querySelector('.header');
11   let currentIndex = 0;
12
13   setInterval(() => {
14     currentIndex = (currentIndex + 1) % images.length;
15     header.style.backgroundImage = `linear-gradient(rgba(0, 0, 0, 0.6), rgba(0, 0, 0, 0.6)), url('${images[currentIndex]}')`;
16   }, 5000); // Mijenja sliku svakih 5000 ms (5 sekundi)
17 }
18
19 // Poziv funkcije za promjenu slike kada se stranica učita
20 window.onload = changeBackgroundImage;

```

Sl. 3.8. Prikaz koda za mijenjanje pozadinske slike zaglavlja stranice


```

59 // Prikazivanje Novosti
60 function displayNews(data) {
61   const newsContainer = document.getElementById('news-container');
62   newsContainer.innerHTML = '';
63
64   data.forEach((childSnapshot) => {
65     const news = childSnapshot.val();
66     const newsId = childSnapshot.key;
67
68     const rawDate = new Date(news.created_at);
69     const formattedDate = `${rawDate.getDate()}.${rawDate.getMonth() + 1}.${rawDate.getFullYear()}`;
70
71     const newsItem = `
72       <div class="news-item">
73         ${
74           news.image_url
75           ? ``
76           : ''
77         }
78         <h3>
79           <a href="/news-detail.html?id=${newsId}">${news.title}</a>
80         </h3>
81         <small>Kategorija: ${news.category || 'Nema kategorije'}</small>
82         <small>Datum: ${formattedDate}</small>
83       </div>
84     `;
85     newsContainer.innerHTML += newsItem;
86   });
87 }
88
89
90 // Prikaz svih novosti i kategorija kad se podaci promijene
91 newsRef.on('value', (snapshot) => {
92   const newsArray = [];
93   snapshot.forEach((childSnapshot) => {
94     newsArray.push(childSnapshot);
95   });
96
97   // Sortiraj sve podatke po datumu kreiranja (najnovije prvo)
98   newsArray.sort((a, b) => new Date(b.val().created_at) - new Date(a.val().created_at));
99
100   displayCategories();
101   displayNews(newsArray);
102 });
103
104 function showAllNews() {
105   newsRef.once('value').then((snapshot) => {
106     const newsArray = [];
107     snapshot.forEach((childSnapshot) => {
108       newsArray.push(childSnapshot);
109     });
110
111     newsArray.sort((a, b) => new Date(b.val().created_at) - new Date(a.val().created_at));
112
113     displayNews(newsArray);
114   });
115 }
116

```

Sl. 3.10. Prikaz koda za prikazivanje novosti na naslovnoj stranici

Na vrhu stranice nalazi se filter pomoću kojeg je moguće filtrirati novosti prema kategorijama. Kod sa funkcijom za prikaz kategorija i funkcijom za filtriranje prikazan je na slici 3.11.

```

18 // Prikazivanje Kategorija
19 function displayCategories() {
20   const categoryContainer = document.getElementById('category-container');
21   const categorySet = new Set();
22
23   newsRef.once('value').then((snapshot) => {
24     snapshot.forEach((childSnapshot) => {
25       const news = childSnapshot.val();
26       if (news.category) {
27         categorySet.add(news.category);
28       }
29     });
30
31     categoryContainer.innerHTML = '';
32
33     categorySet.forEach((category) => {
34       const categoryLink = `

```

Sl. 3.11. Prikaz koda za filtriranje sadržaja i prikaz kategorija

Pritiskom na naslov novosti otvara se posebna stranica za odabranu novost. Na toj se stranici nalazi zaglavlje čija je pozadinska slika glavna slika novosti i na kojem je napisan naslov novosti. Sadržaj novosti sastoji se od prikaza kategorije novosti i datuma objave novosti. Zatim slijedi tekst novosti dok je zadnji dio galerija fotografija ukoliko je korisnik prilikom dodavanja novosti prenio fotografije.

3.2.5. Brojač i pokretna traka

Na o nama stranici nalazi se brojač koji pri očitavanju stranice kreće brojati od 0 do zadane vrijednosti. Brojač radi na način da je zadana početna i završna vrijednost brojača. Pri učitavanju stranice poziva se funkcija *updateCounter*. Funkcija *updateCounter* provjerava je li trenutna vrijednost brojača manja ili jednaka konačnoj vrijednosti, ako je postavlja tekst brojača na vrijednost brojača, zatim povećava brojač i ponovno poziva funkciju nakon određenog vremenskog razdoblja. Cijeli kod *counter.js* datoteke prikazan je na slici 3.12.

```
js > JS counter.js > ...
1  const finalCount = 11;
2  const finalCount1 = 24;
3  const finalCount2 = 5;
4  let count = 0;
5  let count1 = 0;
6  let count2 = 0;
7
8  function updateCounter() {
9      if (count <= finalCount) {
10         document.getElementById('counterClanovi').innerText = count;
11         count++;
12         setTimeout(updateCounter, 1000);
13     }
14     if (count1 <= finalCount1) {
15         document.getElementById('counterVolonteri').innerText = count1;
16         count1++;
17         setTimeout(updateCounter, 1000);
18     }
19     if (count2 <= finalCount2) {
20         document.getElementById('counterZaposleni').innerText = count2;
21         count2++;
22         setTimeout(updateCounter, 1000);
23     }
24 }
25
26 // Poziv funkcije za ažuriranje brojača kada se stranica učita
27 window.onload = updateCounter;
```

Sl. 3.11. Prikaz koda brojača

Osim brojača na stranici o nama nalazi se i pokretna traka sa svim pojmovima kojima se udruga bavi. Traka je crvene boje s bijelim tekstom. Korištenjem `@keyframes scroll-left` pravila

definiramo animaciju teksta u lijevu stranu, te postavljamo početnu i završnu vrijednost. CSS kod pokretne trake prikazan je na slici 3.12.

```
217 .scrolling-text-container {
218     overflow: hidden;
219     width: 100%;
220     background-color: #c0262a;
221     height: 40px;
222     display: flex;
223     justify-content: center;
224     align-items: center;
225 }
226
227 .scrolling-text {
228     white-space: nowrap;
229     animation: scroll-left 40s linear infinite;
230     font-size: 20px;
231     font-family: "Lato", sans-serif;
232     color: #ffffff;
233 }
234
235 @keyframes scroll-left {
236     from {
237         transform: translateX(20%);
238     }
239     to {
240         transform: translateX(-20%);
241     }
242 }
```

Sl. 3.12. Prikaz CSS koda pokretne trake

3.2.6. Vrtuljak fotografija

Na nekoliko mjesta na web aplikaciji kao i na stranici mistična Baranja nalazi se vrtuljak sa fotografijama. Vrtuljak se sastoji od div elementa s klasom i oznakom „carousel-wrapper“ i div elemnta s oznakom i klasom „carousel-dots“. Prvi div sadrži fotografije koje su dio vrtuljka, a drugi dio sadrži točkice za navigaciju. Princip rada je takav da se pritiskom na točkicu ispod fotografije prikaže sljedeća fotografija. Funkcionalnost vrtuljka je opisana u *carousel.js* datoteci. Prvo se dohvaćaju i sprema element s oznakom „carousel-wrapper“, a zatim element s oznakom „carousel-dots“ koji se pretvara u polje. Na početku se zadaje širina jedne slike plus razmak, broj fotografija i varijabla koja prati indeks trenutne fotografije. Za svaku točkicu postavljamo slušatelj događaja pritiska pokazivača na samu točkicu. Kada je određena točkica pritisnuta njen indeks se sprema u varijablu koja prati indeks trenutne fotografije i zatim se poziva funkcija *updateCarousel()* koja pomiče fotografije za potreban iznos te postavlja klasu active na odgovarajuću točkicu. Postavljanje klase je bitno jer točkica aktivne fotografije ima drugačiju boju kako bi se vizualno prikazalo na kojem dijelu vrtuljka se korisnik nalazi. JavaScript kod za vrtuljak fotografija prikazan je na slici 3.13.

```

js > JS carousel.js > updateCarousel
1  const carouselWrapper = document.getElementById("carousel-wrapper"); //dohvaćanje elementa
2  const carouselDots = document.getElementById("carousel-dots"); //dohvaćanje elementa
3  const dots = Array.from(carouselDots.children); //stavlja sve točkice u polje
4
5  const itemWidth = 150 + 20; // širina jedne stavke plus razmak
6  const totalItems = 11;
7  let currentSlide = 0;
8
9  dots.forEach(dot => {
10     dot.addEventListener("click", () => {
11         currentSlide = parseInt(dot.getAttribute("data-index"));
12         updateCarousel();
13     });
14 });
15
16 function updateCarousel() {
17     carouselWrapper.style.transform = `translateX(${currentSlide * itemWidth}px)`; //pomicanje
18     dots.forEach(dot => dot.classList.remove("active")); //micanje klase
19     dots[currentSlide].classList.add("active");//dodavanje klase
20 }
21
22 updateCarousel();

```

Sl. 3.13. Prikaz JavaScript koda vrtuljka fotografija

3.2.7. Kontakt obrazac

Na stranici kontakt nalazi se obrazac putem kojega korisnici mogu poslati svoj upit udruzi. Obrazac se sastoji od polja za ime i prezime, email adresu i predmeta, te polja za tekst pod nazivom poruka. Za obradu podataka iz obrasca nakon pritiska gumba „pošalji poruku“ zadužena je *contactForm.js* datoteka čiji je kod prikazan na slici 3.14. U kodu je dohvaćena referenca na kolekciju u koju se u bazi spremaju svi upiti. Na gumb je postavljen slušatelj događaja, koji sluša kada je element tipa „submit“ pritisnut. Nakon što korisnik pritisne gumb za slanje poruke podaci koji su uneseni u obrazac će biti spremljeni u bazu, a polja obrasca će biti očišćena.

```

// Funkcija za slanje poruke
document.getElementById('contactForm').addEventListener('submit', function(event) {
    event.preventDefault();

    // Dohvaćanje vrijednosti
    const name = document.getElementById('name').value;
    const email = document.getElementById('email').value;
    const subject = document.getElementById('subject').value;
    const message = document.getElementById('message').value;

    // Pushanje vrijednosti
    contactFormRef.push({
        name: name,
        email: email,
        subject: subject,
        message: message
    })
    .then(() => {
        console.log('Poruka je uspješno poslana!');
        // Čišćenje forme
        document.getElementById('name').value = '';
        document.getElementById('email').value = '';
        document.getElementById('subject').value = '';
        document.getElementById('message').value = '';
    })
    .catch(error => {
        console.error('Pogreška pri slanju poruke:', error);
    });
});

```

Sl. 3.14. Prikaz koda za slanje podataka iz obrasca

3.2.8. Prijava i administratorske mogućnosti

Upisom email adrese i lozinke u obrazac na stranici prijava korisnik može ući u administratorski dio stranice. Postoje dva tipa korisničkih računa, a to su administrator i volonter. Administrator može dodavati novost, aktivnosti, projekte, registrirati nove korisnike, brisati postojeće korisnike i mijenjati ulogu korisnicima. Volonter može samo dodavati nove aktivnosti i novosti. Prilikom prijave postavljaju se sjednica i kolačići kako bi web aplikacija mogla zapamtiti da se korisnik prijavio prilikom prelaska na druge stranice aplikacije. Kada korisnik otvori stranicu za prijavu JavaScript kod provjerava postoji li kolačić s ulogom korisnika, ako kolačić postoji korisnik je automatski prebačen na stranicu uloge koja je spremljena u kolačiću. Dio koda s kolačićima prikazan je na slici 3.15.

```
// Funkcija za dobivanje kolačića po imenu
function getCookie(name) {
  const value = `; ${document.cookie}`;
  const parts = value.split(`; ${name}=`);
  if (parts.length === 2) return parts.pop().split(';').shift();
}

// Funkcija za postavljanje kolačića
function setCookie(name, value, days) {
  let expires = "";
  if (days) {
    const date = new Date();
    date.setTime(date.getTime() + (days * 24 * 60 * 60 * 1000));
    expires = "; expires=" + date.toUTCString();
  }
  document.cookie = name + "=" + (value || "") + expires + "; path=/";
}

// Funkcija za brisanje svih kolačića
function clearAllCookies() {
  const cookies = document.cookie.split(";");

  for (let i = 0; i < cookies.length; i++) {
    const cookie = cookies[i].trim(); // Uklanja eventualne praznine na početku ili kraju
    const eqPos = cookie.indexOf("=");
    const name = eqPos > -1 ? cookie.substring(0, eqPos) : cookie;
    document.cookie = name + "=;expires=Thu, 01 Jan 1970 00:00:00 GMT;path=/";
  }
}

// Funkcija za odjavu korisnika
function logout() {
  firebase.auth().signOut().then(() => {
    // Odjava uspješna
    window.location.href = 'signIn.html';
  }).catch((error) => {
    console.error('Greška pri odjavi:', error);
  });
}
```

Sl. 3.15. Prikaz funkcija za provjeru i brisanje kolačića

Pristup *admin.html* i *volunteer.html* stranicama onemogućen je pomoću *auth.php* datoteke koja provjerava je li korisnik prijavljen i ukoliko nije šalje ga na stranicu za prijavu. Na slici 3.16. prikazan je kod *auth.php* datoteke.

```
php > auth.php > ...
1  <?php
2  session_start(); //nastavljanje postojeće sesiju ili započinjanje nove
3
4  // Provjera je li korisnik prijavljen
5  if (!isset($_SESSION['loggedin']) || $_SESSION['loggedin'] !== true) {
6      header("Location: signIn.html"); //ako korisnik nije prijavljen preusmjerava se na signIn.html
7      exit;
8  }
9
10 // Provjera korisničke uloge
    0 references
11 function checkUserRole($role) { //poziva se u admin.html i u volunteer.html
12     if (isset($_SESSION['role']) && $_SESSION['role'] === $role) {
13         return true;
14     }
15     return false;
16 }
17
18
```

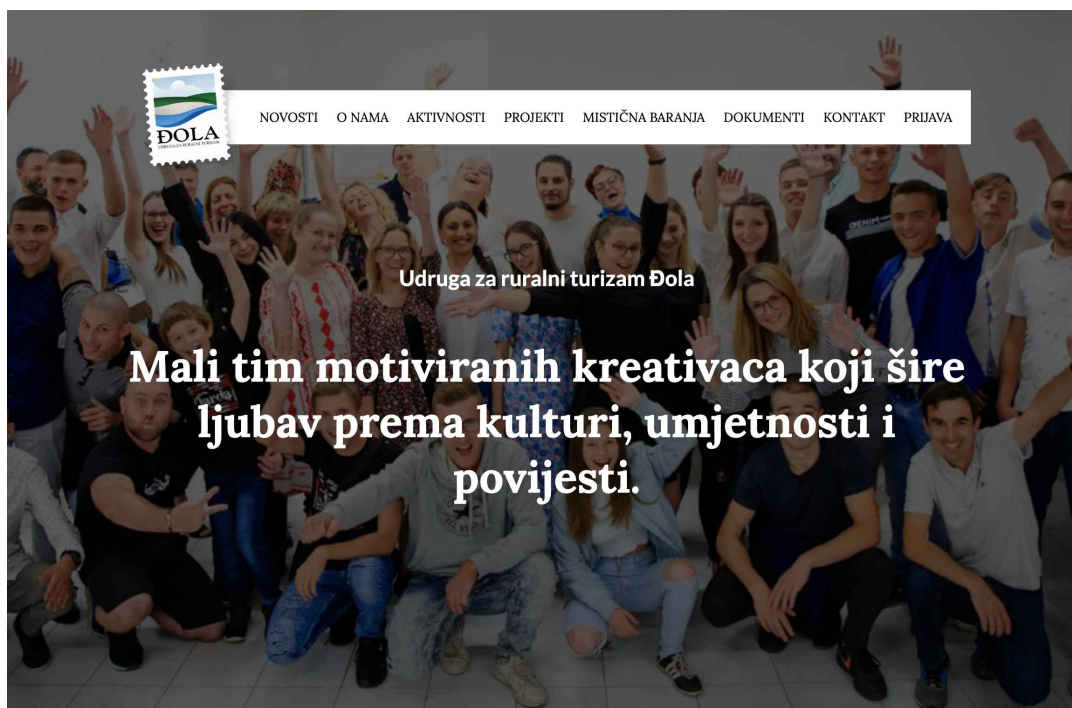
Sl. 3.16. Prikaz *auth.php* datoteke

4. PRIKAZ RADA APLIKACIJE

Ova web aplikacija je napravljena za potrebe udruge koja se bavi ruralnim turizmom i provedbom aktivnosti koje potiču mlade na aktivno sudjelovanje u svojoj zajednici. Kao što je već ranije navedeno udruga provodi brojne projekte financirane sredstvima Europske unije, ali i nekim nacionalnim programima zbog čega je web aplikacija od velike važnosti, kao i sama vidljivost institucija koje financiraju rad udruge. Web aplikacija je dizajnirana responzivnim pristupom tako da je prilagođena i manjim uređajima. Jasno organizirana navigacija, lako dostupne opcije i vizualno privlačni elementi omogućavaju korisnicima jednostavno korištenje stranice. U sljedećih nekoliko potpoglavlja prikazane su neke od funkcionalnosti web aplikacije.

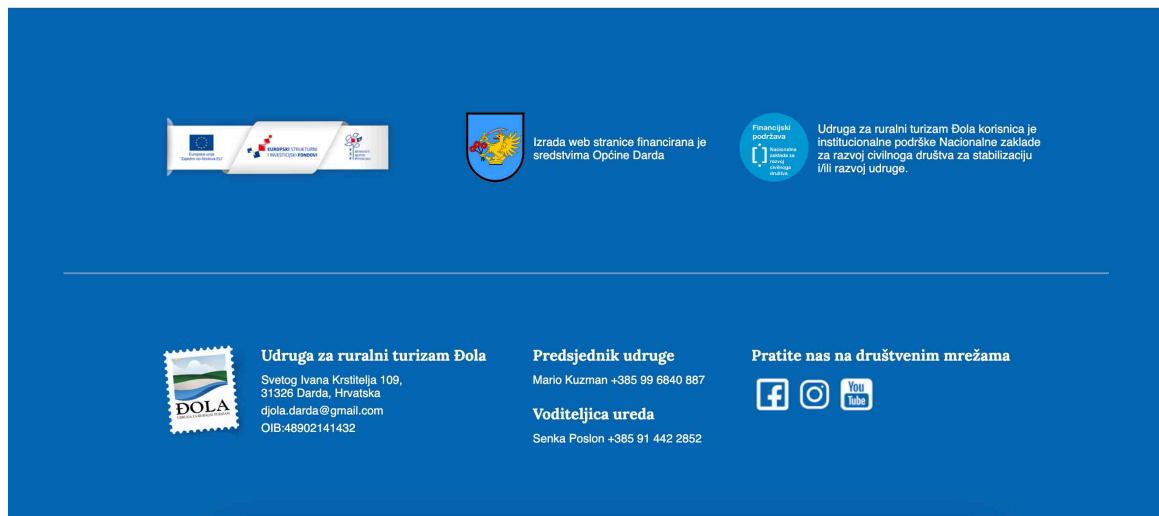
4.1. Naslovna stranica

Naslovna stranica koja je prikazana na slici 4.1. napravljena je vrlo jednostavno. S obzirom da su svi podaci i informacije raspoređeni po posebnim stranicama, nije bilo potrebe stavljati puno stvari na naslovnu stranicu, pa je u ovom slučaju odabran jednostavniji raspored. Na naslovnoj stranici nalazi se zaglavlje sa navigacijskom trakom, imenom udruge, citatom i pozadinskom fotografijom. Pozadinska fotografija se svakih nekoliko sekundi mijenja kao što je objašnjeno ranije.



Sl. 4.1. Prikaz naslovne stranice

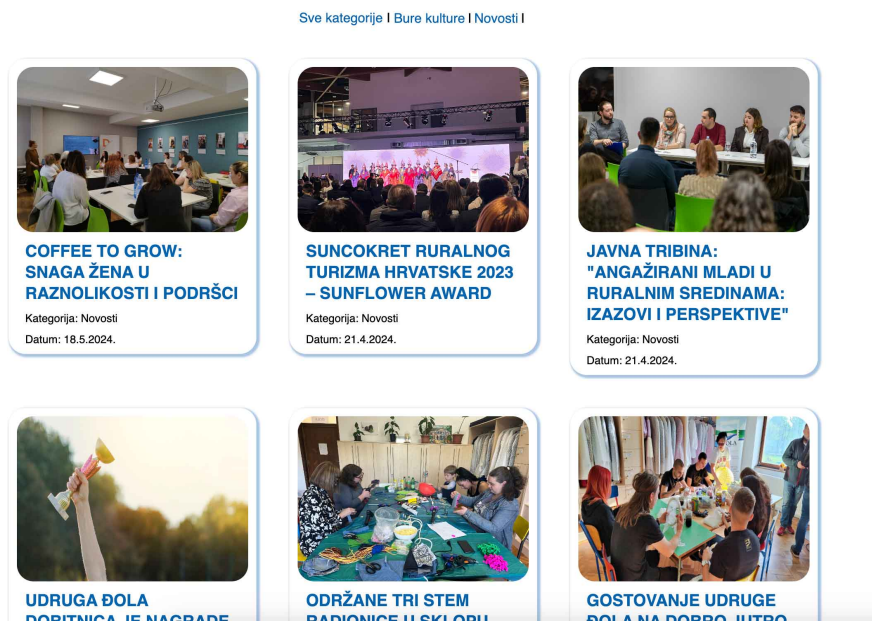
Osim zaglavlja na stranici se nalazi i podnožje s kontakt podacima udruge i vizualnim identitetima ustanova koje financiraju rad udruge. Prikaz podnožja stranice nalazi se na slici 4.2.



Sl. 4.2. Prikaz podnožja stranice

4.2. Novosti

Stranica novosti prikazuje sve novosti kronološkim redom od najnovije do najstarije. Na vrhu stranice nalazi se filter pomoću kojeg korisnik može odabrati prikaz samo objava s određenom kategorijom. Prelaskom pokazivačem preko jedne od novosti, novost preko koje je korisnik prešao se malo poveća. Na stranici 4.3. prikazan je dio s novostima.



Sl. 4.3. Prikaz stranice s novostima

Na cijeloj web aplikaciji za pokazivač je postavljena ikona sunca, dok je na svim poveznicama na web aplikaciji dodan je efekt promjene pokazivača u ikonicu sunca koje se sakrilo iza oblaka. Na slici 4.4. prikazan je izgled jedne od novosti.

Kategorija: Novosti | Datum: 18. 05. 2024.

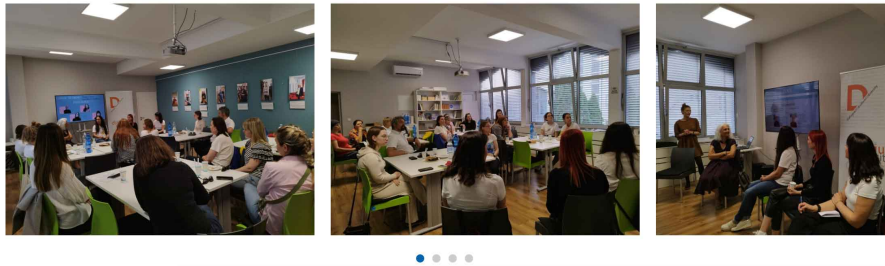
DKolektiv – organizacija za društveni razvoj u sklopu projekta Hidden Diamonds organizirala je Coffee to Grow panel raspravu s temom Snaga žena u raznolikosti i podršci.

Panel rasprava održana je u ponedjeljak 8. travnja 2024. godine u Društvenom ateljeu, a u samom projektu i na panel raspravi sudjelovala je zaposlenica Udruge Đola Tatjana Topalov. Na samom početku zaposlenice DKolektiva Nikoleta Poljak i Mirna Šostarko predstavile su projekt Hidden Diamonds – kada je započeo, koji je cilj projekta, koje su projektne aktivnosti provedene te rezultate projekta. Voditeljice panel rasprave naglasile su kako je glavna projektna aktivnost bila intervjuiranje žena migrantskoga i manjinskog podrijetla s ciljem definiranja najučinkovitijih oblika i metoda pružanja podrške drugim ženama koje su tek započele svoj profesionalni ili društveni angažman u zajednici.

Nakon uvodnoga dijela započela je panel rasprava na kojoj su sudjelovale tri panelistice: Gabriela iz Perua, Olena iz Ukrajine i Tatjana iz Rusije. Voditeljice panel rasprave postavljale su pitanja panelisticama koje su podijelile svoja iskustva i perspektive s drugim ženama. Panelistice su govorile o svojim prvim iskustvima nakon dolaska u Hrvatsku, o razlikama i sličnostima života u Hrvatskoj i u njihovoj zemlji, o prilagodbi, izazovima s kojima su se susretale, kako su se nosile s njima i slično. Tijekom panel rasprave voditeljica Nikoleta Poljak istaknula je neke od rezultata održanih intervjua.

Primjerice, sve su žene istaknule kako im je najveća prepreka bila svladavanje jezika te su ukazale na važnost poznavanja jezika radi što bolje i brže prilagodbe. Na samom kraju panel rasprave panelistice su pružile savjete temeljene na svojim životnim iskustvima kako pomoći drugim ženama koje se susreću s istim ili sličnim problemima.

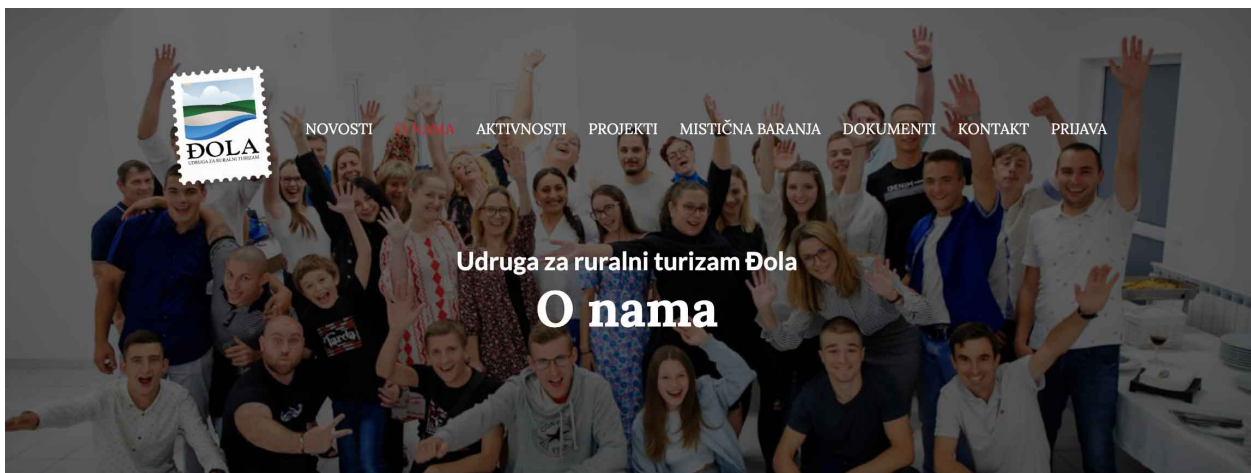
Nakon panel rasprave žene su se družile i razgovarale što je rezultiralo umrežavanjem i stvaranjem novih prijateljstava. Panel rasprava, kao i cjelokupni projekt, pružila je uvid u izazove s kojima se susreću žene migrantskoga i manjinskog podrijetla s ciljem osnaživanja drugih žena, osobnoga rasta i razvoja, ali i s ciljem izgradnje međusobne podrške i umrežavanja.



Sl. 4.4. Prikaz jedne novosti

4.3. O nama

O nama je vrlo bitna stranica jer ona u kratko treba što bolje objasniti i prikazati posjetitelju stranice koji je cilj udruge, koja je njihova vizija, što je njihova misija i s čime se udruga bavi. Slika 4.5 prikazuje zaglavlje stranice.



Sl. 4.5. Prikaz zaglavlja stranice O nama

Na početku stranice nalazi se brojač koji prikazuje broj članova, volontera i zaposlenih osoba koje udruga ima. Zatim kroz slike i tekst slijedi opis nastanka udruge i opis povijesti udruge što je prikazano na slici 4.6.



Sl. 4.6. Prikaz prvog dijela stranice O nama

Slijedeći dio stranice je ono što je korisniku koji ne zna puno o udruzi, a želi saznati nešto vrlo bitno. Dakle na zadnjem dijelu stranice prikazana su načela kojih se udruga drži pri svom radu. Postavljena je i traka s pokretnim tekstom koji predstavlja sve vrste aktivnosti i sfere djelovanja kojima se udruga bavi. Nakon toga su prikazani cilj, vizija i misija udruge. Slika 4.7 prikazuje zadnji dio stranice.

Načela kojih se držimo

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1 Načelo otvorenosti
Otvoreni smo za primanje novih članova/volontera, otvoreni za nove ideje, poslove, izazove.</p> | <p>2 Načelo suradništva i kontinuiranog razvoja
Otvoreni smo za suradnju s drugim organizacijama i širenje djelokruga rada uz kontinuirano stjecanje novih znanja, vještina i sposobnosti.</p> |
| <p>3 Načelo ekonomičnosti
Nastojimo stvoriti nove vrijednosti iz minimalnih resursa.</p> | <p>4 Načelo multikulturalnosti
Njeguemo kulturne različitosti među našim zaposlenicima, volonterima, partnerskim i prijateljskim organizacijama.</p> |
| <p>5 Načelo neovisnosti o javnom sektoru
Izazove s kojima se susrećemo rješavamo samostalno, a vlastite ideje nastojimo provesti neovisno o javnom sektoru.</p> | <p>6 Načelo inovativnosti
Realiziramo nove ideje, dobra i usluge koje nam pomažu u unapređenju rada i posljedično doprinose razvoju zajednice.</p> |

ska prava | Međunarodna suradnja | Obrazovanje | Znanost i istraživanje | Održivi razvoj | Socijalna djelatnost | Sport | Tehnička kult



Cilj

Cilj Udruge za ruralni turizam Đola je promicanje razvoja ruralnog turizma Baranje poticanjem umrežavanja svih ruralnih dionika, a sve kako bi sinergijski stvorili demokračično društvo spremno za uspostavljanje održivih modela poslovanja malog gospodarstva Baranje.



Vizija

Financijski stabilna i neovisna organizacija civilnoga društva koju čine sretni, visoko motivirani kreativci koji kroz realizaciju poslovnih planova i projekata stvaraju nove vrijednosti za lokalnu zajednicu.



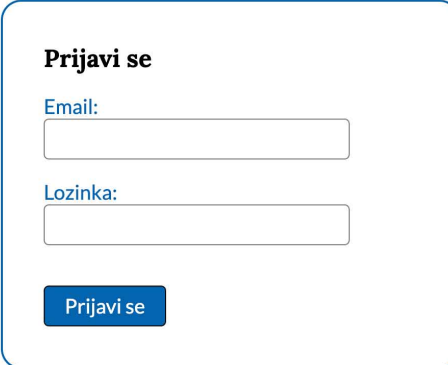
Misija

Misija Udruge je rad na stvaranju preduvjeta za kreiranje Baranje kao oaze ruralnog turizma, vitalne i kohezivne zajednice svjesne razvojne snage svog identiteta, bazirane na sinergijskom djelovanju organizacija civilnog društva, malih gospodarstvenika i javnog sektora koji kroz demokračičan pristup i cjeloživotno obrazovanje rade na postizanju glavnog cilja – po

Sl. 4.7. Prikaz zadnjeg dijela stranice O nama

4.4. Prijava i korisnički profili

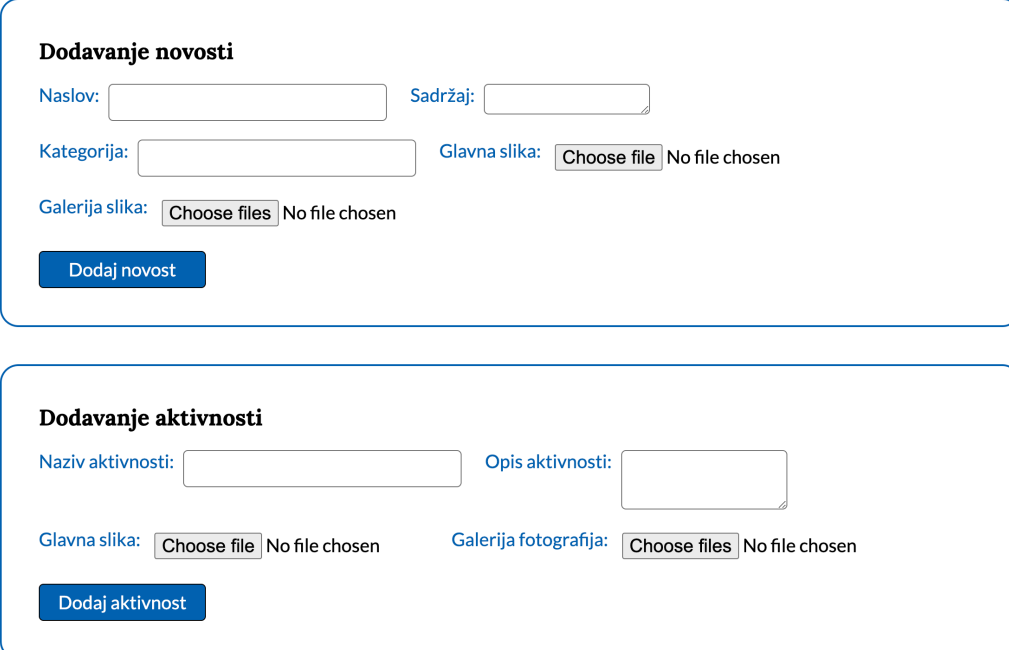
Odlaskom na stranicu prijava korisniku se prikazuje obrazac u koji je potrebno unijeti email adresu i lozinku. Pritiskom gumba prijavi se web aplikacija provjerava postoji li korisnik s unesenom adresom i lozinkom u bazi, ako postoji korisnik je preusmjeren na administratorsku stranicu koja odgovara ulozi koja je u bazi spremljena uz unesene podatke. Obrazac za prijavu prikazan je na slici 4.8.



The screenshot shows a login form with the title "Prijavi se". It contains two input fields: "Email:" and "Lozinka:". Below the fields is a blue button labeled "Prijavi se".

Sl. 4.8. Prikaz obrasca za prijavu

Volonter ima mogućnost dodavanja novih novosti i aktivnosti, pa se tako prijavom na korisnički profil volontera korisniku otvara stranica *volunteer.html* koja sadrži obrasce za spremanje podataka na bazu. Izgled obrazaca prikazan je na slici 4.9.



The screenshot shows two forms for adding content. The first form is titled "Dodavanje novosti" and has fields for "Naslov:", "Sadržaj:", "Kategorija:", and "Glavna slika:". The "Glavna slika:" field has a "Choose file" button and "No file chosen" text. Below these fields is a "Galerija slika:" field with a "Choose files" button and "No file chosen" text. A blue button labeled "Dodaj novost" is at the bottom. The second form is titled "Dodavanje aktivnosti" and has fields for "Naziv aktivnosti:" and "Opis aktivnosti:". Below these fields are "Glavna slika:" and "Galerija fotografija:" fields, each with a "Choose file" or "Choose files" button and "No file chosen" text. A blue button labeled "Dodaj aktivnost" is at the bottom.

Sl. 4.9. Prikaz obrazaca za dodavanje novosti i aktivnosti

Korisnički profil administratora ima puno više mogućnosti kao što je registracija novih korisnika, brisanje postojećih korisnika, promjena uloga korisnicima, dodavanje novih novosti, aktivnosti i projekata. Dio administratorske stranice s obrascem za registraciju novog korisnika i pregledom postojećih korisničkih računa prikazan je na slici 4.10.

Registracija novog korisnika

Ovdje je moguće registrirati novog korisnika. Prilikom registracije je potrebno odabrati ulogu za korisnika. Uloga može biti administrator ili volonter. Volonter može dodavati nove objave, aktivnosti i projekte, a administrator može mijenjati sve podatke na stranici.

Korisničko ime: Email:

Lozinka: Potvrdi lozinku:

Tip korisnika:

Pregled korisničkih računa

Ovdje je moguće vidjeti sve registrirane korisničke račune, promijeniti ulogu svakom računu ili ga obrisati.

Korisnički računi:

Idambo@etfos.hr

Volonter

Sl. 4.10. Prikaz obrazaca za registraciju novih korisnika i upravljanje postojećim korisnicima

5. ZAKLJUČAK

Kroz analizu postojećih rješenja i pregled zahtjeva korisnika, napravljena je aplikacija koja omogućava efikasno upravljanje aktivnostima udruge. U ovom završnom radu prikazana je struktura, izgled i kod web aplikacije za upravljanje radom udruge. Stranica je izrađena koristeći tehnologije kao što je JavaScript, HTML, CSS i PHP. Implementacija baze podataka bila je ključni korak prilikom izrade web aplikacije jer su sve novosti, projekti, aktivnosti i korisnički računi pohranjeni na bazu. Za datu potrebu korišten je Firebase. Web aplikacija podržava dva korisnička profila administratora i volontera. Prijavom u korisnički profil administratora korisnik može registrirati nove korisnike, mijenjati uloge postojećim korisnicima, brisati postojeće korisnike, dodavati nove objave, projekte i aktivnosti. Volonterski profil može dodavati nove objave i projekte. Ovaj rad prikazuje važnost digitalizacije u upravljanju aktivnostima udruge, jer korištenjem ove aplikacije udruge mogu unaprijediti svoj rad, bolje organizirati događaje, ali i na jednostavniji način približiti svoj rad lokalnoj zajednici, kao i ciljanim skupinama.

LITERATURA

- [1] Udruga paraplegičara i tetraplegičara Osječko-baranjske županije, web stranica udruge paraplegičara i tetraplegičara Osječko-baranjske županije, dostupno na: <https://upit-os.hr/> [05.05.2024.]
- [2] Udruga Breza, web stranica udruge Breza, dostupno na: <https://breza.hr/>, [09.05.2024.]
- [3] Udruga PLANTaža, web stranica udruge PLANTaža, dostupno na: <https://udrugaplantaza.hr/>, [10.05.2024.]
- [4] Udruga Mogu, web stranica udruge Mogu, dostupno na: <http://mogu.hr/>, [15.05.2024.]
- [5] Animate on scroll,: AOS fade [online] web stranica dostupno na: <https://michalsnik.github.io/aos/>, [19.05.2024.]
- [6] Firebase, Firebase realtime database [online], Google, dostupno na: <https://firebase.google.com/docs/database>, [24.04.2024.]
- [7] Ured za udruge, web stranica Ureda za udruge Vlade Republike Hrvatske, dostupno na: <https://udruge.gov.hr/> , [27.03.2024.]

SAŽETAK

Za potrebe završnog rada izrađena je web aplikacija za Udrugu za ruralni turizam Đola. Prilikom izrade web aplikacije korištene su sljedeće tehnologije: HTML, CSS, JavaScript, PHP i Firebase. Web aplikacija omogućuje pregled rada udruge kroz novosti, projekte i aktivnosti. Osim navedenoga web aplikacija ima dva korisnička profila administratora i volontera. Prijavom na jedan od dva profila korisnik može dodavati nove objave, aktivnosti i projekte. Ako je prijavljeni korisnik administrator onda dodatno može registrirati nove korisnike, ukloniti postojeće korisnike ili promijeniti ulogu nekom od postojećih korisnika.

Ključne riječi: mladi, udruga, volontiranje, web aplikacija

ABSTRACT

Web application for the needs of social organizations

For the needs of the final work, a web application was created for the Association for Rural Tourism Đola. When creating the web application, the following technologies were used: HTML, CSS, JavaScript, PHP and Firebase. The web application enables an overview of the association's work through news, projects and activities. In addition to the above, the web application has two user profiles, administrator and volunteer. By registering on one of the two profiles, the user can add new posts, activities and projects. If the registered user is an administrator, he can additionally register new users, remove existing users or change the role of one of the existing users.

Keywords: youth, association, volunteering, web application,

ŽIVOTOPIS

Lea Đambo, rođena 08. siječnja 2001. godine u Osijeku, osnovnu školu pohađala je u Dardi. Godine 2015. upisuje Ekonomsku i upravnu školu Osijek u Osijeku koju 2019 godine završava i stječe zanimanje upravna referentica. Nakon srednje škole Lea upisuje FERIT, smjer elektrotehnika i informacijska tehnologija, gdje se na drugoj godini opredjeljuje za smjer komunikacije i informatika.