

ДОДАТОК Г

Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра інформатики та програмної інженерії

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Керівник роботи

_____ Ілля АХАЛАДЗЕ

“ ____ ” _____ 2024 р.

Музична платформа

Керівництво користувача

КП.ІП-1325.045440.05.34

“ПОГОДЖЕНО”

Керівник роботи:

_____ Ілля АХАЛАДЗЕ

Виконавець:

_____ Олександр ПАЛАМАРЧУК

ЗМІСТ

1 Призначення програми	3
2 ПІДГОТОВКА ДО РОБОТИ	4
2.1 Системні вимоги для коректної роботи	4
2.2 Завантаження застосунку	4
2.3 Перевірка коректної роботи	4
3 ВИКОНАННЯ ПРОГРАМИ	6

1 Призначення програми

Audify - це музична платформа, на якій користувачі можуть безкоштовно прослуховувати музику, а також формувати власні бібліотеки, швидко та зручно шукати нові пісні.

2 ПІДГОТОВКА ДО РОБОТИ

2.1 Системні вимоги для коректної роботи

- тип процесору: Intel Core i5;
- об'єм ОЗП: 4 Гб;
- підключення до мережі Інтернет зі швидкістю від 20 мегабіт;

Рекомендована конфігурація технічних засобів:

- тип процесору: Intel Core i5;
- об'єм ОЗП: 16 Гб;
- підключення до мережі Інтернет зі швидкістю від 100 мегабіт;
- Сумісність із браузерами Google Chrome v. 109.0.5414.75 і новіше, Opera 95 і новіше, Firefox v. 104.0.5170.106 і новіше

2.2 Завантаження застосунку

На даний момент застосунок можна розгорнути локально, стягнувши його із відповідного репозиторію.

2.3 Перевірка коректної роботи

Після того, як проект було успішно стягнуто потрібно виконати наступні дії:

- 1 Встановити NodeJS та JDK останніх версій.
- 2 За допомогою команди “npm i” встановити усі залежності, які необхідні для роботи клієнтської частини.
- 3 За допомогою команди “mvn install” встановлюємо усі необхідні залежності для роботи серверної частини.
- 4 Встановити Docker та утиліту Docker compose
- 5 За допомогою команди “docker compose up” піднімаємо базу даних PostgreSQL та пошуковий сервер Elasticsearch, збірка яких прописана у файлі docker-compose.yaml
- 6 Компілюємо серверну частину за допомогою команди “mvn compile”

- 7 Запускаємо серверну частина за допомогою команди “java [шлях до jar файлу у директорії target]”
- 8 Запускаємо клієнтську частину за допомогою команди “npm run dev”

Як можемо бачити на ми успішно запустили наш веб-застосунок і можемо тепер ним користуватися (рисунок 2.1).

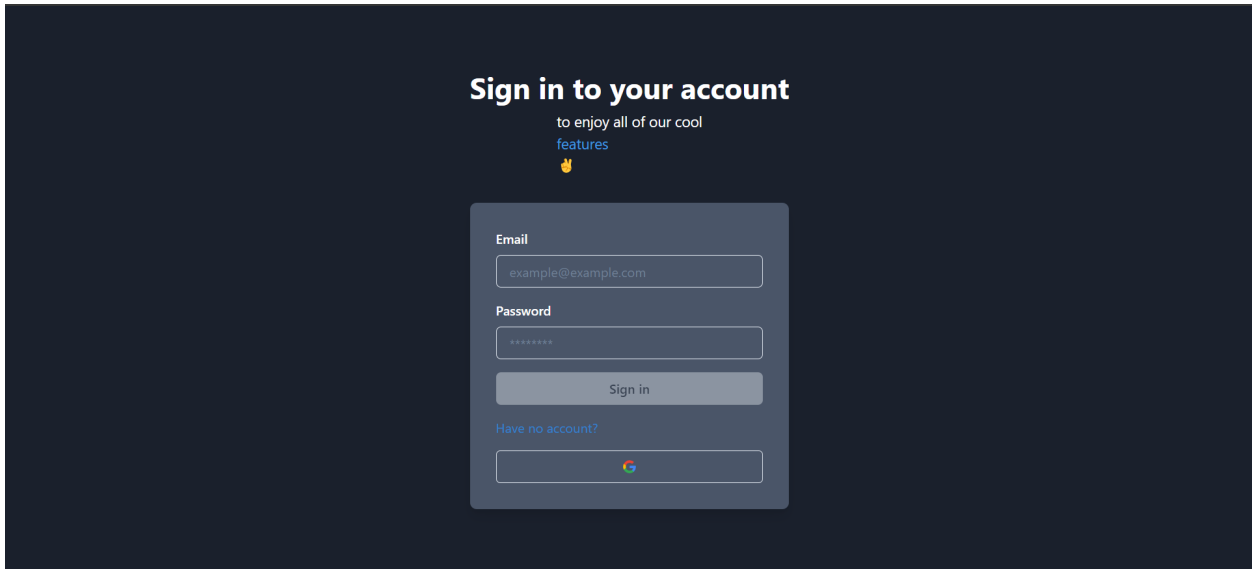
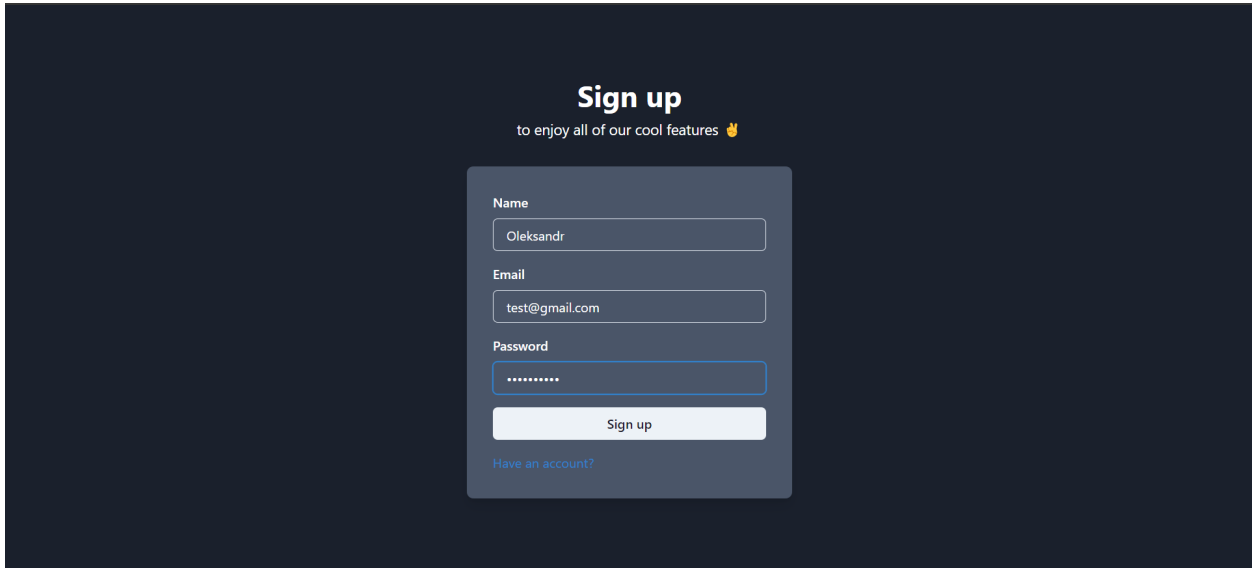


Рисунок 2.1 - сторінка входу у застосунок

3 ВИКОНАННЯ ПРОГРАМИ

3.1 Реєстрація користувача

Вводимо ім'я Oleksandr, пошту test@gmail.com, пароль QWE123zxc! і натискаємо на кнопку sign up (рисунок 3.1).



The image shows a 'Sign up' form on a dark background. The form is titled 'Sign up' with a subtitle 'to enjoy all of our cool features 🍷'. It contains three input fields: 'Name' with the value 'Oleksandr', 'Email' with the value 'test@gmail.com', and 'Password' with masked characters '*****'. Below the fields is a 'Sign up' button and a link 'Have an account?'.

Рисунок 3.1 - реєстрація нового користувача

Після успішної реєстрації нас перенаправляє на головну сторінку та ми можемо побачити повідомлення (рисунок 3.2).

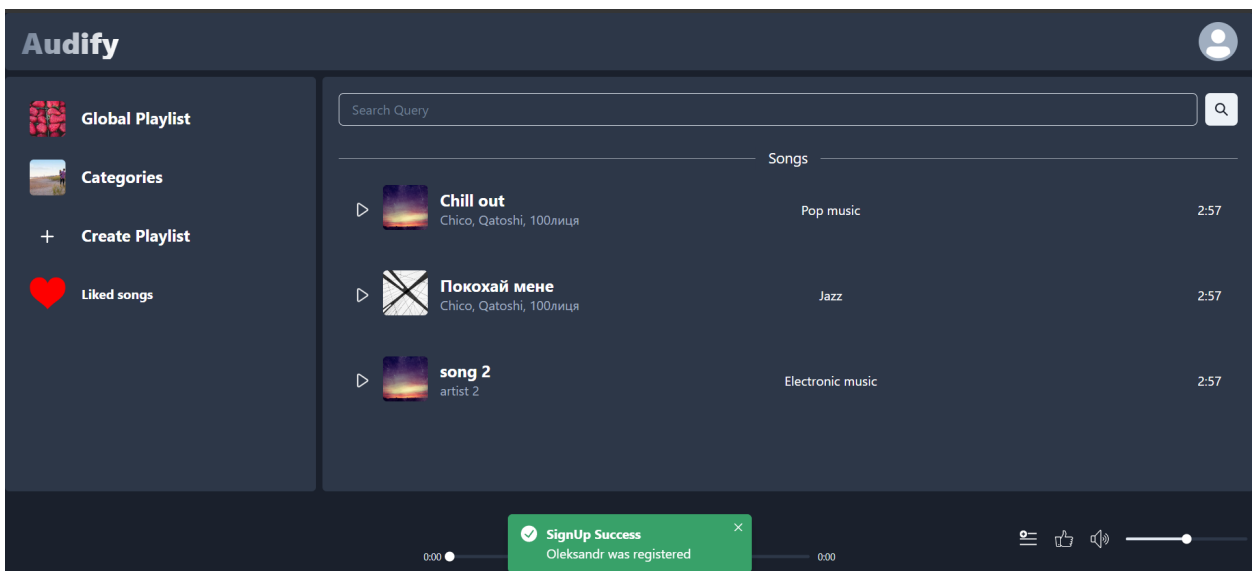


Рисунок 3.2 - сторінка після успішної реєстрації

3.2 Автентифікація користувача

Вводимо пошту та пароль у відповідні поля та натискаємо на кнопку sign in (рисунок 3.3).

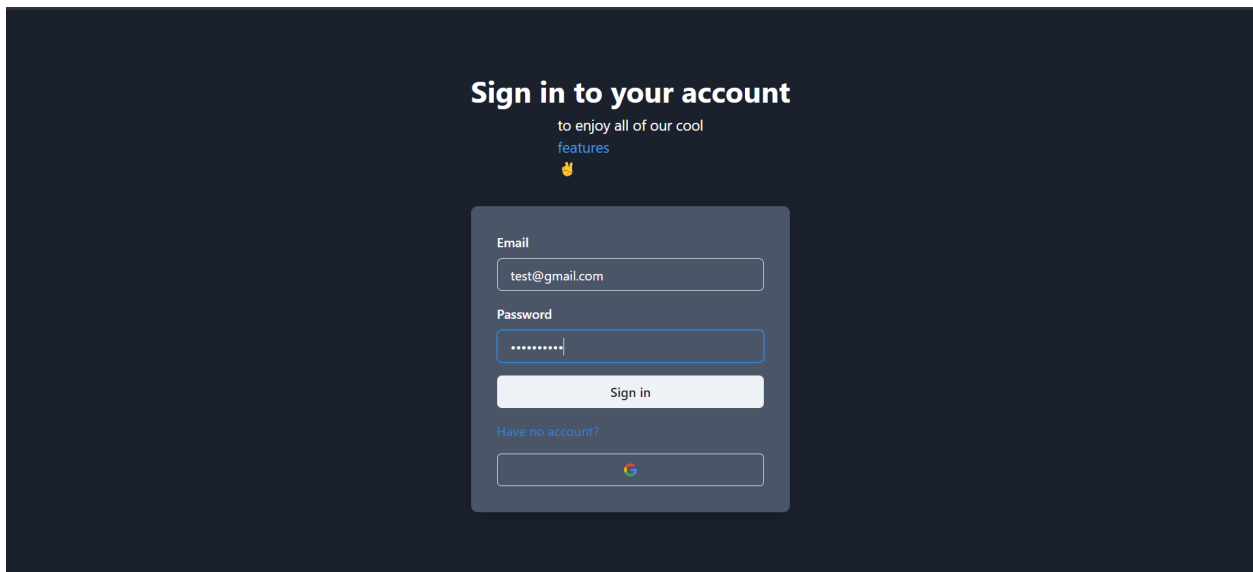


Рисунок 3.3 - Автентифікація користувача

Після успішної автентифікації нас буде перенаправлено на головну сторінку (рисунок 3.4).

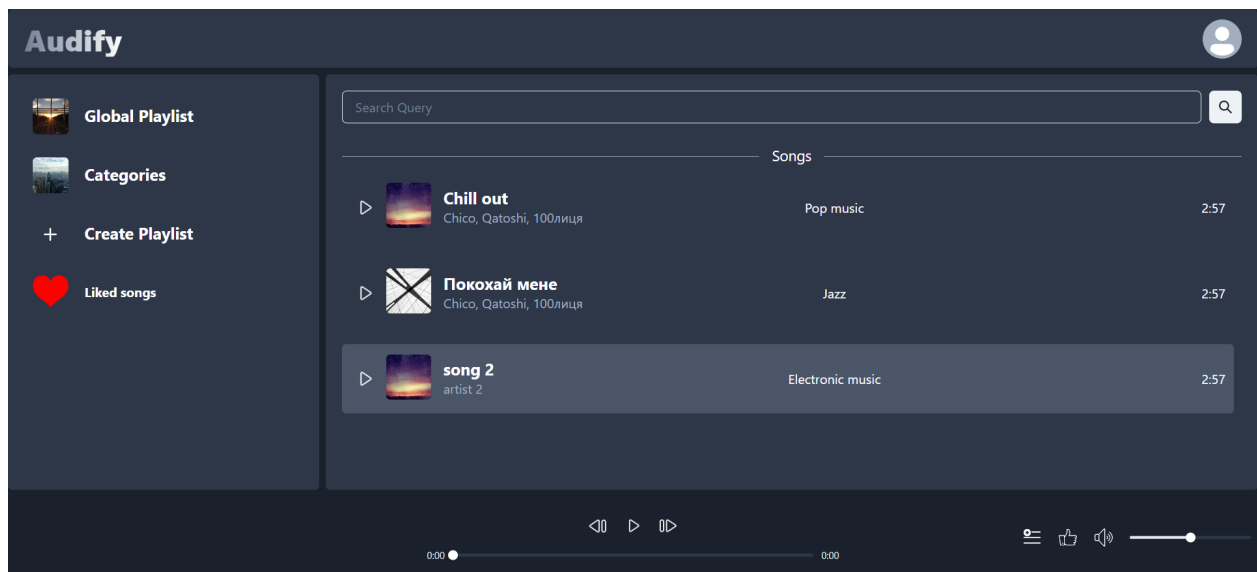


Рисунок 3.4 - після успішної автентифікація

3.3 Автентифікація користувача через google

На сторінці логіну натискаємо на кнопку увійти за допомогою google (рисунок 3.5)

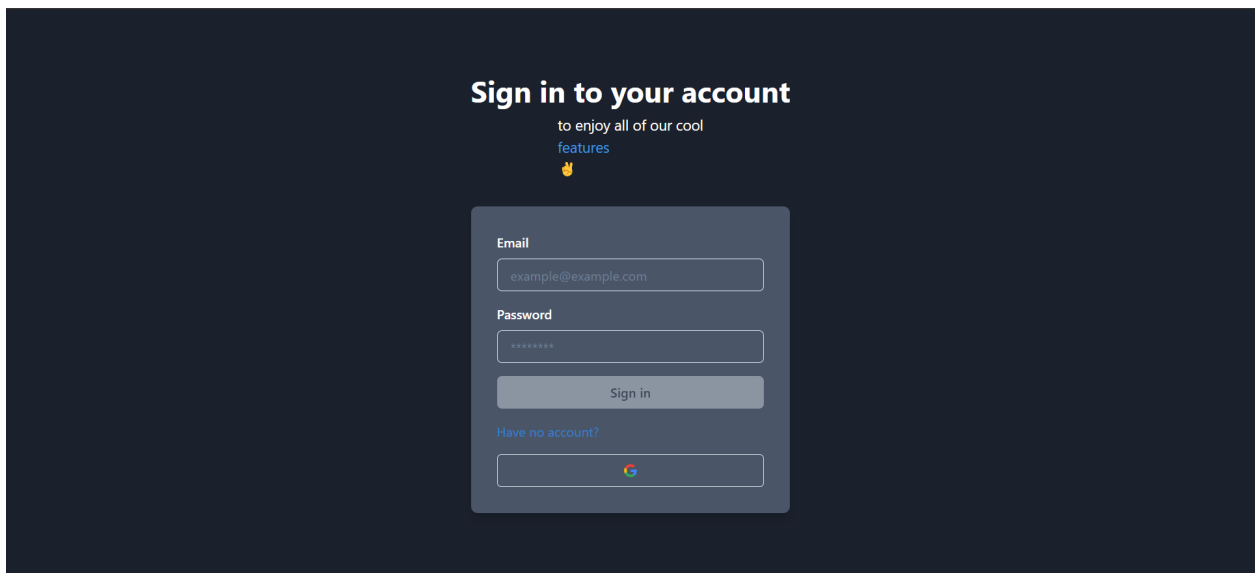


Рисунок 3.5 - сторінка логіну

Нас перекидає на сторінку google auth, де потрібно вибрати пошту за допомогою якої ми хочемо зайти у наш веб застосунок (рисунок 3.6).

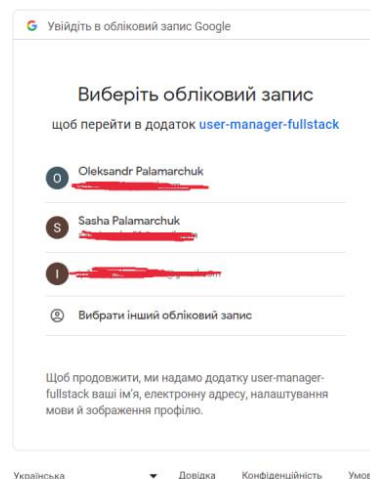


Рисунок 3.6 - сторінка google auth

Після успішної авторизації нас перекине на головну сторінку з повідомленням (рисунок 3.7).

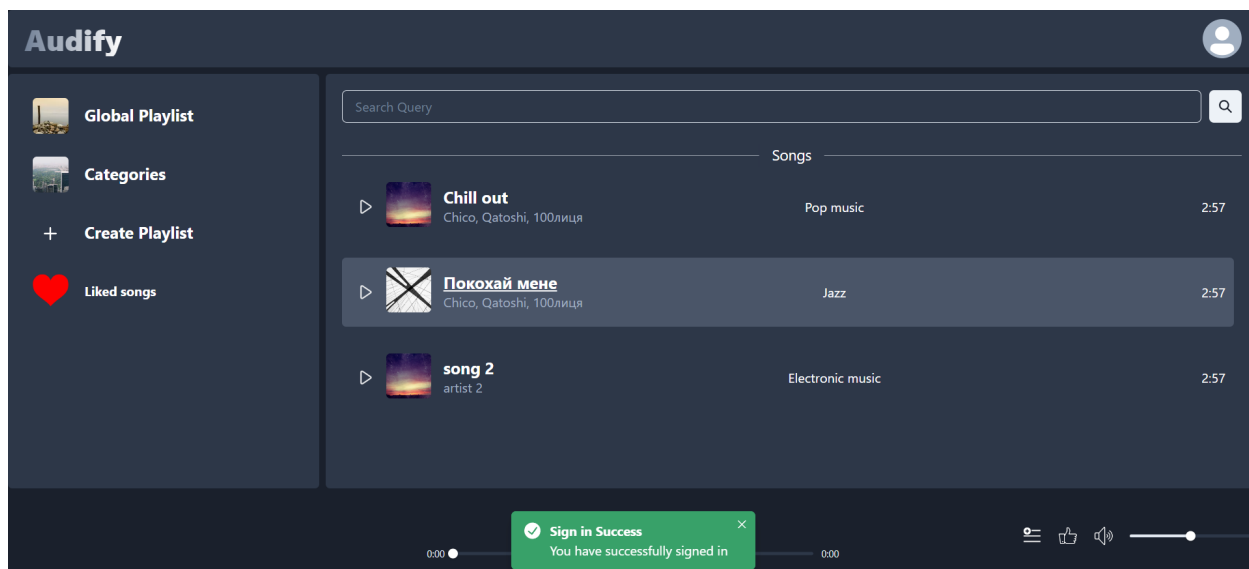


Рисунок 3.7 - сторінка після вдалої авторизації

3.4 Створення нового плейлиста.

Натискаємо кнопку create playlist на головній сторінці у лівій частині екрану, вибираємо зображення розміром 500x500 пікселів, вводимо валідну назву та натискаємо на кнопку Create (рисунок 3.8).

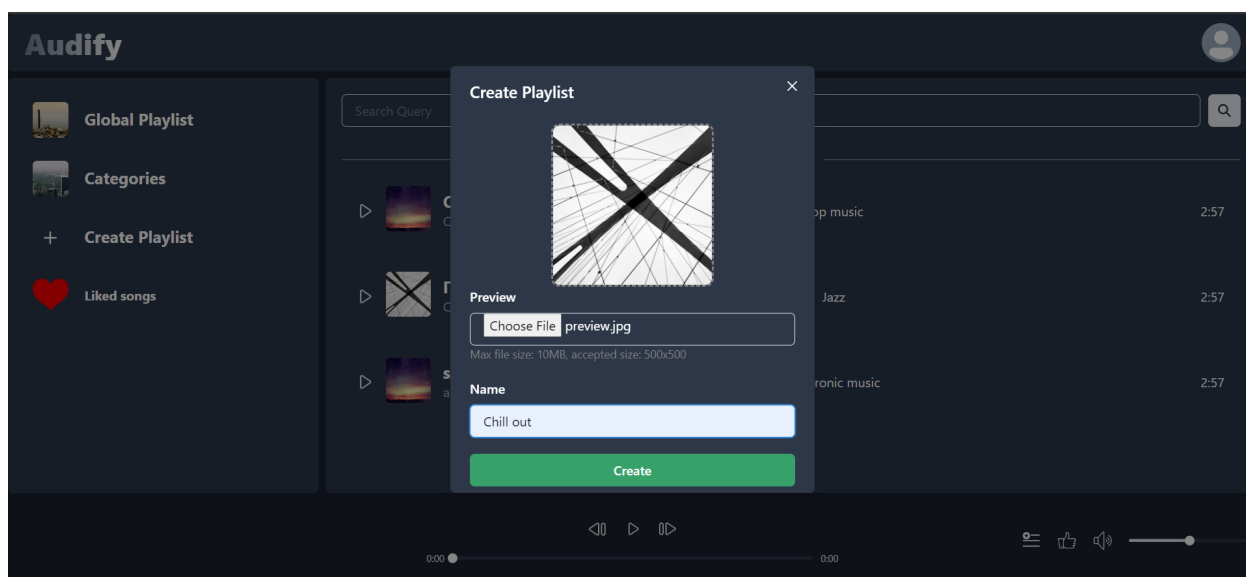


Рисунок 3.8 - рорир вікно для створення плейлиста

Після успішного створення плейлиста у лівій стороні екрана буде доданий новий плейлист і також буде повідомлення про успішне створення плейлиста (рисунок 3.9).

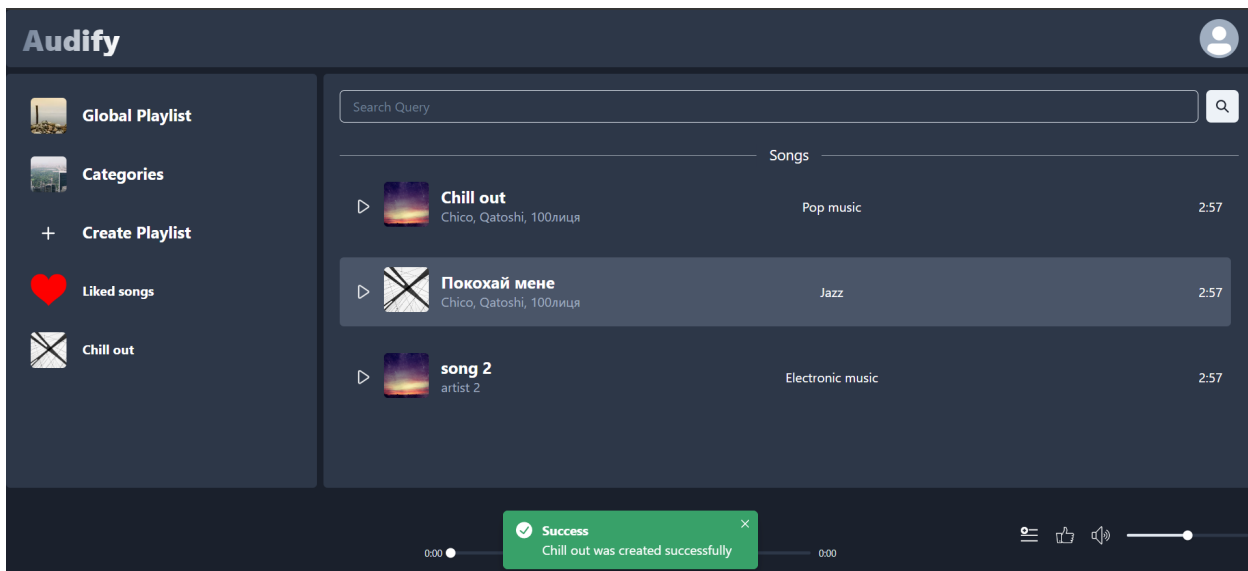


Рисунок 3.9 - успішне створення плейлиста

3.5 Пошук пісні у глобальному плейлисті

У пошуковий рядок в глобальному плейлисті вводимо запит, він може складатися з назви, тегів, назви виконавця, слів з тексту пісні, і натискаємо на кнопку пошуку (рисунок 3.10).

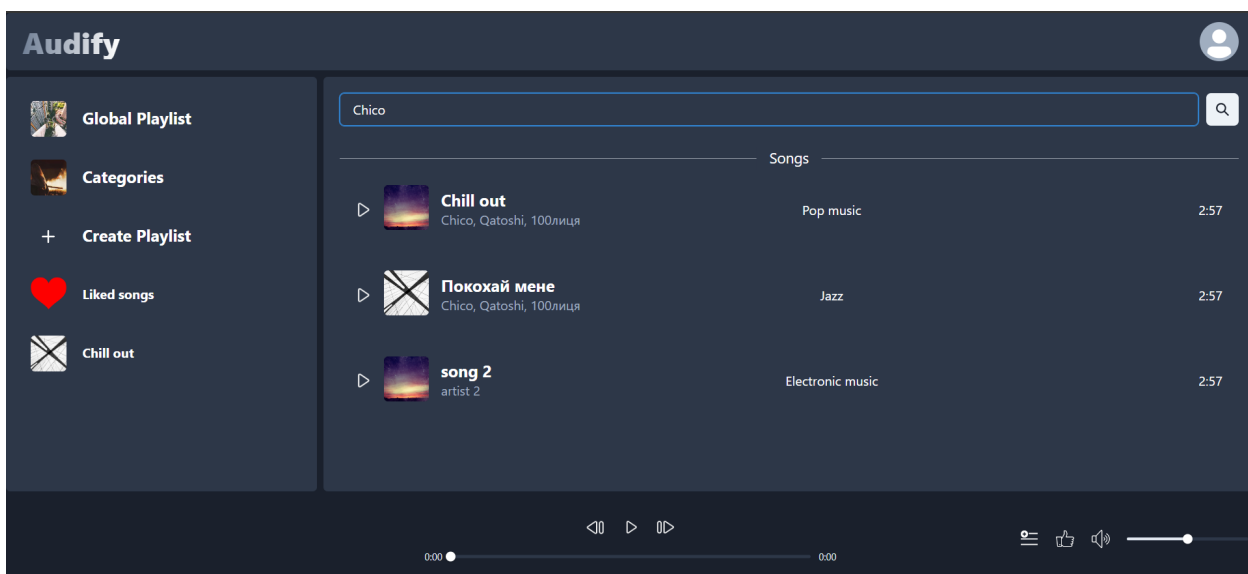


Рисунок 3.10 - введення запиту у пошуковий рядок

Після пошуку ми можемо бачити, що було знайдено дві пісні, у яких назва виконавця містить в собі пошуковий запит (рисунок 3.11).

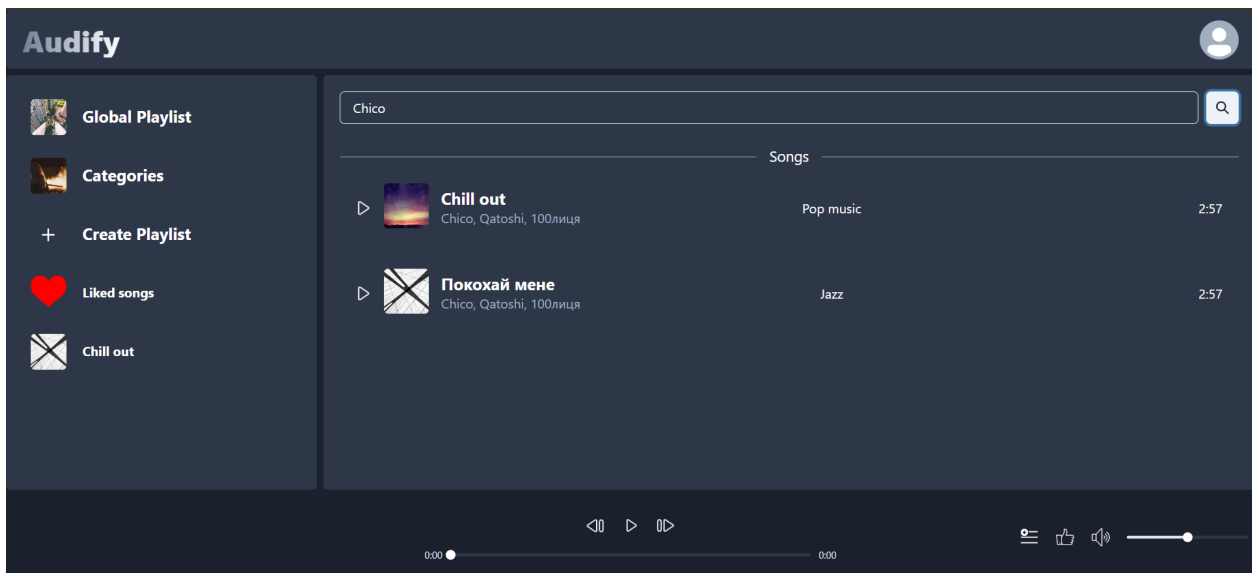


Рисунок 3.11 - результат пошуку

3.6 Пошук пісні по категорії

У лівій стороні екрану можна побачити кнопку categories, якщо на неї натиснути відкривається сторінка, на якій буде відображено список категорій (рисунок 3.12).

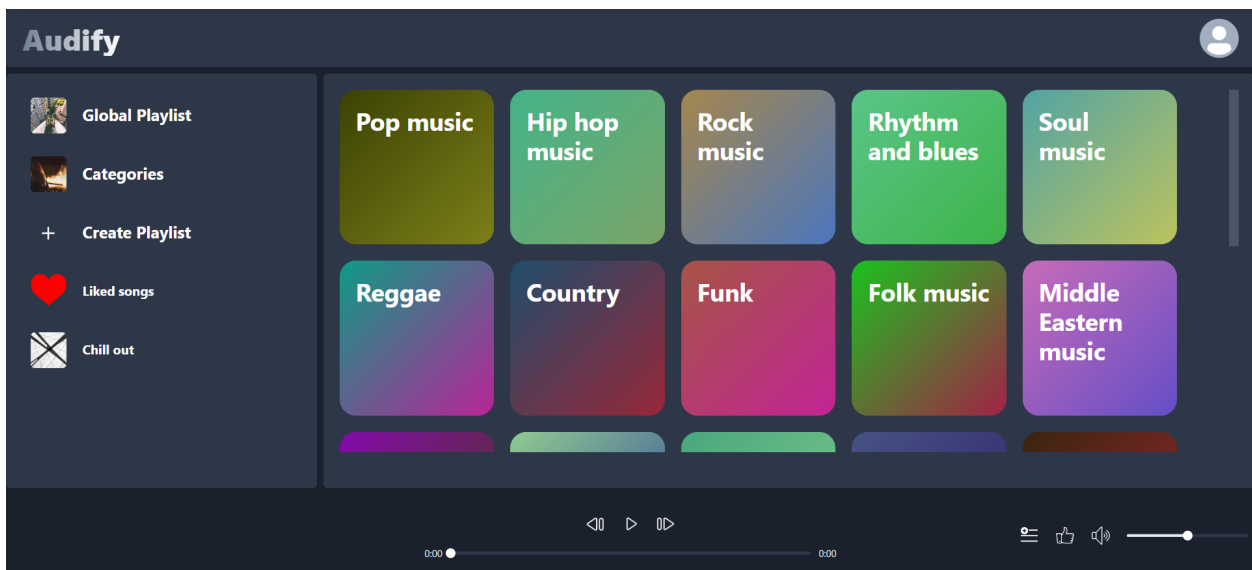


Рисунок 3.12 - список категорій

Зі списку категорій виберемо категорію з назвою Pop music. Як можемо бачити у категорії Pop music є лише одна пісня (рисунок 3.13).

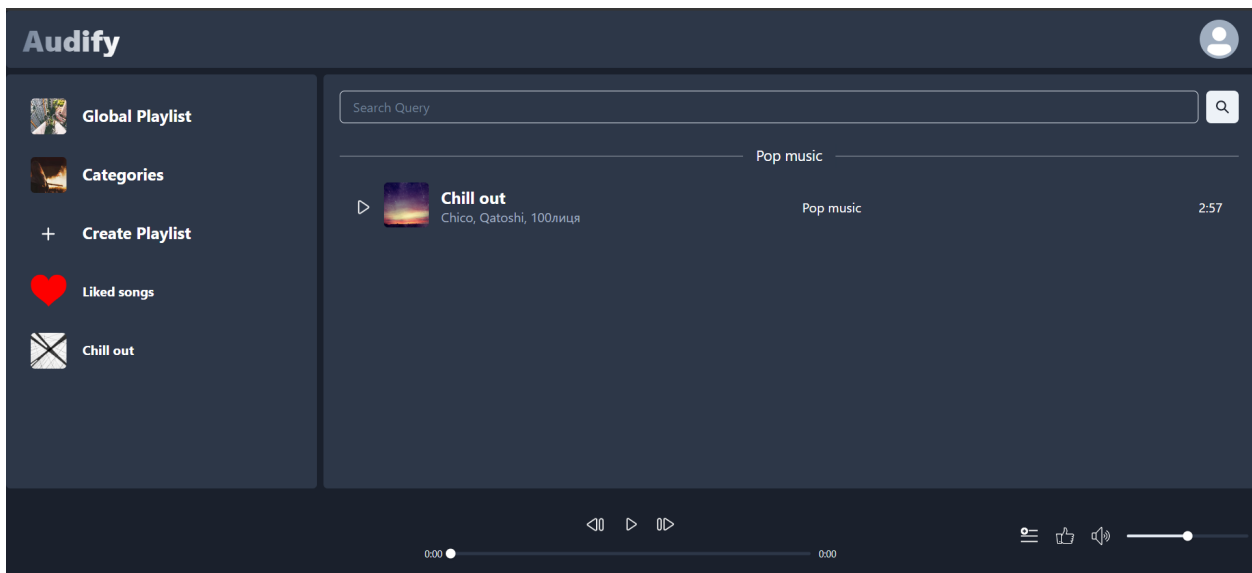


Рисунок 3.13 - сторінка категорії Pop music

3.7 Програш пісні

У глобальному плейлисті виберемо пісню і натиснемо на кнопку play біля неї, як можемо бачити у плеєрі змінилася пісня на обрану і почалося відтворення аудіо (рисунок 3.14).

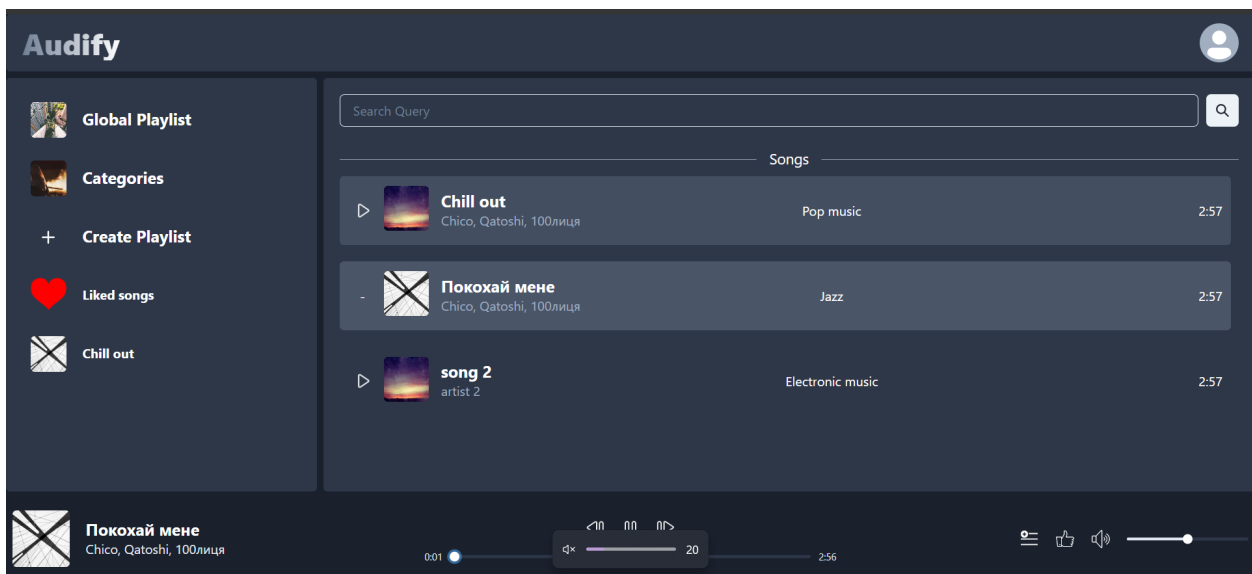


Рисунок 3.14 - програш обраної пісні

3.8 Додавання пісні до плейлиста

Після того, як ми почали програвати пісню ми можемо її швидко додати до плейлиста натиснувши на кнопку лайка (рисунок 3.15) або можемо додати пісню до власноруч створеного плейлиста за допомогою кнопки add song to playlist (рисунок 3.16), а потім натиснувши на кнопку + (рисунок 3.17).

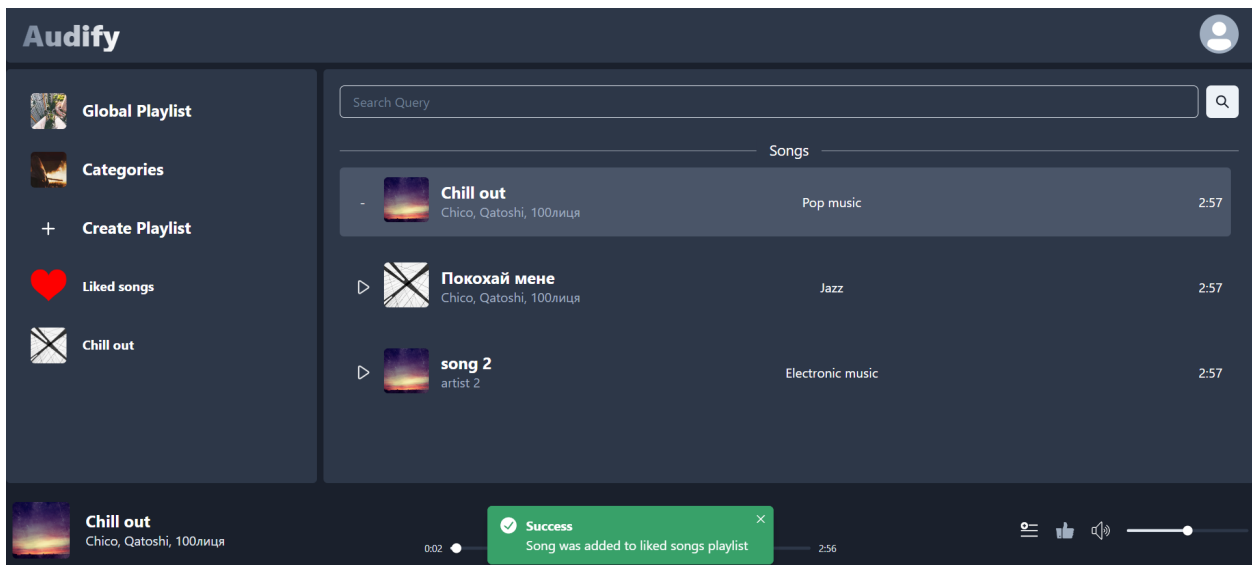


Рисунок 3.15 - пісня успішно додана до плейлиста Liked Songs

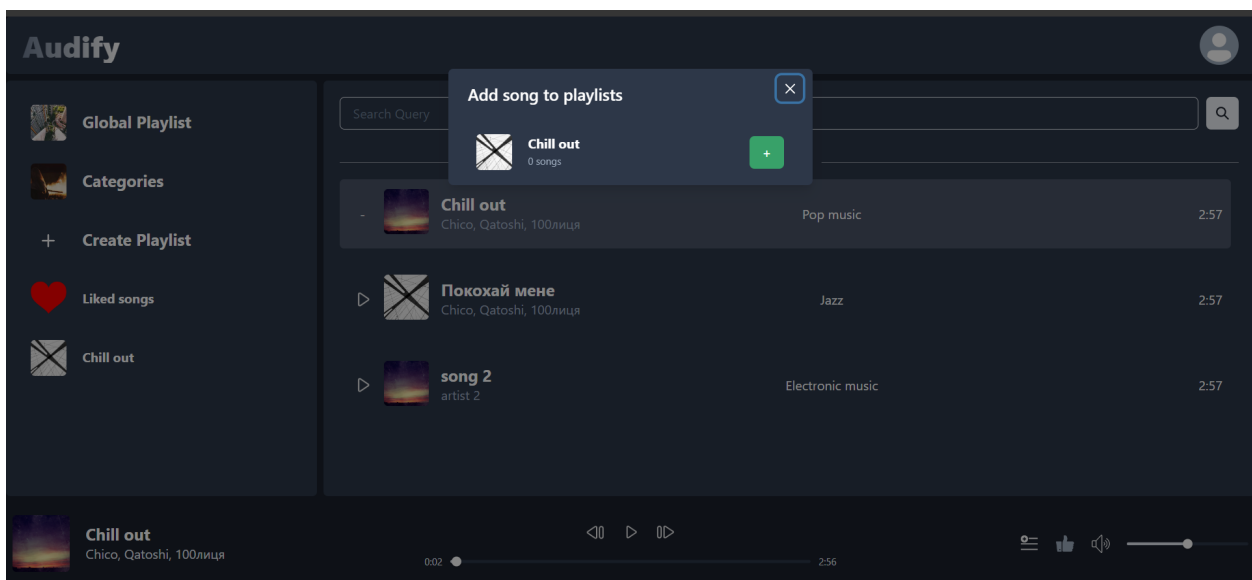


Рисунок 3.16 - рорип вікно з вибором плейлиста, в який потрібно додати пісню

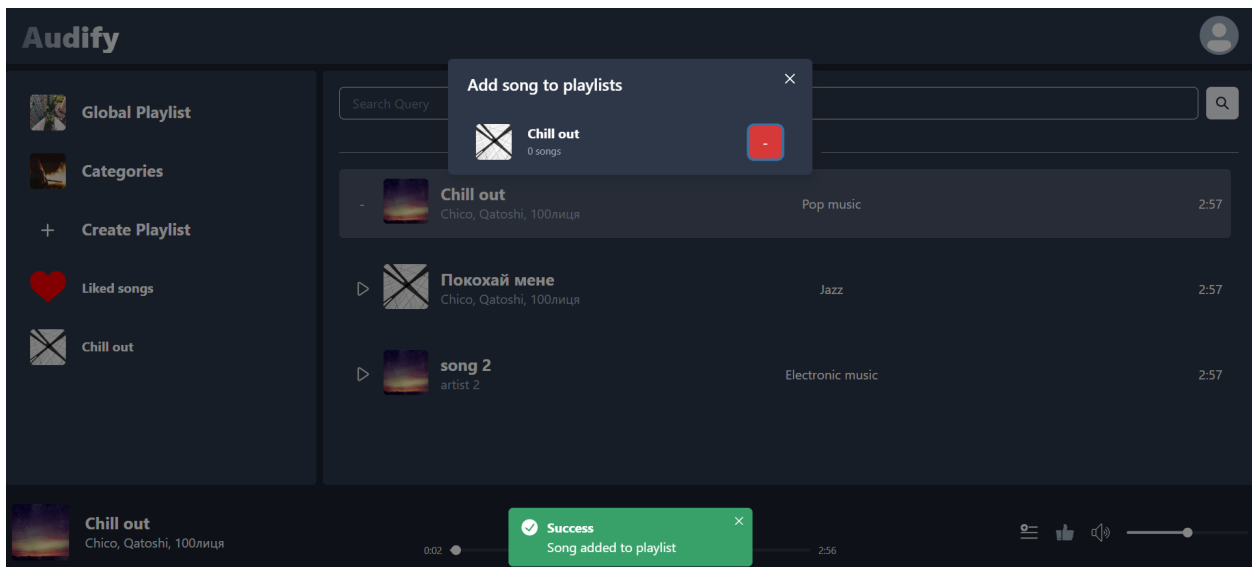


Рисунок 3.17 - пісня успішно додана до власноруч створеного плейлиста Chill Out

Переконаємося, що пісня дійсно була додана до плейлистів Liked Songs (рисунок 3.18) та Chill Out (рисунок 3.19).

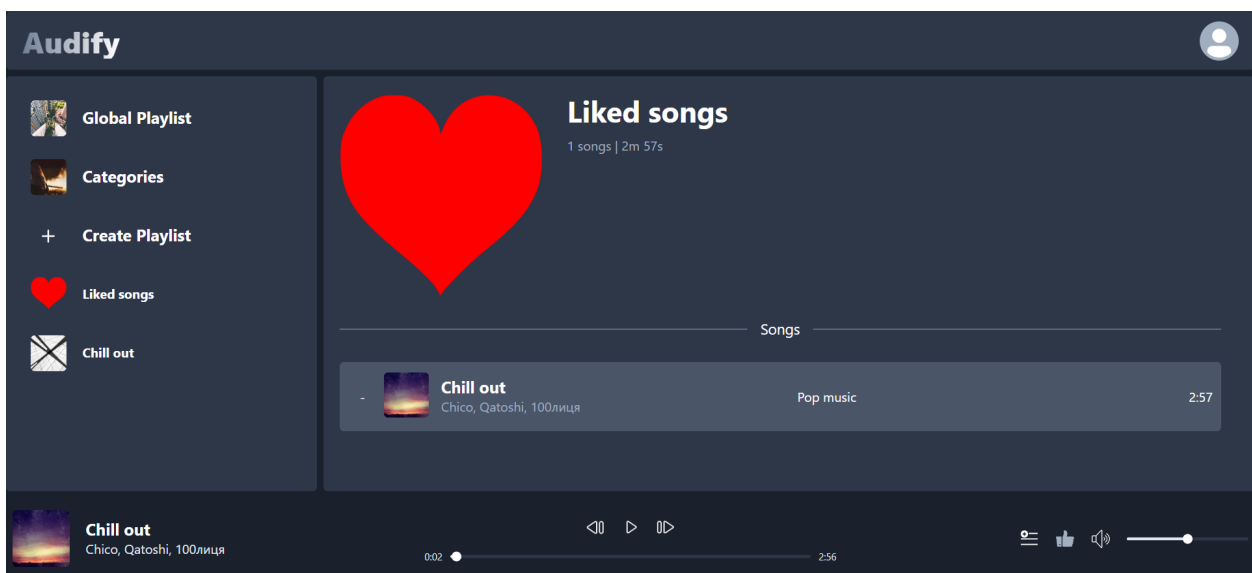


Рисунок 3.18 - Liked Songs

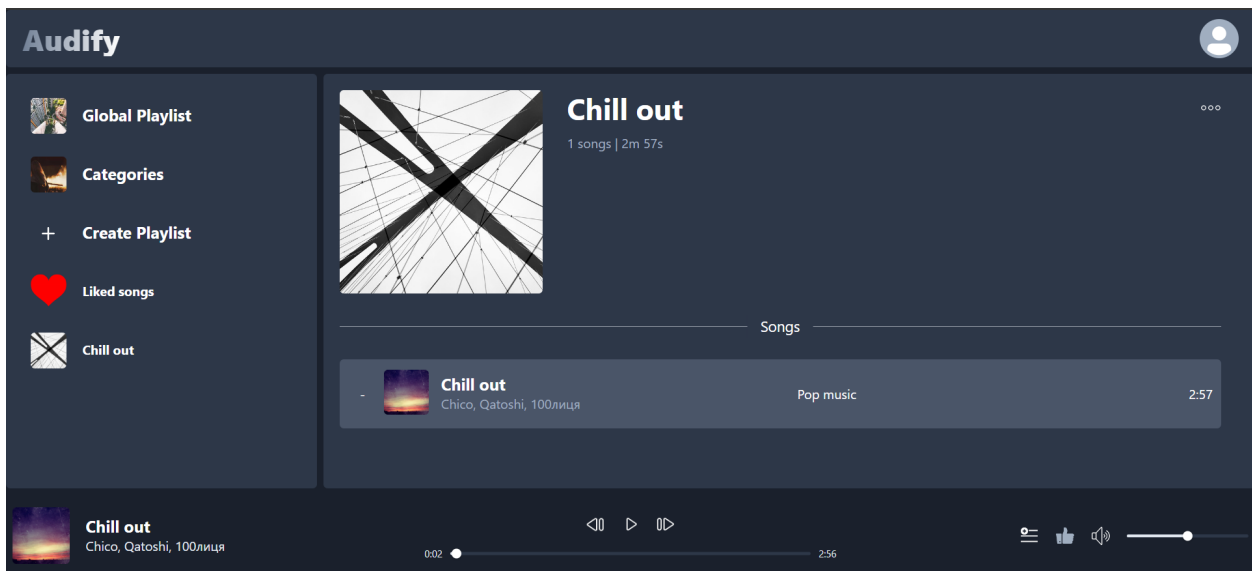


Рисунок 3.19 - Chill Out

3.9 Видалення плейлиста

На сторінці плейлиста у правому верхньому куті натискаємо три точки і у випадаючому списку обираємо кнопку delete, після цього з'явиться модальне вікно у якому підтверджуємо, що ми дійсно хочемо видалити плейлист (рисунок 3.20).

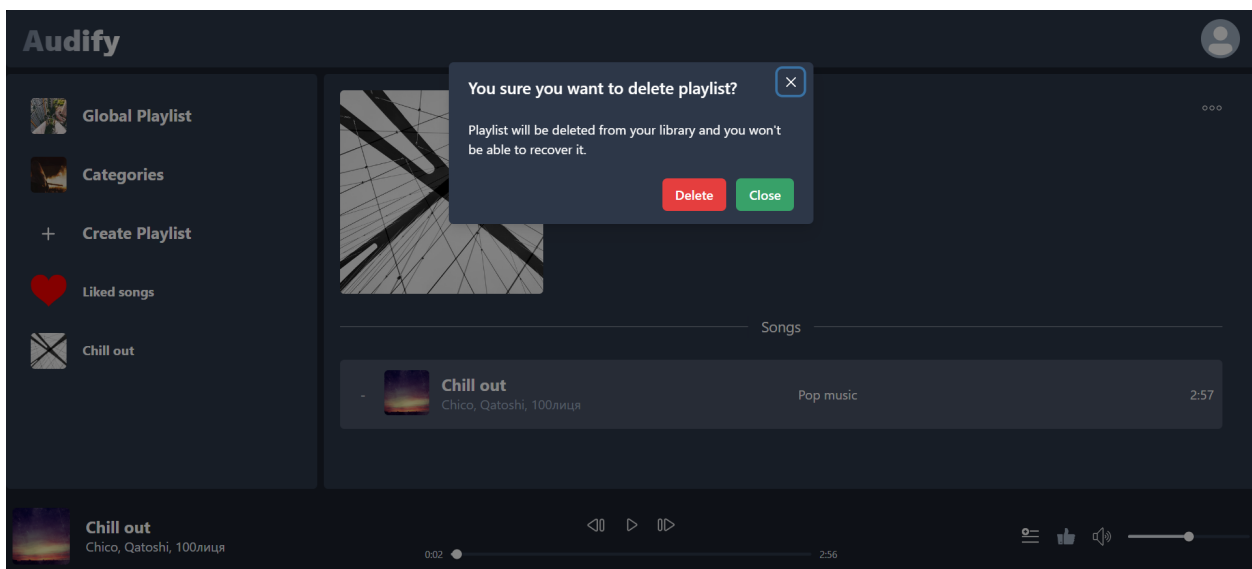


Рисунок 3.20 - модальне вікно з підтвердженням видалення плейлиста

Як можемо бачити плейлист був успішно видалений і більше не відображається зліва (рисунок 3.21).

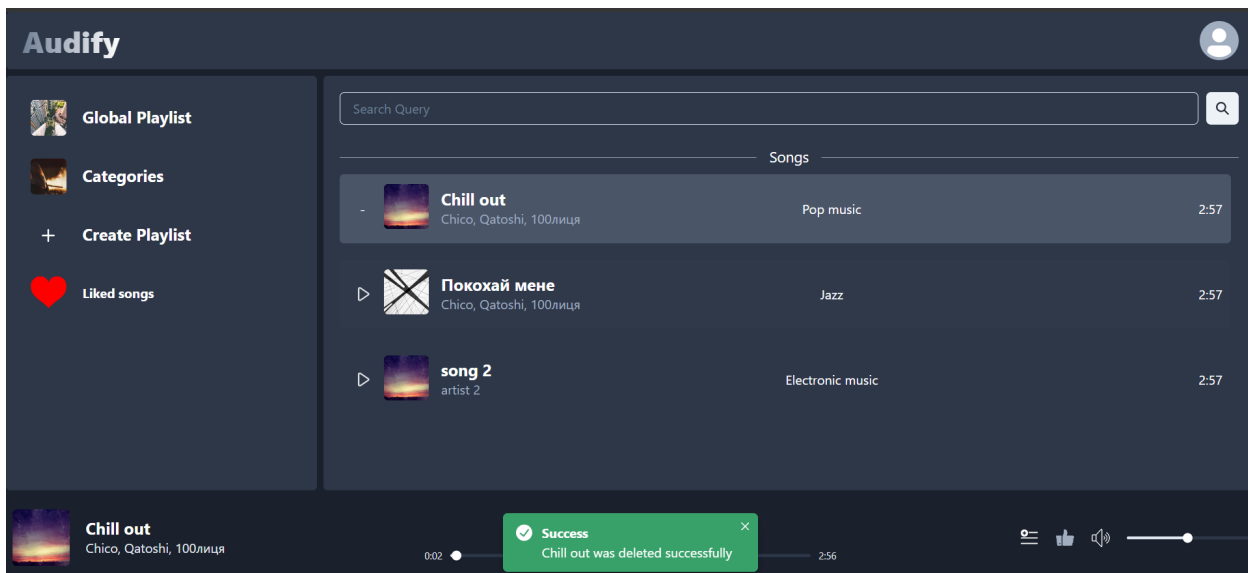


Рисунок 3.21 - успішне видалення плейлиста

3.10 Редагування плейлиста

На сторінці плейлиста у правому верхньому куті натискаємо три точки і у випадаючому списку обираємо кнопку edit, після цього з'явиться роруп вікно, де ми обираємо нове зображення та нову назву для нашого плейлиста (рисунок 3.22).

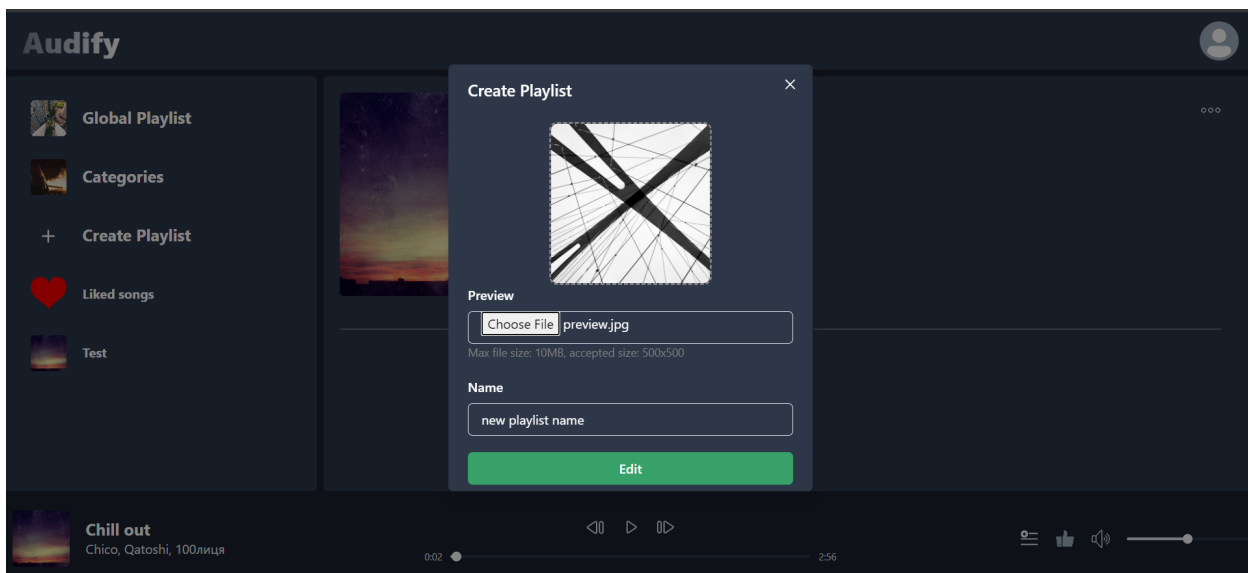


Рисунок 3.22 - роруп вікно редагування плейлиста

Після успішного редагування плейлиста, зміни будуть внесені, а також з'явиться повідомлення про успішне редагування плейлиста (рисунок 3.23).

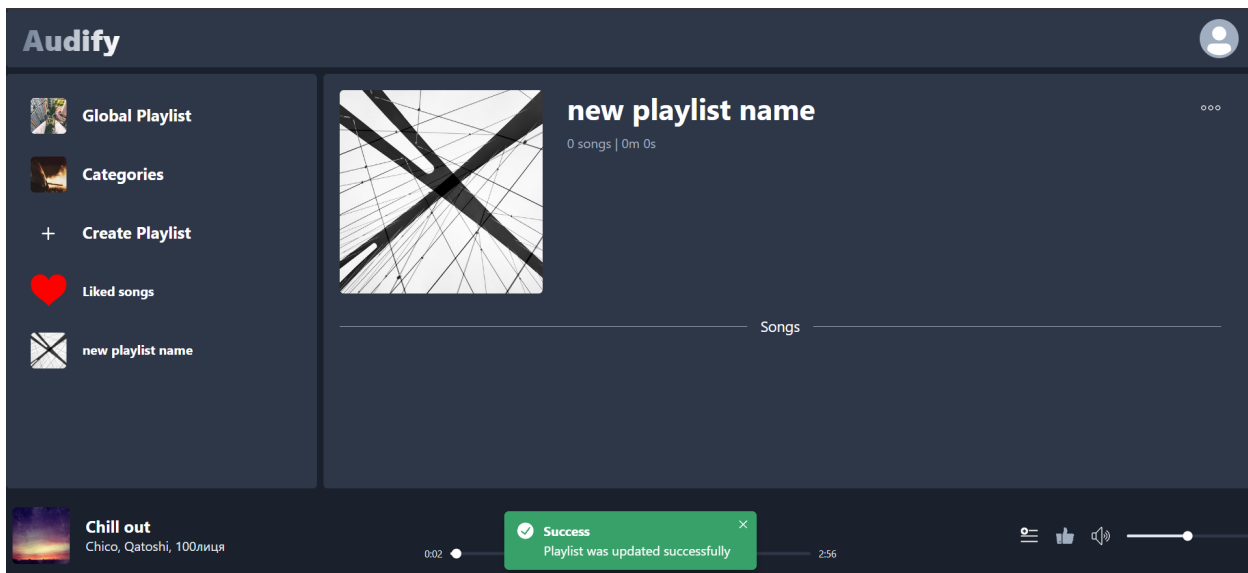


Рисунок 3.23 - успішне редагування плейлиста

3.11 Зміна паролю користувача

У профілі користувача (рисунок 3.24) натискаємо на кнопку Change Password і у відкритшомуся роруп вінці вводимо новий пароль і натискаємо кнопку Change Password (рисунок 3.25).

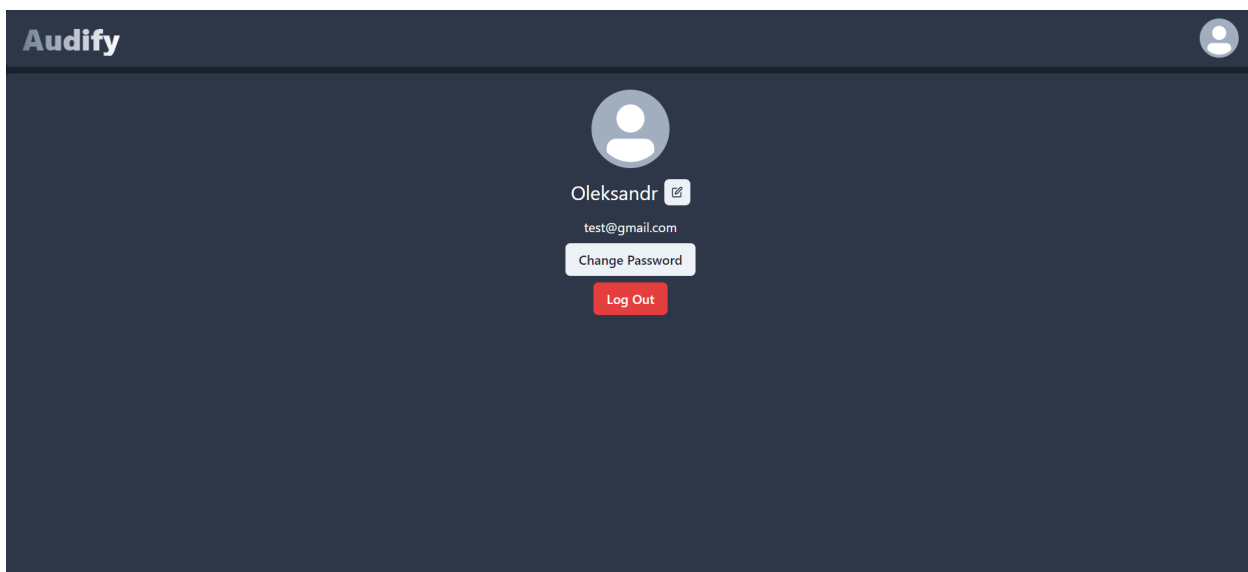


Рисунок 3.24 - профіль користувача

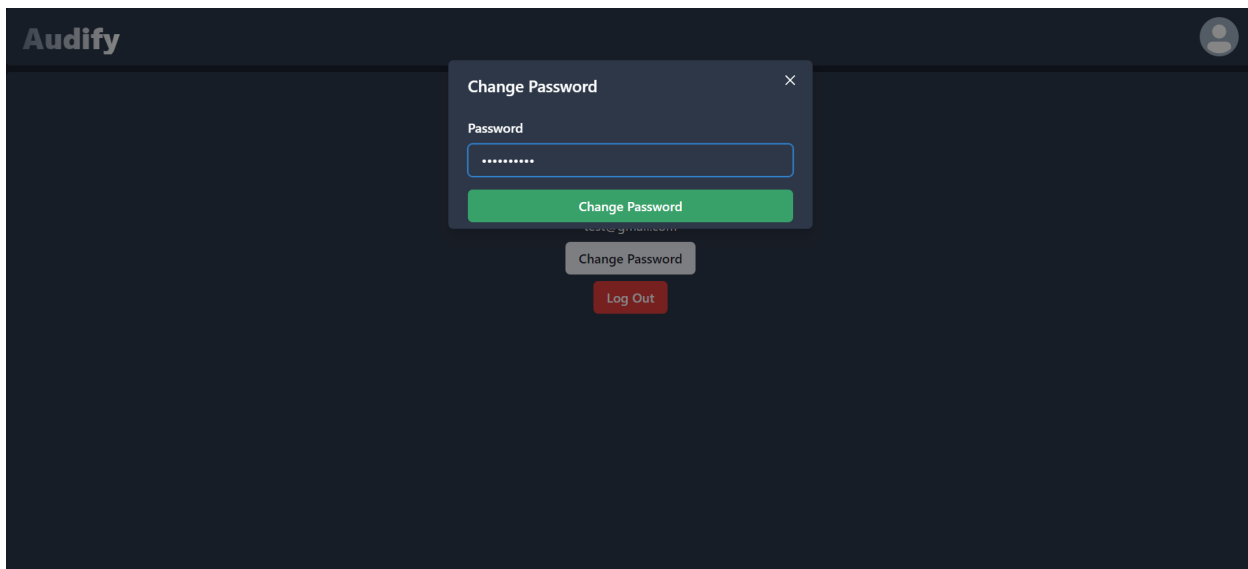


Рисунок 3.25 - рорир вікно зміни паролю користувача

Після успішної зміни паролю повинно з'явитися повідомлення, що пароль успішно змінений (рисунок 3.26).

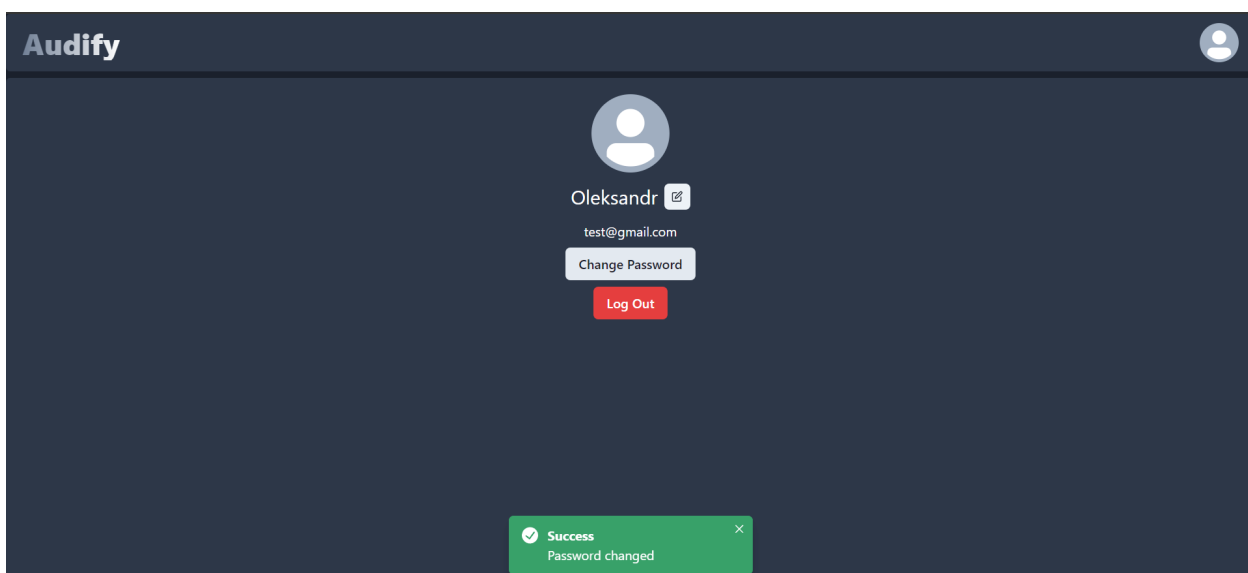


Рисунок 3.26 - пароль успішно змінений

3.12 Зміна імені користувача

Натискаємо на ім'я користувача і у полі, яке з'явилося пишемо нове валідне ім'я (рисунок 3.27), після чого натискаємо на галочку і зберігаємо зміни (рисунок 3.28).

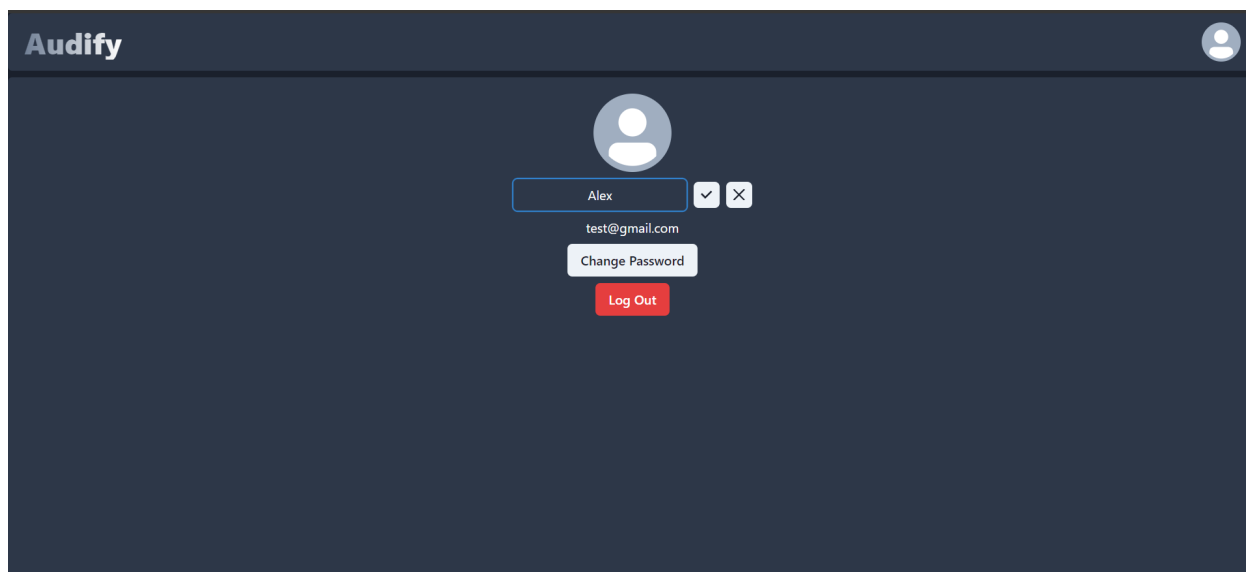


Рисунок 3.27 - поле для введення нового імені.

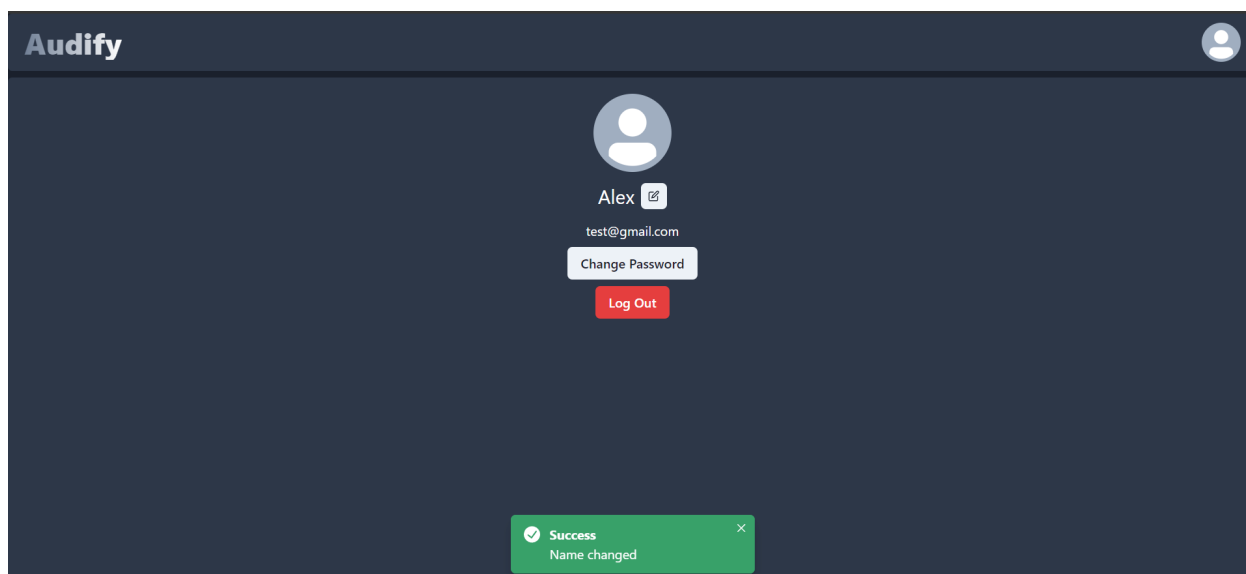


Рисунок 3.28 - успішна зміна імені користувача