

Języki skryptowe

Uwagi ogólne:

1. Ekran logowania (tablica użytkowników na stałe zaszyta w PHP). Ogólnie witryny muszą rozróżniać użytkowników, np. w temacie 4 „Biblioteka” administrator powinien widzieć kto wypożyczył którą książkę. Użytkownik powinien widzieć, co ma do zwrotu.

Projekty:

1. Serwis bukmacherski

Umożliwia obstawienie predefiniowanych zakładów. Zapamiętuje zakłady dla użytkownika. Oblicza wygraną.

2. Tablica ogłoszeń

Użytkownicy wpisują ogłoszenia - pokazują się z datą i nazwą użytkownika. Można podejrzeć wszystkie lub od danego użytkownika.

3. Przechowalnia plików

Użytkownik zapisuje sobie pliki na serwerze. Może je w dowolnej chwili pobrać z powrotem.

4. Biblioteka

Użytkownik może zarezerwować książkę (z predefiniowanego zestawu). Administrator zmienia stan książki na wypożyczona/dostępna.

5. Rezerwacja biletów lotniczych

Użytkownik rezerwuje wybrany lot. Może podejrzeć zarezerwowane bilety oraz anulować do 30 dni przed odlotem.