

Práca s webovým nástrojom Glitch.com

Obsah

Úvod.....	1
Tvorba účtu a prihlásenie	1
Tvorba nového projektu.....	2
Tvorba projektu hello-webpage a upload projektu z vášeho počítača.....	3
Tvorba projektu nahraťím z GitHub.....	6
Práca s projektom.....	7
Spustenie projektu.....	7
Zdieľanie URL projektu s vyučujúcim	7
Aktualizácia obsahu projektu.....	8
Odhlásenie sa z nástroja Glitch.....	9
Opakované prihlásenie do nástroja Glitch a editácia projektu.....	9

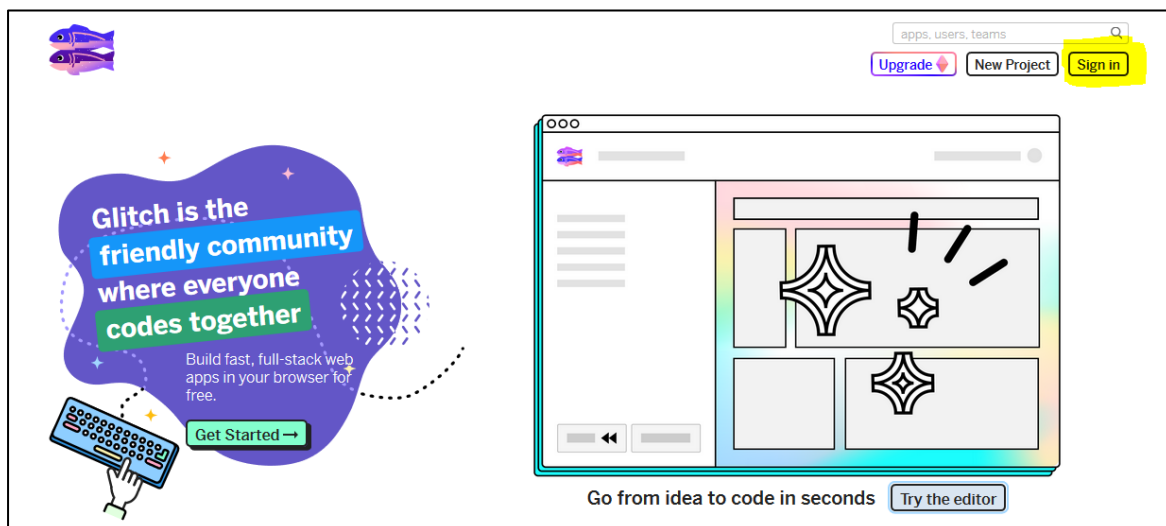
Úvod

Webový nástroj Glitch.com ponúka dostupné IDE pre prácu s HTML a JavaScript implementačnou platformou. Je jednoduchý na používanie a prezentovanie projektu, ponúka jednoduchý prístup k obsahu s vlastnou doménou.

Tvorba účtu a prihlásenie

Pre prihlásenie sa do nástroja navštívte www.glitch.com .

Po otvorení stránky sa prihlásite priamo kliknutím na tlačidlo **Sign in**.



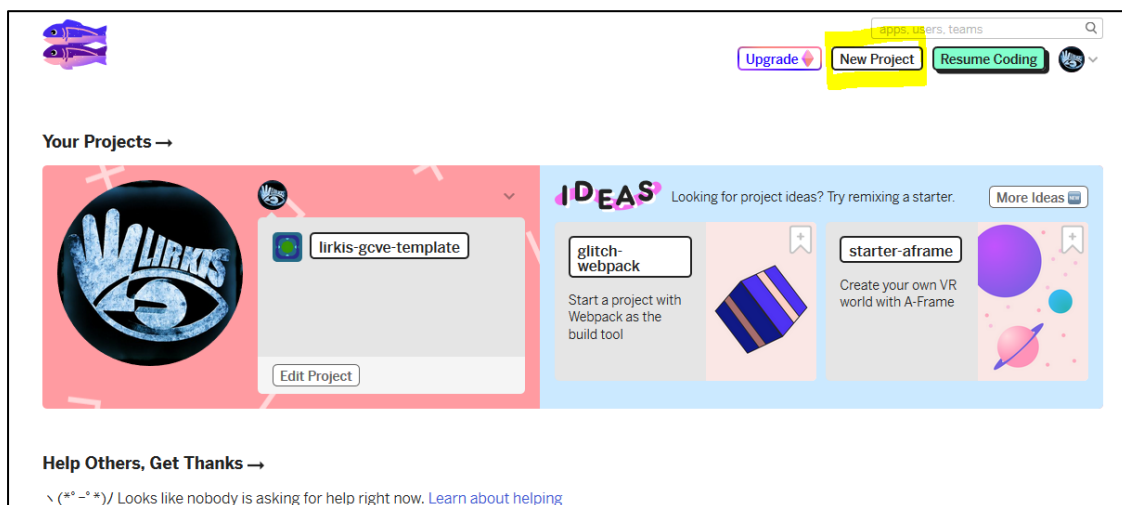
Následne si vyberiete formu prihlásenia, pomocou niektorého z vašich už existujúcich účtov (Google, Github, Facebook alebo Emailovou notifikáciou).

Po výbere použijete prihlasovacie údaje priamo k účtu, cez ktorý chcete na glitch pristupovať. Zvolený účet sa previaže s glitch nástrojom.

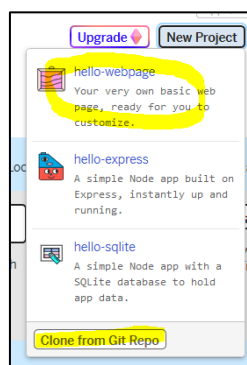


Tvorba nového projektu

Po prihlásení kliknite na tlačidlo **New Project**.



Vybrať si môžete z možností – **hello-webpage** alebo naklonovať Váš projekt priamo z **GitHubu**. – **Clone from Git Repo**



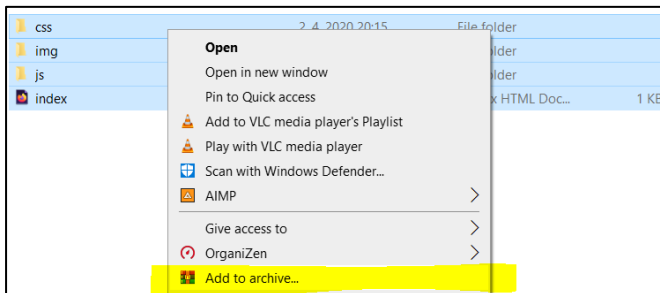
Tvorba projektu hello-webpage a upload projektu z vašeho počítača

Pri výbere možnosti **Hello-webpage** vás Glitch automaticky presmeruje do online ID projektu, ktorý je prázdny. Preto musíte Vaše zadanie úspešne nahrať.

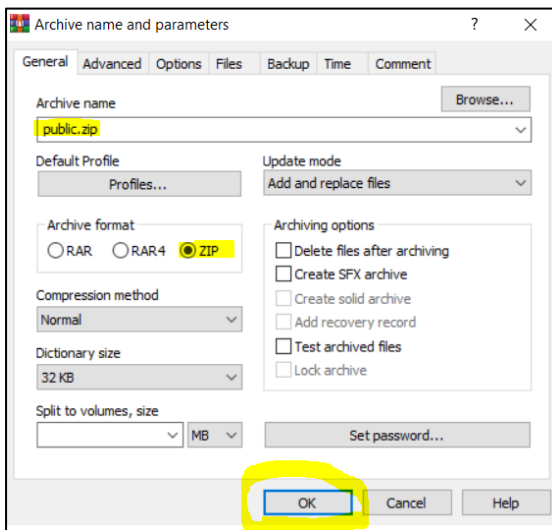
Ako nahrať zadanie v 9 jednoduchých krokoch :

1. Súborovú štruktúru vášho zadania zabalíte do balíka **public.zip** nasledovne :

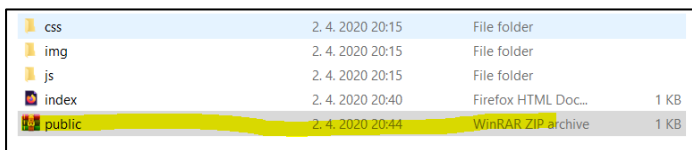
Označte si všetky súbory vášho zadania na disku a zabalíte ich takto :



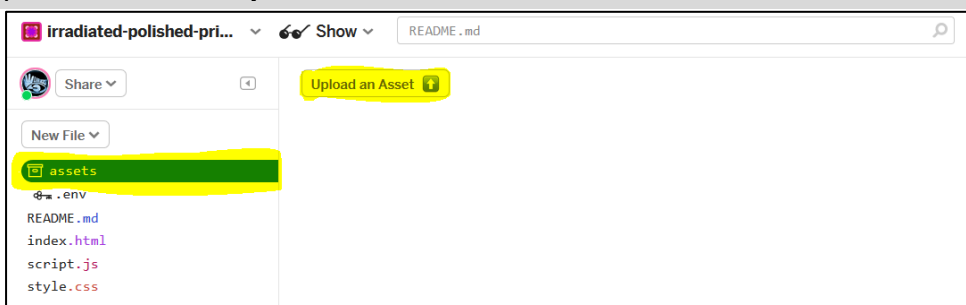
Dodržiňte nasledujúce nastavenia :



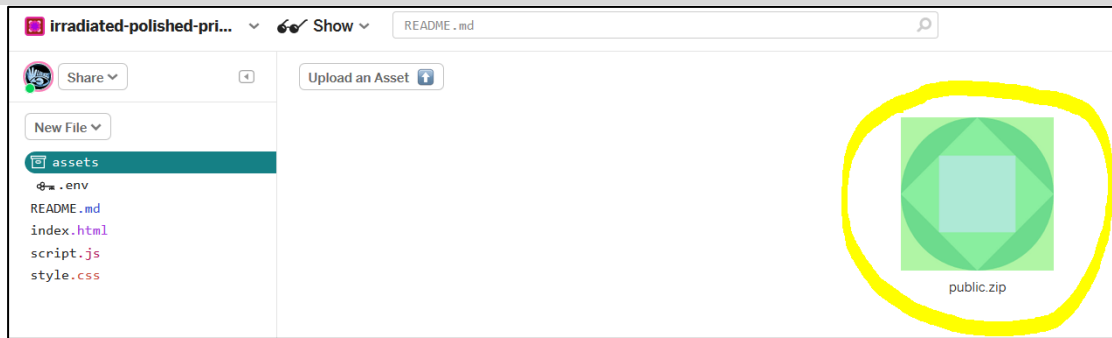
Po tomto úkone vám vznikne archív **public.zip**.



2. Následne si vo vašom projekte otvorte záložku **Assets** a nahrajte váš archív **public.zip** pomocou tlačidla **Upload an Asset**.



3. Po nahrať sa zobrazí balíček v tomto okne :



4. Na balíček kliknete ľavým tlačidlom a skopírujete si jeho URL.

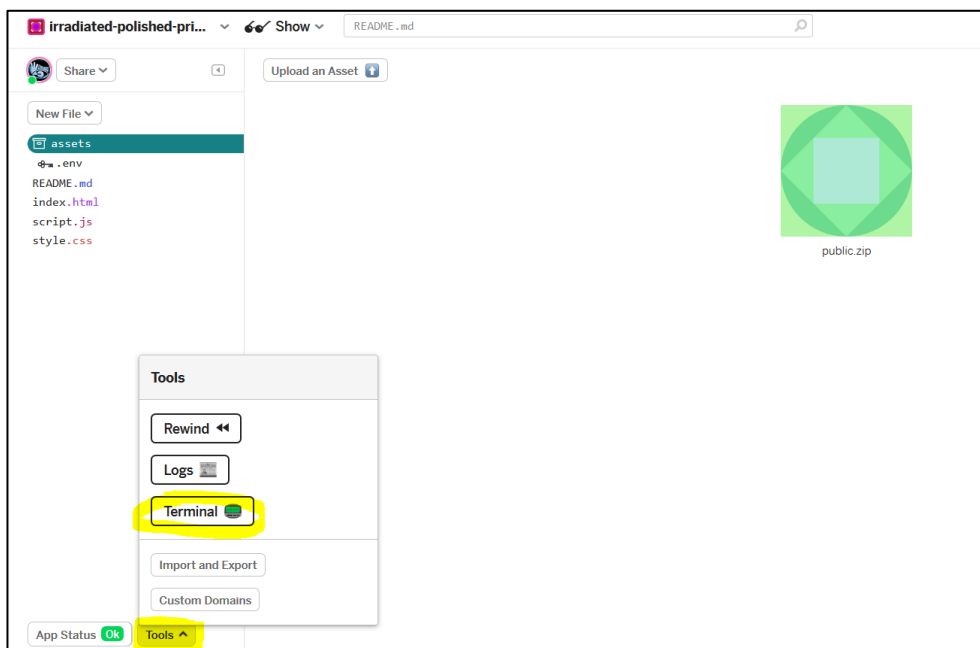


5. Túto **URL** si **uložte bokom**, pretože v ďalšom kroku budete používať príkazy, do ktorých túto URL vložíte.

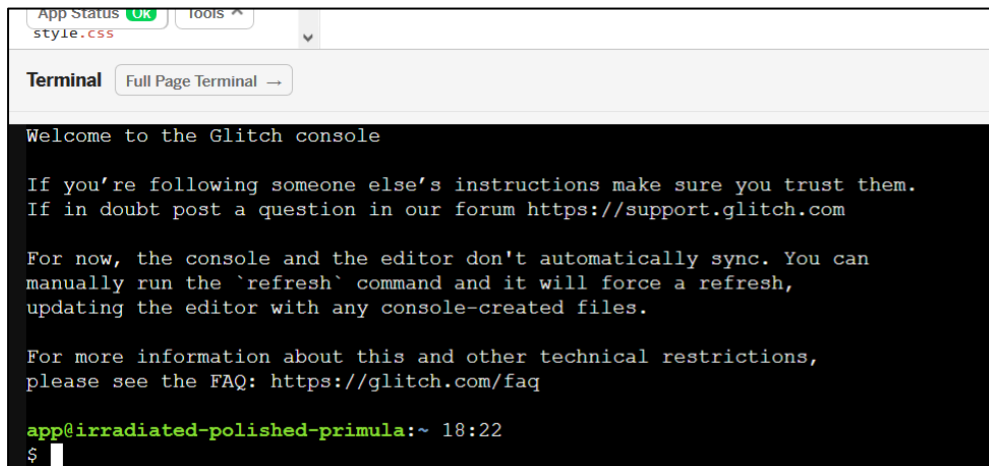
6. V tomto kroku si ukážeme ako archív public.zip je možné rozbaľiť v projekte.

Ako prvé si zobrazíme **Terminálové okno** nášeho nástroja.

Klikneme na tlačidlo **Tools** a vyberieme možnosť **Terminal**.



Následne sa nám zobrazí okno terminálu :



```
App Status Ok  tools ^
style.css

Terminal  Full Page Terminal →

Welcome to the Glitch console

If you're following someone else's instructions make sure you trust them.
If in doubt post a question in our forum https://support.glitch.com

For now, the console and the editor don't automatically sync. You can
manually run the `refresh` command and it will force a refresh,
updating the editor with any console-created files.

For more information about this and other technical restrictions,
please see the FAQ: https://glitch.com/faq

app@irradiated-polished-primula:~ 18:22
$
```

7. Po tvorení okna terminálu budeme vkladať nasledujúce príkazy :

- **Nastavíme si prístup k balíčku `public.zip`**
\$ `wget -O file.zip https:///url` na Váš balíček `public.zip`
- **Extrahujeme balíček**
\$ `unzip file.zip -d .`
- **Vymažeme balíček z pamäte terminálu**
\$ `rm file.zip`
- **Vykonáme reštart nášeho IDE**
\$ `refresh`

8. Ak ste postupovali správne, váš projekt bude úspešne rozbalený.

Zistíte to aj podľa **súborovej štruktúry** v online IDE :



```
irradiated-polished-pri... Show index.html

Share  Format This File

New File

assets
  css/
  img/
  js/
.env
README.md
index.html

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <body>
4
5 <h1>My First Heading</h1>
6
7 <p>My first paragraph.</p>
8
9 </body>
10 </html>
11
```

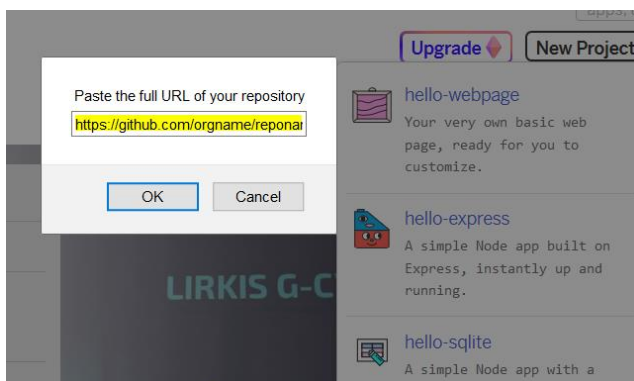
Je samozrejmé, že štruktúra bude zodpovedať vašemu projektu a adresárom, ktoré v ňom máte vytvorené vy.

Tvorba projektu nahratím z GitHub

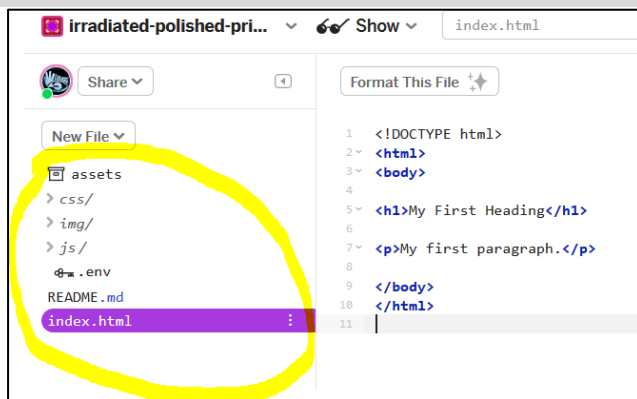
1. Vytvorte si nový repozitár na GitHube.
2. Pomenujte ho podľa vlastného výberu.
3. Štruktúru Vašeho zadania nahrajte do Git repozitára nasledovne .

Name	Date modified	Type	Size
css	2. 4. 2020 20:15	File folder	
img	2. 4. 2020 20:15	File folder	
js	2. 4. 2020 20:15	File folder	
index	2. 4. 2020 20:40	Firefox HTML Doc...	1 KB

4. Na **Glitch.com** si vyberte možnosť **NewProject > Clone from Git Repo**.
5. Následne vložte odkaz na Váš repozitár do okna, ktoré sa zobrazí.



6. Po tomto úkone sa Vám **automaticky vytvorí nový projekt** dostupný v IDE.



Je samozrejmé, že štruktúra bude zodpovedať vašemu projektu a adresárom, ktoré v ňom máte vytvorené vy.

Práca s projektom

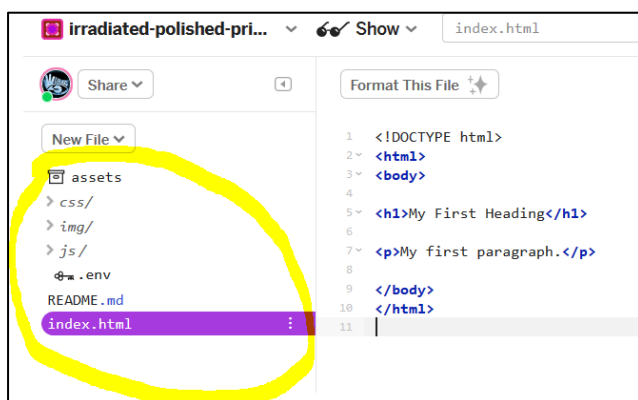
Online IDE vám umožňuje projekt editovať a spúšťať. Prípadne pracovať s jeho súbormi, ktoré je možné nahrávať a upravovať.

Spustenie projektu

Projekt si spustíte stlačením tlačidla **Show**, ktoré je automaticky naviazané na spustenie súboru **index.html** vašeho zadania. Po stlačení tlačidla vyberte možnosť **In a New Window**. Takto sa Vaše zadanie spustí na novej karte vo webovom prehliadači.



Upozorňujem, že štruktúra projektu musí byť dodržaná ako je uvedené na obrázku, kde súbor **index.html** nesmie byť umiestnený v žiadnom inom adresári ! :



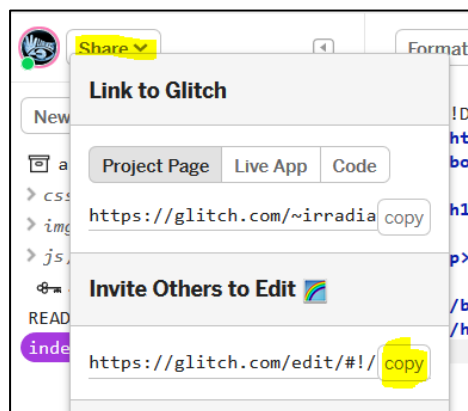
Opačne nebude Glitch schopný Vaše zadanie spustiť korektne.

Zdieľanie URL projektu s vyučujúcim

Aby ste mohli projekt **úspešne zdieľať**, potrebujete získať **adresu** pre prizvanie vyučujúceho k projektu.

To urobíte nasledujúcim spôsobom :

1. Kliknete na tlačidlo **Share**.
2. Skopírujete adresu uvedenú pod **Invite Others to Edit**.
3. Túto adresu uvediete pre vyučujúceho – v dotazníku pod URL adresou vašeho zadania.

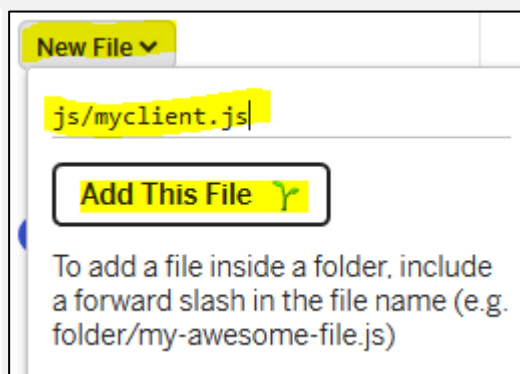


Aktualizácia obsahu projektu

Aktualizáciu zmien v projekte môžete vykonať 2 spôsobmi :

- **Bud' budete projekt upravovať priamo v online IDE Glitch.com**
 - V tomto prípade bude vaša aktuálna verzia dostupná automaticky po každej jednej úprave.
 - Ak plánujete nahrávať súbory (obrázky a pod.), využite priečinok Assets, ktorý je na to určený.
Potom si len z nahratých súborov skopírujte ich URL a vložte do vašej implementácie.
 - Pokiaľ chcete vytvárať súbory typu (HTML, CSS, JS a podobne), využite tlačidlo **New File** umiestnené priamo v IDE :

- Stlačíte tlačidlo **New File**.
- Napíšete **cestu** aj s **názvom** a **typom** súboru, ktorý chcete vytvoriť.
- Potvrdíte **Add This File**.

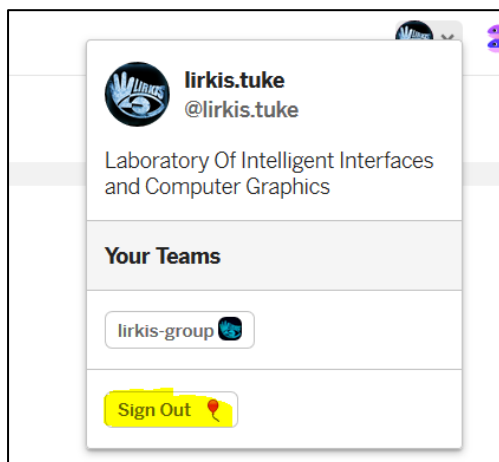


- Súbor bude následne vytvorený na uvedenej ceste.
- Potom len vyplníte obsah vytvoreného súboru.

- **Alebo budete projekt upravovať vo vašom počítači (napríklad cez Webstorm) a chcieť ho potom aktualizovať na Glitch.com.**
 - V tomto prípade musíte po úprave Váš projekt nahráť z vašeho počítača alebo githubu (podľa toho, aký spôsob ste si na začiatku vybrali).
 - Pred každou aktualizáciou zabaľte vaše zadanie v počítači do archívu ZIP. Potom vykonajte kroky pre nahrávanie ako je uvedené v bodoch nahrávaní prvého projektu [v tomto odkaze](#).
 - Pri nahrávaní sa vás terminál opýta, či chcete existujúce súbory prepísať alebo preskočiť.

Odhlásenie sa z nástroja Glitch

Pre odhlásenie sa z nástroja urobíte nasledujúci úkon. V **pravom hornom rohu** si rozkliknete **tlačidlo s vaším avатарom** a vyberiete možnosť **Sign Out**.



Opakované prihlásenie do nástroja Glitch a editácia projektu

Do prostredia nástroja sa prihlásite rovnakým spôsobom ako je uvedené na začiatku návodu v kapitole **Tvorba účtu a prihlásenie**.

Po prihlásení uvidíte v uvítacom okne **Váš projekt**. Kliknete na možnosť **Edit Project**.



Potom sa zobrazí online IDE s Vaším projektom.