

UNIwersytet Jagielloński
Wydział Zarządzania i Komunikacji
Społecznej

kierunek: Kulturoznawstwo

specjalność: Elektroniczne Przetwarzanie Informacji

Julia Miodyńska

Leksykon Zadań Szaradziarskich

<http://akacja.wzks.uj.edu.pl/miodjul/szarada>

Praca licencjacka napisana pod kierunkiem
dra hab. Grzegorza Bilińskiego

Kraków 2010

Spis treści

1	Wstęp	4
1.1	Ogólny zarys	4
1.2	Motywacja wyboru tematu	4
1.3	Główne cele pracy	4
1.4	Adresaci	5
1.5	Przegląd istniejących stron o zbliżonej tematyce	5
1.5.1	Słowniki zadań szaradziarskich	5
1.5.2	Krótkie szaradziarskie formy wierszowane	5
1.5.3	Konteksty kulturowe	5
2	Struktura serwisu	6
2.1	Struktura informacyjna serwisu	6
2.1.1	Część przeznaczona dla użytkownika	6
2.1.2	Część przeznaczona dla administratora	8
2.2	Struktura logiczna serwisu	9
2.2.1	Część przeznaczona dla użytkownika	10
2.2.2	Część przeznaczona dla administratora	11
3	Środki techniczne zastosowane przy tworzeniu serwisu	11
3.1	Podstawowe narzędzia	11
3.2	Narzędzia pomocnicze	12
4	Metodologia tworzenia serwisu	12
5	Implementacja	14

5.1	Technologie użyte do stworzenia serwisu	14
5.2	Struktura	14
5.3	Baza danych	18
5.4	Kaskadowe arkusze stylów	19
5.5	Grafika	20
6	Podsumowanie	22
6.1	Podsumowanie i wnioski	22
6.2	Możliwości rozbudowy	22
7	Bibliografia	23
7.1	Literatura	23
7.2	Źródła elektroniczne	24
7.3	Źródła ilustracji	25
7.4	Strony internetowe użytych narzędzi	25
8	Informacje dodatkowe	25

1 Wstęp

1.1 Ogólny zarys

Leksykon Zadań Szaradziarskich jest ilustrowaną bazą zadań szaradziarskich. Opisy poszczególnych zadań wzbogacone są - w miarę możliwości - o odniesienia do utworów literackich i filmowych, dzieł sztuki i innych tekstów kultury określanych mianem kontekstów. Zadania i konteksty przypisane są do kategorii (np. „diagramowe“, „matematyczne“ dla zadań lub „muzyka“, „malarstwo“ dla kontekstów). Dodatkowo użytkownik serwisu zachęcany jest do samodzielnego rozwiązywania losowanych z bazy krótkich wierszowanych form szaradziarskich (anagramy, homonimy, metagramy, palindromy).

Administrator strony ma możliwość dodawania, usuwania i zarządzania jej treścią przy pomocy prostego w obsłudze panelu.

1.2 Motywacja wyboru tematu

Wybór tematu pracy wynikał z:

- zainteresowania szaradziarstwem i grami słownymi
- chęci zapoznania się z motywami szaradziarskimi w kulturze
- braku samodzielnego polskiego słownika zadań szaradziarskich w polskim Internecie
- braku polskiej strony internetowej ukazującej szaradziarstwo w szerszym kontekście kulturowym

1.3 Główne cele pracy

Do najważniejszych celów stworzenia serwisu należą:

- przedstawienie odbiorcy mnogości powiązań szaradziarstwa z kulturą i historią
- stworzenie przejrzystego i prostego w obsłudze internetowego słownika zadań szaradziarskich
- zachęcenie odbiorcy do praktycznego zastosowania nabytej wiedzy - rozwiązywania zadań szaradziarskich

1.4 Adresaci

Adresatami strony są z jednej strony miłośnicy szaradziarstwa, którzy mogą zapoznać się z kulturowymi kontekstami rozwiązywanych przez siebie zadań, z drugiej osoby nieznające poszczególnych typów zadań, pragnące poznać ich specyfikę. Szczególnie ważną grupą odbiorców jest młodzież, często przekonana o nieatrakcyjności szaradziarstwa i traktująca to hobby jako nie warty uwagi przeżytek.

1.5 Przegląd istniejących stron o zbliżonej tematyce

W polskim Internecie nie istnieje słownik zadań szaradziarskich obejmujący konteksty kulturowe, w których występują.

1.5.1 Słowniki zadań szaradziarskich

Na <http://www.qualitycontent.pl/> (witryna firmy specjalizującej się w wykonywaniu na zamówienie krzyżówek i innych zadań szaradziarskich) dostępny jest Słownik Pojęć Szaradziarskich stworzony na podstawie „Leksykonu terminów szaradziarskich i pokrewnych” Barbary i Adama Kazimierza Podgórskich. Z tego samego źródła korzystał autor Serwisu Krzyżówkowego <http://krzyzowki.pnet.pl>.

Niezbyt obszerny słowniczek zadań szaradziarskich znajduje się na stronie www.krzyzowki.com.pl w dziale „ABC Szaradzisty”. Zaletą tego opracowania są ilustracje przedstawiające diagramy poszczególnych zadań.

1.5.2 Krótkie szaradziarskie formy wierszowane

Największą internetową bazą krótkich szaradziarskich form wierszowanych, pochodzących z magazynu „Rozrywka” okazała się strona Piotra Perneja <http://pernej.w.interia.pl/> .. Wiele zadań tego typu prezentowanych jest też na <http://www.gumisie.gimsat.com.pl/>, jednak bez podania źródła.

1.5.3 Konteksty kulturowe

W polskim Internecie nie znalazłam strony całkowicie poświęconej kontekstom kulturowym, w jakich występują zadania szaradziarskie. <http://krzyzowka.republika>.

pl/ jest prezentacją książek znanego szaradzysty Krzysztofa Oleszczyka „Kreola“. Są na niej dostępne skany wybranych stron z jego monografii poświęconych rebusowi, krzyżówce i szaradzie, jednak witrynę należy uznać raczej za zachętę do sięgnięcia po dzieła autora niż za obszerne źródło informacji.

Wśród stron zagranicznych uwagę zwracają przede wszystkim <http://www.archimedes-lab.org/>, której działy „Early Puzzles“ i „Leonardo’s puzzles“ poświęcone są historycznym łamigłówkom, oraz <http://wordsmith.org/anagram/literature.html>, gdzie w części „Anagrams in Literature, Movies, and Beyond“ zaprezentowano wybrane przykłady obecności anagramów w literaturze.

Znamienne jest, że wiele linków odsyłających do stron o tematyce szaradziarskiej jest martwych (strony usunięto), a istniejące witryny są od dawna nieaktualizowane. Szata graficzna i struktura większości z nich wskazuje na to, że stworzone zostały stosunkowo dawno (układ oparty na ramkach <frame>, osobna wersja przeznaczona do wyświetlania w Netscape 6 itp). Świadczyć to może o stopniowym spadku zainteresowania szaradziarstwem i wskazywać na potrzebę uruchomienia nowoczesnych portali poświęconych tej tematyce.

2 Struktura serwisu

2.1 Struktura informacyjna serwisu

2.1.1 Część przeznaczona dla użytkownika

Strona główna

Układ strony głównej nie różni się od układu podstron.

Częścią dekoracyjnego nagłówka jest tytuł: „Leksykon zadań szaradziarskich“, który pełni rolę dostępnego z każdej podstrony odnośnika do strony głównej.

Menu składa się z czterech linków („Zadania“, „Kategorie“, „Konteksty“, „Bibliografia“) odsyłających do poszczególnych działów strony oraz pola wyszukiwarki.

Lewa - główna - kolumna przyjmuje zawartość poszczególnych podstron witryny.

Na stronie głównej wyświetlane jest - zmieniające się co 24 godziny - „zadanie dnia”: prezentacja zadania szaradziarskiego w formie identycznej z formą opisu poszczególnych zadań, dostępnych przez wybranie odpowiedniego hasła w dziale „zadania” lub w inny sposób.

Górna część prawej kolumny mieści krótkie zadanie wierszowane. Dopóki nie zostanie kliknięty odnośnik „rozwiąż” jest ono losowane przy każdym odświeżeniu strony. Po kliknięciu odnośnika, tekst zostaje uzupełniony o wyrazy będące rozwiązaniem i jest wyświetlany w tej formie, niezależnie od zmian zawartości pozostałej części serwisu, tak długo aż kliknięte nie zostanie hasło „losuj nowe”. Wówczas, tak jak na początku, zadanie losowane jest przy każdym odświeżeniu witryny.

Poniżej (w dolnej części prawej kolumny), w sekcji „Najnowsze konteksty” wyświetlane są odnośniki do 6 ostatnio dodanych kontekstów uzupełnione datą dodania i kategorią, do której należą.

Stopka zawiera odnośniki do krótkiej informacji o stronie („Informacje o stronie”) oraz panelu logowania administratora („Zaloguj się”), a także linki do walidatora XHTML i CSS.

Działy serwisu

Zadania Dział „Zadania” zawiera bazę opisów zadań szaradziarskich. Poszczególne litery alfabetu są odnośnikami do spisów zadań o rozpoczynających się od nich nazwach.

Prezentacja każdego zadania składa się z jego nazwy i jej etymologii (jeśli znana i nie oczywista), opisu, ilustracji¹ lub przykładu², informacji o źródle opisu, listy przypisanych do niego kontekstów kulturowych³ oraz linku „Wróć” odsyłającego do poprzednio odwiedzanej podstrony.

Kategorie Dział „Kategorie” zawiera listę kategorii zadań szaradziarskich prezentowanych na stronie („diagramowe”, „matematyczne”, „rysunkowe”, „tekstowe” i inne dodane przez administratora). Po kliknięciu w nazwę kategorii, użytkownik przechodzi do listy należących do niej zadań.

¹Dotyczy wybranych zadań

²Dotyczy wybranych zadań

³Dotyczy wybranych zadań

Konteksty W dziale „Konteksty” znajduje się lista nazw kontekstów kulturowych przypisanych do zadań. Po każdej z nich - w nawiasie kwadratowym - podana jest nazwa kategorii danego kontekstu będąca jednocześnie odsyłaczem do listy wszystkich kontekstów do niej należących. Po kliknięciu w nazwę kontekstu użytkownik może zobaczyć jego opis, w którego skład wchodzi: nazwa, kategoria, zadanie szaradziarskie związane z kontekstem, krótki opis i - w wybranych przypadkach - ilustracja.

Bibliografia Dział zawiera wykaz najważniejszych źródeł wykorzystanych do tworzenia strony.

Informacje o stronie Najważniejsze informacje o stronie.

2.1.2 Część przeznaczona dla administratora

Po poprawnym zalogowaniu się administratora (link „Zaloguj się” znajduje się w stopce strony) użytkownik trafia do panelu sterowania - prostego CMS, z którego pomocą może zarządzać treścią strony nawet bez znajomości HTML. Link „wyloguj” widoczny w prawej części menu pozwala administratorowi wylogować się.

Działy panelu sterowania

Zadania W tym dziale administrator może obejrzeć listę już dodanych do bazy zadań (widoczna jest nazwa, początek opisu, kategoria, ikonka symbolizująca grafikę przypisaną do zadania i link „Usuń”, po kliknięciu którego dane zadanie zostaje usunięte).

Kliknięcie nazwy zadania odsyła administratora do podstrony pozwalającej na edycję danego wpisu.

Link „Dodaj nowe zadanie” odsyła administratora do formularza tworzenia nowego zadania. Po podaniu podstawowych informacji i kliknięciu przycisku „dalej” możliwe jest dodanie do opisu grafiki z dysku i opatrzenie jej podpisem.

Konteksty Dział „Konteksty” zbudowany jest analogicznie do działu „Zadania”. Oprócz podania podstawowych informacji o kontekście, wymagane jest przypisanie go do jednego z istniejących już w bazie zadań.

Zadania do rozwiązania Ta sekcja pozwala na przeglądanie, edytowanie i dodawanie do bazy krótkich zadań wierszowanych, które pojawiają się w prawej kolumnie serwisu. Użytkownik wpisuje do formularza tekst rozwiązanego już zadania, a w osobnym polu wpisuje oddzielone przecinkiem wyrazy będące rozwiązaniem. Gdy zadanie będzie wyświetlane w ogólnodostępnej części serwisu, litery słów do odgadnięcia zostaną zastąpione znakami podkreślenia („_“) a spacje - ukośnikami („/“). Przy tworzeniu nowego zadania wymagane jest podanie źródła oraz przypisanie wpisu do jednego z typów zadań tekstowych istniejących już w bazie.

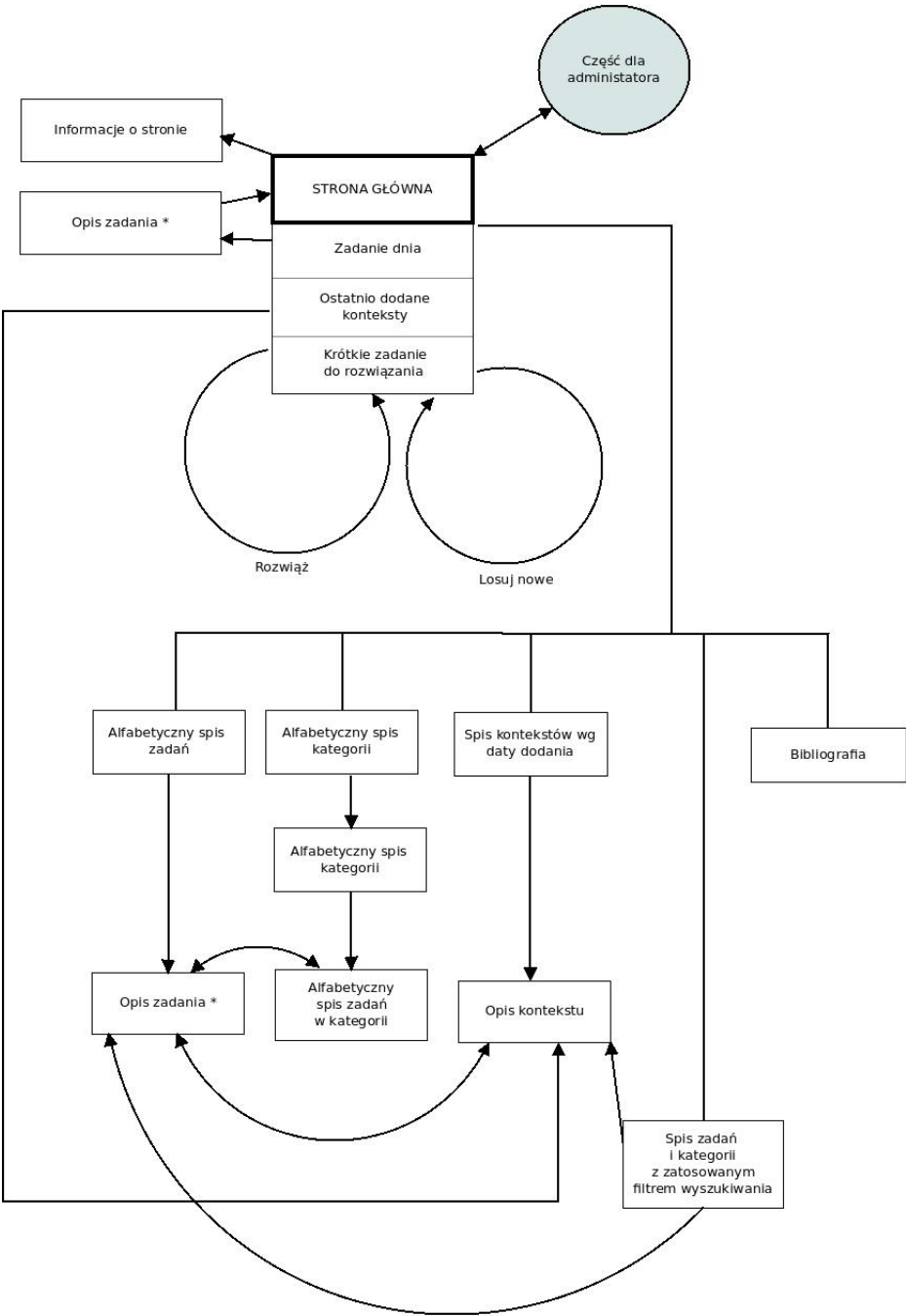
Kategorie Dział umożliwiający dodawanie i usuwanie kategorii zadań szaradziarskich.

Kategorie kontekstów Dział umożliwiający dodawanie i usuwanie kategorii kontekstów.

2.2 Struktura logiczna serwisu

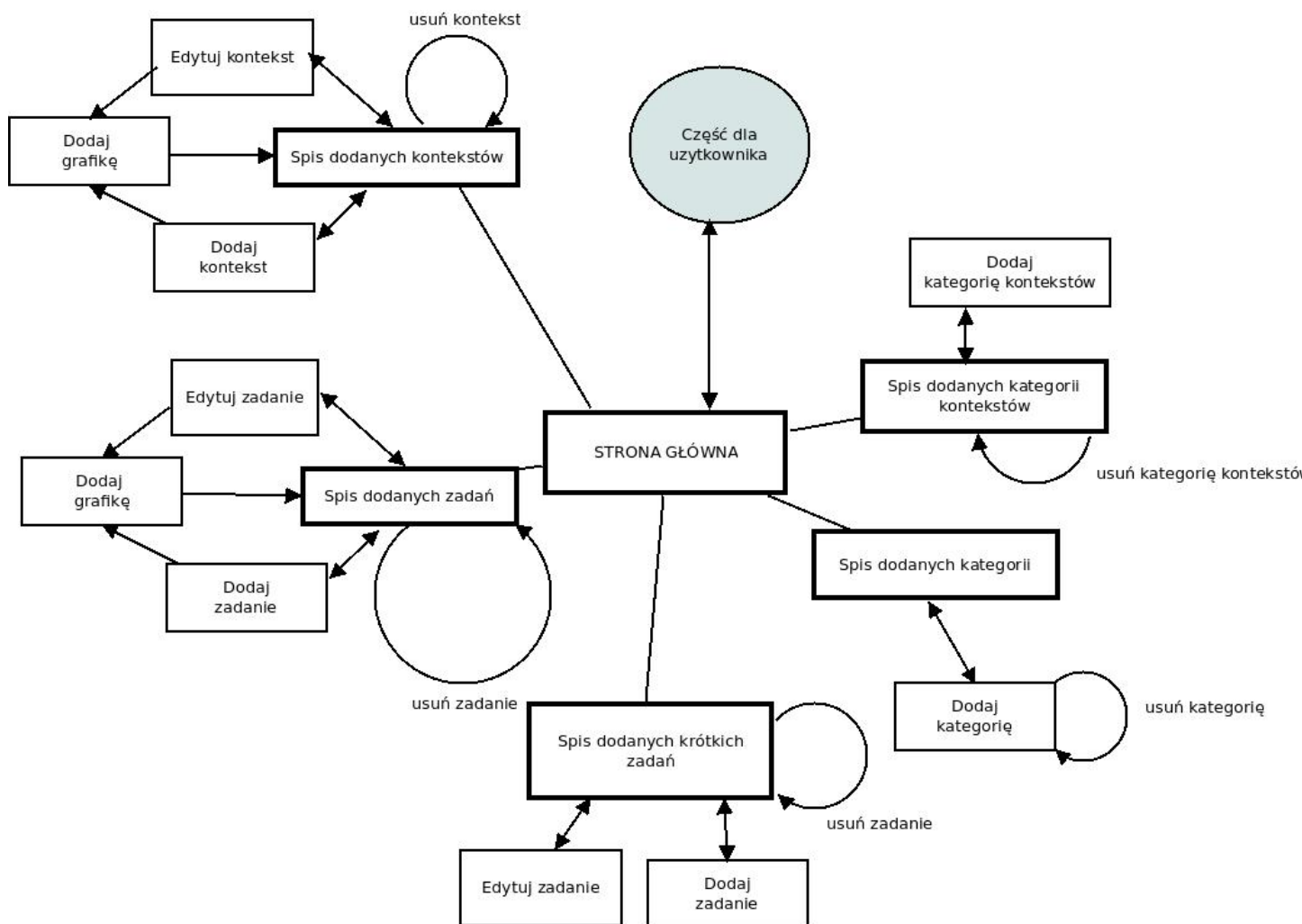
Serwis podzielony jest na dwie części - dla użytkownika (ogólnodostępną) i dla administratora.

2.2.1 Część przeznaczona dla użytkownika



Rysunek 1: Struktura logiczna części przeznaczonej dla użytkownika

2.2.2 Część przeznaczona dla administratora



Rysunek 2: Struktura logiczna części przeznaczonej dla administratora

3 Środki techniczne zastosowane przy tworzeniu serwisu

3.1 Podstawowe narzędzia

- **Quanta+ 3.5.10** - edytor HTML, CSS i in. przeznaczony dla środowiska KDE - z jego pomocą tworzony i edytowany był kod Ruby, XHTML i CSS.
- **Mozilla Firefox 3.5.9** - z dodatkami: Web Developer, Firebug i SQLite Manager, przeglądarka internetowa - używana była do testowania i debugowania strony.
- **Adobe Photoshop CS2** - program graficzny, w którym stworzony został projekt

szaty graficznej serwisu.

3.2 Narzędzia pomocnicze

- **LyX 1.6.4** - graficzny (WYSWIM - **W**hat **Y**ou **S**ee **I**s **W**hat **Y**ou **M**ean) procesor tekstu wykorzystujący język $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ - został wykorzystany do napisania niniejszej dokumentacji .
- **Dia 0.9.7** - uniwersalny program do tworzenia diagramów - wykorzystany został do stworzenia diagramów struktury logicznej serwisu.
- **MySQL Workbench 5.2** - narzędzie do projektowania baz danych, obsługujące również tzw. inżynierię odwrotną - dzięki niemu możliwe było wygenerowanie diagramu bazy danych na podstawie kody SQL uzyskanego SQLite Manager (wtocze do przeglądarki Mozilla Firefox).
- **GIMP 2.6** - program graficzny - został wykorzystany do drobnych poprawek grafiki strony
- **FileZilla 3.2.7.2** - klient FTP używany do kopiowania plików na serwer

4 Metodologia tworzenia serwisu

Praca nad tworzeniem serwisu obejmowała następujące etapy:

1. Sprecyzowanie tematu pracy i formy pracy

Według początkowego zamysłu praca miała być wyłącznie słownikiem zadań szaradziarskich, jednak po zapoznaniu się z dostępnymi źródłami, uznałam, że tematykę strony należy poszerzyć, by witryna nie stała się jedynie internetową wersją *Vademecum Szaradzysty* Adama i Barbary Podgórskich. Po konsultacji z promotorem, zdecydowałam, że równorzędną część pracy będą stanowiły konteksty kulturowe związane z zadaniami szaradziarskimi, zaś całość - by była atrakcyjniejsza dla odbiorcy - wzbogacona zostanie krótkimi zadaniami wierszowanymi do samodzielnego rozwiązania. Na tym etapie zapadła też decyzja o wykorzystaniu frameworku Ruby on Rails.

2. Zaprojektowanie struktury bazy danych

Wykorzystując wnioski z pierwszego etapu pracy, zaprojektowałam strukturę bazy danych.

3. Stworzenie struktury funkcjonalnej strony

Na podstawie struktury bazy danych powstała koncepcja struktury funkcjonalnej części strony przeznaczonej dla użytkownika (planowane działy i sposób wyświetlania treści) oraz panelu administratora.

4. Stworzenie projektu graficznego strony

Po konsultacjach z promotorem stworzony został projekt graficzny strony odwierciedlający strukturę informacyjną. Dla poszczególnych działów („Zadania“, „Kategorie“, „Konteksty“) zostały wybrane reprezentujące je kolory (pomarańczowy, zielony, żółty) konsekwentnie używane w różnych fragmentach strony do sygnalizowania treści do nich należących.

5. Implementacja

Równolegle z projektowaniem szaty graficznej w Adobe Photoshop CS2, powstawała tworzona w Ruby on Rails implementacja struktury funkcjonalnej strony. Już na tym etapie został wykorzystany Blueprint - framework CSS ułatwiający tworzenie layoutu stron internetowych na bazie siatki.

6. Nadanie stronie szaty graficznej

Po zaakceptowaniu przez promotora projektu graficznego strony został on zaimplementowany do struktury funkcjonalnej. Stworzone zostały dodatkowe style CSS dla części ogólnodostępnej i panelu administratora.

7. Wprowadzanie treści, testowanie, poprawki i tworzenie dokumentacji

Ostatnim etapem pracy było wykorzystanie utworzonego wcześniej CMS (Panelu administratora) do wprowadzenia nazw kategorii, krótkich zadań do rozwiązania oraz opisów zadań i kontekstów. Aplikacja została przetestowana w różnych przeglądarkach. Kod został dostosowany do standardów XHTML 1.0. Strict i CSS 2.1.

5 Implementacja

5.1 Technologie użyte do stworzenia serwisu

1. **Ruby on Rails** - framework open source języka Ruby
2. **Javascript** - do wyświetlania powiększeń ilustracji użyty został dostępny na <http://www.huddletogether.com/projects/lightbox2/> skrypt Lightbox2, którego autorem jest Lokesh Dhakar. Skrypt korzysta z bibliotek Prototype i Script.aculo.us.
3. **AJAX** - (*Asynchronous JavaScript and XML*, asynchroniczny JavaScript i XML) - technologia umożliwiająca przeładowanie fragmentów strony bez ponownego wczytywania całego dokumentu - użyty został do obsługi linków „Losuj nowe“ i „Rozwiąż“ pod krótkim zadaniem wierszowanym do rozwiązania.
4. **Blueprint** - framework CSS ułatwiający tworzenie układu strony opartego o siatkę. Dostępny pod adresem <http://www.blueprintcss.org/>.

5.2 Struktura

Użycie frameworku Ruby on Rails pociągnęło za sobą wykorzystanie wzorca MVC (model - view - controller). W skład aplikacji wchodzi:

- **8 modeli:** admin.rb, category.rb, context_category.rb, context.rb, context_image.rb, puzzle.rb, puzzle_image.rb i solve_puzzle

Listing 1: Model puzzle.rb

```
1 class Puzzle < ActiveRecord::Base
2   belongs_to :category has_many :contexts, :foreign_key => "
      puzzle_id"
3   has_many :puzzle_images, :foreign_key => "puzzle_id"
4   has_many :solve_puzzles, :foreign_key => "puzzle_id"
5   attr_accessor :find_my_images
6   validates_presence_of :name
```

```

7
8 def image_file=(input_data)
9     self.filename = input_data.original_filename
10    self.content_type = input_data.content_type.chomp
11    self.binary_data = input_data.read
12 end
13
14 def find_my_images(id)
15    @my_images = PuzzleImage.find(:all , :conditions=>{:puzzle_id
        =>id})
16 end
17
18 def find_my_contexts(id)
19    @my_contexts = Context.find(:all , :conditions=>{:puzzle_id=>
        id})
20 end
21
22 def self.random
23    @puz = Puzzle.find(:all , :order => 'random()')
24    @puz.first
25 end
26 end

```

- **10 kontrolerów:** application_controller.rb, admins_controller.rb, categories_controller.rb, context_categories_controller.rb, contexts_controller.rb, context_images_controller.rb, info_controller.rb, puzzles_controller.rb, puzzle_images_controller.rb i solve_puzzles_controller.rb

Listing 2: Kontroler solve_puzzles_controller.rb:

```

1 class SolvePuzzlesController < ApplicationController
2   before_filter :find_puzzles

```

```

3
4 def index
5     @solve_puzzles = SolvePuzzle.find(:all , :order => "
        created_at_DESC")
6 end
7 def new
8     @solve_puzzle = SolvePuzzle.new
9 end
10 def create
11     @solve_puzzle = SolvePuzzle.new(params[:solve_puzzle])
12     if @solve_puzzle .save
13         flash[:notice] = "Dodano"
14         redirect_to ([:controller=>"admins", :action=>"
            solve_puzzles"])
15     else
16         render :action => "new"
17     end
18 end
19 def edit
20     @solve_puzzle = SolvePuzzle.find(params[:id])
21 end
22
23 def update
24     @solve_puzzle = SolvePuzzle.find(params[:id])
25     respond_to do |format|
26         if @solve_puzzle.update_attributes(params[:solve_puzzle])
27             flash[:notice] = 'Solve_puzzle_was_successfully_updated.'
28             format.html { redirect_to(:controller => "admins",
29 :action=>"solve_puzzles") }
30             format.xml { head :ok }

```



```

31     else
32         format.html { render :action => "edit" }
33         format.xml { render :xml => @solve_puzzle.errors, :
34                     status => :unprocessable_entity }
35     end
36 end
37
38 def show_rpuzzle
39     render :partial => "shared/solve_puzzle.html.erb"
40 end
41 protected
42 def find_puzzles
43     @text_type = Category.find(:first, :conditions => { :name =>
44                     'tekstowe' }).id
45     @text_puzzles = Puzzle.find(:all, :conditions => { :
46                     category_id => @text_type }).map
47 do |puzzle|
48     [ puzzle.name, puzzle.id ]
49 end

```

- **40 widoków** w 11 folderach (admins, categories, context_categories, context_images, contexts, info, layouts, puzzles, puzzle_images, shared, solved_puzzles)

Listing 3: Widok contexts/show.html.erb

```

1 <div class="box_context_box">
2 <h4><%=h @context.name %></h4>

```

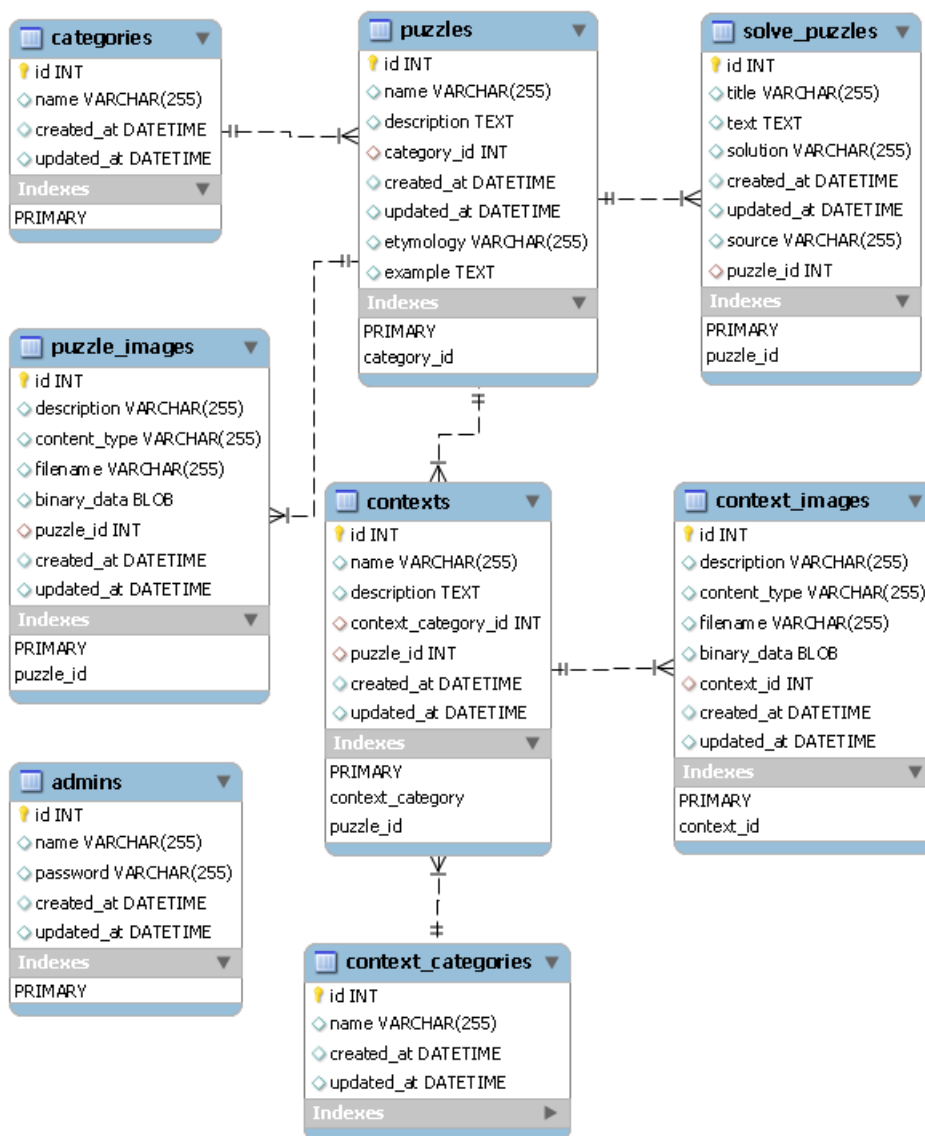
```

3 <div class="image">
4 <% for im in @context.find_my_images(@context.id)%>
5     <%= link_to (image_tag("/context_images/code_image/#{im
        .id}", :alt => @context.name), "/context_images/
        code_image/#{im.id}", :rel=>"lightbox", :title=>"#{
        im.description}") %>
6 <p><i><%=im.description %></i></p> <%end%>
7 </div>
8 <p><b>kategoria:</b> <%=h @context.context_category.name %> <br
    /> <b>Zadanie:</b> <%=link_to @context.puzzle.name,
    @context.puzzle%> </p>
9 <p> <%= @context.description %> </p>
10 <br class="clear" />
11 <a href="javascript:history.go(-1)">Wróć</a>
12 </div>

```

5.3 Baza danych

Serwis oparty jest o bazę danych SQLite, z której domyślnie korzysta Ruby On Rails. Układ tabel prezentuje poniższy schemat (wykonany w programie MySQL Workbench):



Rysunek 3: Schemat bazy danych

5.4 Kaskadowe arkusze stylów

Zgodnie z zasadą rozdzielania warstw logicznej i treści od warstwy prezentacji, wygląd strony został w większości określony przez znajdujące się w katalogu /public/stylesheets zewnętrzne arkusze CSS: blueprint.css (arkusz dostarczony przez framework Blueprint zawierający klasy umożliwiające łatwe rozplanowanie elementów strony na siatce), style.css (dla stron dostępnych dla użytkownika) i admin.css (dla panelu administratora).

Listing 4: Fragment arkusza stylów style.css

```
1 body {background-color:#F3F2E8; font-family: Georgia; }
```

```

2  h4 {font-weight: bold; width: 80%; padding-bottom:10px; border-
    bottom: 1px solid black;}
3  .container{background-color:#F8F7F3; padding:0;}
4  #header{background-color: #4F4F4F; height: 140px; text-align:
    center;}
5  #inner_header {margin: 0 auto; text-align: left; height: 140px;
    width: 950px;} a{color: #7F0F0F; font-weight:bold;}
6
7  /*menu:*/
8  #inner_header img, #menu img {margin:0; padding:0; border:0;float:
    left;}
9  img#orange {border-top: 4px solid #DC8D25; }
10 img#orange:hover {border-top: 4px solid #ffb95f;}
11 img#green {border-top: 4px solid #8EA121;}
12 img#green:hover {border-top: 4px solid #BCCF4D;}
13 img#yellow {border-top: 4px solid #EEed11C;}
14 img#yellow:hover {border-top: 4px solid #FFF29F;}
15 img#grey {border-top: 4px solid #BEBDB9;}
16 img#grey:hover {border-top: 4px solid #3F3F3F;}

```

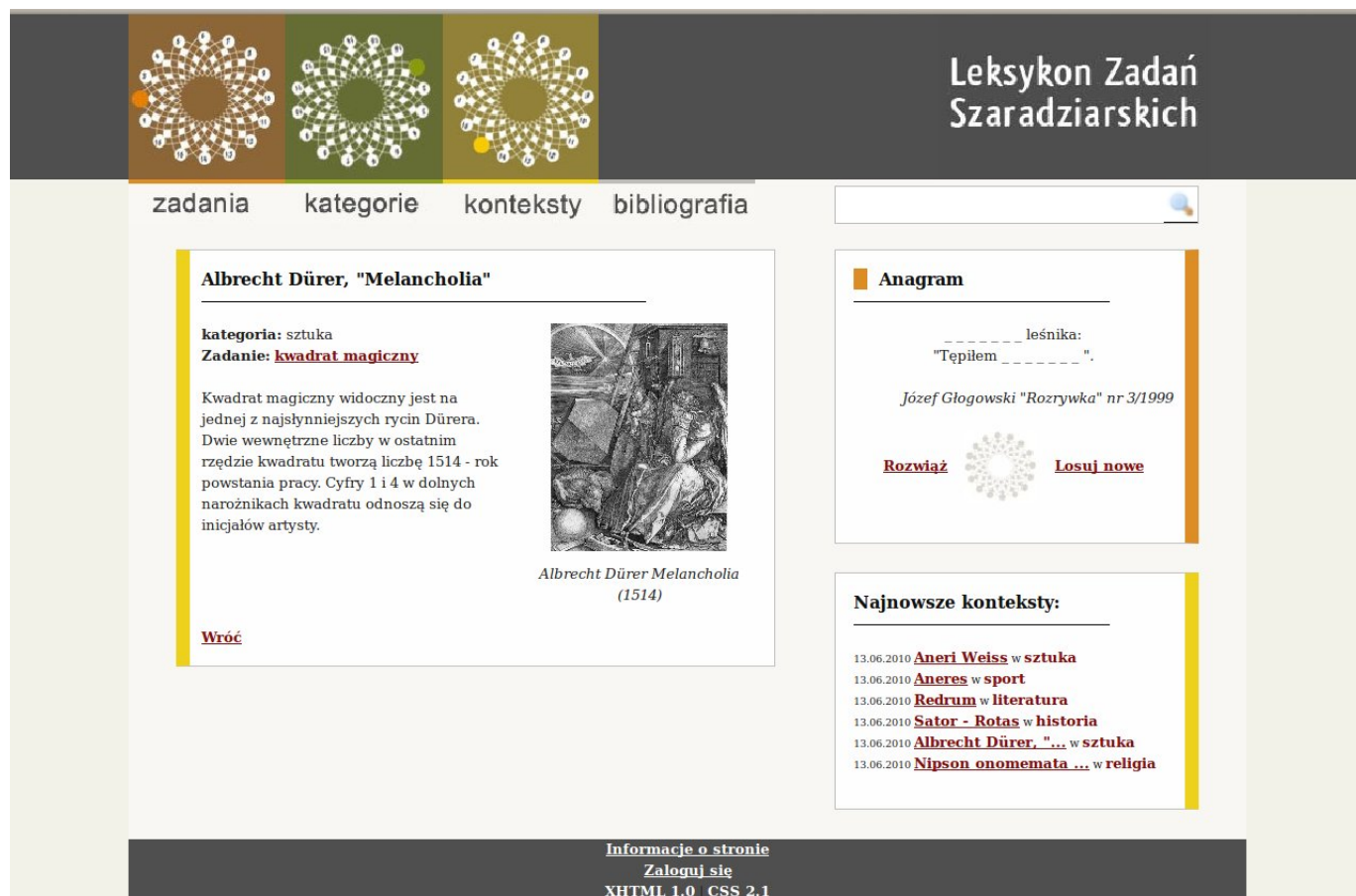
5.5 Grafika

Szata graficzna strony odzwierciedla jej strukturę. Każdemu z głównych działów przypisany został kolor (zadania - pomarańczowy, kategorie - zielony, konteksty - żółty, część informacyjna - szary), który konsekwentnie pojawia się ilekroć zasygnalizowane mają być treści do niego należące. Są to jedyne mocne akcenty kolorystyczne projektu - celem tego zabiegu jest skuteczne usystematyzowanie treści strony i skupienie na niej uwagi odbiorcy.

W nagłówku i w sekcji prezentującej krótkie zadanie do rozwiązania użyty został stylizowany diagram krzyżówki rozety. Motyw ten trafnie odzwierciedla ideę strony: połączenie wiedzy teoretycznej na temat zadań szaradziarskich z szerszym kontekstem

kulturowym (skojarzenia z rozetą w architekturze gotyckiej, koronkami, ornamentyką ludową).

Strona wyświetlana jest poprawnie zarówno w rozdzielczości 1280x1024 jak i 1024x768. W rozdzielczości 800x600 należy użyć paska przewijania by cała prawa kolumna była widoczna, główna (lewa) kolumna wyświetlana jest w całości.



Rysunek 4: Strona widoczna dla użytkownika - widok contexts/show

Szata graficzna panelu administratora jest bardzo oszczędna ponieważ celem nadrzędnym była przejrzystość i funkcjonalność. Panel utrzymany jest w odcieniach szarości, z zielonymi akcentami (nagłówki, podkreślenie wskazanych kursorem myszy pozycji menu, nieparzyste rzędy tabel).

Panel sterowania					
Zadania	Konteksty	Zadania do rozwiązania	Kategorie	Kategorie kontekstów	Wyloguj
Zadania do rozwiązania					
+Dodaj nowe zadanie tekstowe					
Tytuł	Treść	Rozwiązanie	Typ	Źródło	
	Kronika leśnika: "Tępiłem kornika".	Kronika,kornika	anagram	Józef Głogowski "Rozrywka" nr 3/1999	
	Czy ta cma jest bardziej światła któ...	światła,światła	homonim	Wiesław Zięba "Rozrywka" nr 3/1999	
	Pewna pani była pewna, że pan Kazio ...	Pewna,pewna	homonim	Barbara Czamecka "Rozrywka" nr 18/1993	
	Tradycja w narodzie nie ginie, alkoh...	w narodzie,na zdrowie	anagram	Wojciech Doniek "Rozrywka" nr 20/1992	
Będą zbiory	Rad z pory lata bywa gospodarz, gdy ...	Rad z pory,przyroda	anagram	Tadeusz Bembenik, "Rewia Rozrywki", n...	
Sezon ogórkowy	Z pilotem w ręku w swym foteliku sie...	powtórki,Tropików	anagram	Leszek Rydz, "Rewia Rozrywki", nr 6/2010	
Telemaniaczka	O dom nie troszcz się wcale. Ogląda...	serialem,leserami	anagram	Leszek Rydz "Rewia Rozrywki", nr 3/2010	
Ufająca	Stuprocentowe zaufanie miała że spel...	miała,ciała	metagram	Jan Sztudynger, Raptularz zakochanych	
Życzenia	By każdy miał po wsze dni zdrowie i ...	po wsze dni,powszedni	homonim	Andrzej Demczak "Rozrywka" nr 13/1993	

Rysunek 5: Panel sterowania - widok solve_puzzles/index

6 Podsumowanie

6.1 Podsumowanie i wnioski

„Leksykon Zadań Szaradziarskich“ jako strona prezentująca zadania szaradziarskie w szerszym kontekście kulturowym jest pierwszym tego typu serwisem w polskim Internecie. Ze względu na mnogość i różnorodność tekstów kultury, które prezentuje, może być użyteczny i interesujący nie tylko dla pasjonatów szaradziarstwa. Wykorzystanie nowoczesnego medium jakim jest Internet stwarza nadzieję, że dzięki niemu szaradziarstwem - hobby kojarzonym raczej z osobami starszymi i uważanym niekiedy, niesłusznie, za monotonne i nieatrakcyjne - zainteresuje się również młodzież.

6.2 Możliwości rozbudowy

Możliwości rozbudowy serwisu są praktycznie nieograniczone. W bazie danych zostały umieszczone tylko najbardziej popularne z setek rodzajów zadań szaradziarskich. Ilość kontekstów kulturowych, które można przypisać do poszczególnych typów zadań oraz krótkich form wierszowanych do rozwiązania zależy wyłącznie od administratora, jego wiedzy, dociekliwości i dostępu do źródeł. Dodawanie usuwanie i zmienianie istniejących kategorii zadań i kontekstów również jest uzależnione od preferencji osoby zarządzającej

stroną i przyjętej przez nią typologii.

Prosty w obsłudze panel sterowania umożliwia rozwijanie strony każdemu, również osobom nie znającym żadnego języka programowania.

7 Bibliografia

Ponieważ serwis jest projektem otwartym (administrator może dodawać nowe zadania i konteksty) trudno stworzyć zamknięty spis źródeł. Poniższa lista obejmuje najważniejsze źródła, z których skorzystałam do dnia czasu zakończenia tworzenia niniejszej dokumentacji.

7.1 Literatura

- Barbara i Adam Podgórszy, *Vademecum Szaradzysty*, Wydawnictwo Kurpisz, Poznań 1998.

Opisy zadań zaczerpnięte zostały z *Vademecum... B. i A. Podgórszych*, obszernego słownika zadań szaradziarskich.

- Krzysztof Oleszczyk, *Krzyżówka*, Konstancin 2005.
- Krzysztof Oleszczyk, *Rebus*, t. I, Konstancin 2005.
- Krzysztof Oleszczyk, *Szarada*, Konstancin 2006.

Monografie trzech popularnych zadań szaradziarskich autorstwa Krzysztofa Oleszczyka, znanego polskiego twórcy i badacza łamigłówek były cennym źródłem informacji o kontekstach kulturowych, w jakich zadania te występują i występowały.

- Kopaliński W., *Anagram. W: Słownik mitów i tradycji kultury*, Warszawa, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1985.
- „Rewia Rozrywki“, red.nacz. Roman Nowoszewski, nr 12/2009, 3/2010, 6/2010.
Źródło krótkich zadań wierszowanych.

7.2 Źródła elektroniczne

Do najważniejszych źródeł elektronicznych należą:

- www.krzyzowki.com.pl
skąd, za zgodą właściciela, pobrałam diagramy zadań szaradziarskich - ilustracje niektórych z haseł leksykonu.
- pernej.w.interia.pl
skąd zaczerpnęłam część krótkich zadań do rozwiązania (pochodzą one z archiwalnych numerów czasopism szaradziarskich: „Rozrywka“ i „Rewia Rozrywki“)
- <http://www.archimedes-lab.org/latin.html>
źródło wielu informacji o kontekstach historycznych związanych z łamigłówkami
- <http://wordsmith.org/anagram/literature.html>
źródło przykładów obecności anagramów w kulturze
- <http://www.reference.com/browse/anonyms>
źródło przykładów obecności anagramów w kulturze
- Morawski T., Rusek B., *Palindromy - słowa w zwierciadle*. W: Podteksty [online] nr 2/2007, <http://www.podteksty.eu/index.php?action=dynamic&nr=9&dzial=5&id=214> [dostęp: 12 czerwca 2010]
- Lauand J., The Role of Riddles in Medieval Education [online]
www.hottopos.com/rih16/jean.pdf [dostęp: 13 czerwca 2010]
- Zwoliński A., Słów kilka o kłótwach [online]
www.infra.org.pl/nauka/czowiek/860-sow-kilka-o-kltwach [dostęp: 13 czerwca 2010]
- <http://englishrussia.com/index.php/2009/01/06/a-puzzle-on-the-house/#more-2197>
- en.wikipedia.org
- wikipedia.pl

7.3 Źródła ilustracji

www.krzyzowki.com.pl (za zgodą właściciela)

commons.wikimedia.org (pliki graficzne z licencją pozwalającą na wykorzystanie)

www.bwa.olsztyn.pl

rockmetalshop.pl

adegarock.blogspot.com

7.4 Strony internetowe użytych narzędzi

- Ruby on Rails: <http://rubyonrails.org/>
- Blueprint <http://www.blueprintcss.org/>
- LyX <http://www.lyx.org/>
- Lightbox <http://www.huddletogogether.com/projects/lightbox2/>
- Adobe Photoshop <http://www.adobe.com/pl/products/photoshop/family/>
- GIMP <http://www.gimp.org/>
- MySQL Workbench <http://wb.mysql.com/>
- Mozilla Firefox <http://www.mozilla-europe.org/pl/firefox/>
- Firebug <http://getfirebug.com/>
- Web Developer <https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/60/>
- SQLite Manager <https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/5817/>

8 Informacje dodatkowe

Aby zalogować się do panelu administratora należy użyć loginu: **admin** i hasła **admin1**.

Spis rysunków

1	Struktura logiczna części przeznaczanej dla użytkownika	10
2	Struktura logiczna części przeznaczanej dla administratora	11
3	Schemat bazy danych	19
4	Strona widoczna dla użytkownika - widok contexts/show	21
5	Panel sterowania - widok solve_puzzles/index	22

Załączniki

Płyta CD