



OLDGAMERCRY

Autor: Tomáš Sobota

GitHub: https://github.com/TomasSobotaT/OldGamerCry_ASP_Blog

Web: <http://oldgamercry.aspifyhost.cz/>

Testovací administrátorský účet:

Username: **admin@admin.cz**

Heslo: **Admin123.**

OldgamerCry je blog o starých PC hrách napsaný v C# ASP.NET CORE a využívající architekturu MVC.

Nepřihlášení uživatelé mohou číst články, prohlížet seznam článků, registrovat se a přihlásit. Registrovaní uživatelé dostanou informační e-mail když je přidán nový článek na web. Pouze přihlášený uživatel s rolí "administrator" může články přidávat, editovat a mazat. Články jsou na titulní straně řazeny nejnovějšího po nejstarší.

Články a data o uživatelích se ukládají do databáze pomocí Entity Frameworku (v projektu použit přístup Code-first).

Přidání článku:

- pouze přihlášený uživatel s rolí “administrator” může přidat článek
- na stránce Articles -> New Article
- vyplnit ve formuláři název článku, popis a samotný obsah
- obsah článku se edituje pomocí WYSIWYG editoru [Summernote](#)
- ke každému článku je možné nahrát titulní foto
 - pokud je obrázek nahrán ve formuláři, načte se do pole bytů
 - následně se uloží na server ve formátu: “Nadpis_článku-datum_vytvoření.jpg”
 - uloží se i cesta k němu (do databáze se nenahrává celý obrázek ale jen cesta k němu)
- při vytvoření článku se odešle e-mail všem registrovaným uživatelům o novém článku na webu

Title


Description

Content

🔍 B U sans-serif A ☰ ☷ ☹ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ↻ ↺ ↻ ↻ ↻ ?

Mafia is a 2002 [action-adventure game](#) developed by [Illusion Softworks](#) and published by [Gathering of Developers](#). The game was released for [Windows](#) in August 2002, and later [ported](#) to the [PlayStation 2](#) and [Xbox](#) in 2004. It is the [first installment](#) in the [Mafia series](#). Set within the fictional city of [Lost Heaven, Illinois](#), during the 1930s, the story follows the rise and fall of taxi driver-turned-mobster [Tommy Angelo](#) within the [Salieri crime family](#).

Mafia received critical acclaim for the Windows version, with critics praising the game for its complex narrative and [realism](#), while the PlayStation 2 and Xbox versions both received mixed reviews. A sequel, *Mafia II* by [2K Czech](#), was released in August 2010, and a third game, *Mafia III* by [Hangar 13](#), was released in October 2016. A remake of the game, *Mafia: Definitive Edition*, also developed by .



Title image:

stránka s vytvořením nového článku

Vlastnosti článku:

- **Id** - unikátní id v databázi (přiřazuje se automaticky)
- **Title** - nadpis článku (vyplňuje uživatel)
- **Description** - krátký popis článku (vyplňuje uživatel)
- **Content** - obsah článku (vyplňuje uživatel)
- **CreatedDate** - datum vytvoření článku (přiřazuje se automaticky)
- **ImageByte** - nahraný obrázek konvertovaný na pole bytů (konvertuje se automaticky a neukládá se do databáze)
- **ImagePath** - cesta k obrázku na serveru (vytvoří se automaticky při nahrání obrázku)

Informační e-mail při přidání nového článku:

- při přidání nového článku na web načte program všechny registrované uživatele a na jejich emaily a rozešle informační e-mail
- email obsahuje název nového článku, popis článku a odkaz na článek
- email je odesílán pomocí třídy Smtplib, která umožňuje odesílat zprávy pomocí protokolu SMTP
- dále je použit gmail účet a heslo pro aplikace (App passwords)

Struktura programu:

- **Views:**
 - [Home -> Index](#) - titulní stránka webu
 - [Articles -> Index](#) - stránka se seznamem článků na webu
 - [Articles -> Create](#) - stránka na vytvoření nového článku
 - [Articles -> Edit](#) - stránka pro editaci článku
 - [Articles -> Delete](#) - stránka potvrzení smazání článku
 - [Account -> Login](#) - stránka kde se uživatel přihlašuje
 - [Account -> Register](#) - stránka kde se uživatel registruje
- **Models:**
 - [Article](#) - třída reprezentující článek, obsahuje metodu pro uložení obrázku na server a uložení cesty k němu
 - [LoginViewModel](#) - třída reprezentující uživatele při přihlášení
 - [RegisterViewModel](#) - třída reprezentující uživatele při registraci
 - [MailManager](#) - třída s metodou obstarávající rozesílání emailů

- **Controllers:**

- **HomeController** - kontroler pro domovskou stránku (akce: Index)
- **ArticlesController** - kontroler pro práci s články - základ vygenerován pomocí "Scaffoldingu". (akce: Index, Details, Create, Delete, Edit a DeleteConfirmed)
- **AccountController** - kontroler pro přihlašování, odhlašování a registraci (akce: Login, Logout a Register)

Ostatní:

- **launchSettings.json** - pokud budeme chtít program publikovat na server, je třeba zakomentovat sekci s popisem "LOCAL" a odkomentovat sekci s popisem "SERVER". Při lokálním použití naopak.
- **appsettings.json** - pokud budeme chtít využívat databázi na serveru, je třeba zakomentovat connectionString s popisem "LOCAL" a odkomentovat ten s popisem "SERVER" (s vyplněnými přihlašovacími údaji). Při použití lokální databáze naopak.
- **Program.cs** - pro přiřazení role "administrator" určitému uživateli, musíme odkomentovat kód s popisem "ROLES" vyplnit email uživatele a program zkompilovat. V databázi se mu tato role nastaví (lze nastavit v databázi i manuálně).

Problémy při vývoji:

Databáze na webhosting nejde nahrát přímo (starší verze DB na freehostingu) a nelze se k ní ani připojit. Data je tedy nutné nahrát manuálně na webu přes myLittleAdmin použitím scriptu nebo přes SQL příkazy. (např. role uživatelů).

Bugy:

- pokud nadpis obsahuje znaky "<;>;*;;\;?;" a je nahrán obrázek, cesta k němu se neuloží a obrázek poté není zobrazen na webu
- při smazání článku se nesmaže jeho titulní obrázek ze serveru