1. Backend

1.1 Használt technológiák

A backend megírásánál törekedtünk az egyszerűségre, átláthatóságra és könnyű kezelhetőségre, ezt vettük elsődleges szempontnak a backend technológiájának meghatározásakor, valamint gondolkoztunk, hogy milyen backend technológiákat használtunk korábban saját projektekben és ezek az okok miatt esett a Node.js-re a választás. Express keretrendszerrel használjuk a Node.js-t, annak ellenére, hogy ez egy minimalista keretrendszer, rengeteg problémára találhat az ember egy megfelelő middleware könyvtárat, amivel meglehetősen megkönnyíti a programozó dolgát.

* 1. A backend elérése és futtatása lokálisan

A projekt backendjét külön GitHub repository-ban helyeztük el, a könnyebb átláthatóság érdekében:

<https://github.com/BL622/learnthebasics-backend>

A repository-ban a nyelvek menüpontnál olvasható, hogy JavaScript nyelven íródott a backendünk, ennek ellenére mégis magasabb százalékban HTML-t tartalmaz. Annak köszönhető, hogy az email-ek body design-ja HTML-ben íródott és az SVG-k is bekerültek a HTML body-ba.

A backendet konzol ablakban git clone {{link}} parancs kiadásával lehet leclone-ozni a publikus GitHub repository-ból.

A backend root mappájában \learnthebasics-backend\ konzol ablakban npm i parancs kiadásával lehet letölteni a **package.json** állományban felsorolt node module-okat. A backend futtatása előtt létre kell hozni a .env környezeti változóit a root mappában:

* PORT='8000'
* MYSQL\_HOST=’database\_host’ || ’localhost’
* MYSQL\_USER='database\_felhasznalonev' || ’root’
* MYSQL\_PASSWORD='database\_jelszo' || ’’
* MYSQL\_DATABASE='learnthebasics'
* SMTP\_USER='baloghlevente923@gmail.com'
* SMTP\_PASSWORD='dizyugdhmucmhgzn'
* SECRET\_BUFFER='My6VoJly9V2d9qJpIkZgD5V7cHokeCdr'

A környezeti változókat saját igényeink szerint alakítjuk az SMTP\_USER, valamint PASSWORD értékei a csapat email címe létrehozása előtti értékeket tartalmazza, az új értékeket saját felhasználási okokból nem adhatjuk meg.

Végezetül két módon is futtatható a backend lokálisan:

* npm run dev
* npm run start

parancsokkal, az második script a backendet nodemon segítségével futtatja.

A backend a Koyeb nevezetű platform szerverein fut, annak elérése a következő címen lehetséges: <https://backend-learnthebasics.koyeb.app/>

* 1. Backend fejlesztési folyamata

A backendünk fejlesztése egészen érdekesen alakult, a kezdetekben nagy össze-visszaság alakult ki a file system-ben és a code-ban is, egyáltalán nem volt követhető a felépítése. Ez a kezdeti tudatlanságunknak vethető fel, mivel amikor elkezdtük a backendet fejleszteni a Node.js programozás tudásunk meglehetősen kicsi volt, ezt rengeteg tanulással ellensúlyoztuk. A backend összesen háromszor lett újraírva a tudásunk gyarapodásával fejlődött együtt. Az első újraírás alkalmával már egy áttekinthetőbb file struktúrával rendelkezett, a megírásával is rengeteg újdonságot tanultunk, de még mindig nem volt olyan állapotban, ahogy megálmodtuk, bár vannak olyan függvények, amelyeket azóta is használunk, ugyan javítottuk azóta a függvényeken, de sokban megkönnyítették ezek a dolgainkat.

1. API-dokumentáció

2.1. userController.js

* Elérési útvonal: /player

2.1.1 registerPlayer()

* Kérés típusa: POST
* Paraméterek:
  + email: string
  + username: string
  + password: string
  + confirmPassword: string
* Feladat: az új játékosok jelszavának hashelése, ezek után az adatok eltárolása az adatbázisban
* Válasz: egy üzenet a sikeres regisztrációról, valamint az adatbázis válasza a sikeres adattárolásról
* Elérési útvonal: /register

2.1.2 loginPlayer()

* Kérés típusa: POST
* Paraméterek:
  + username: string
  + password: string
* Feladat: a megadott jelszó és hashelt jelszó **„bcrypt”** package compare függvényének használatával a jelszavak összehasonlítása, amennyiben ezek egyeznek saját tokent generál, amibe különböző adatokat encryptelünk JWT-hez hasonló módon
* Válasz: a request headerjében megadott **„x-app-type”** kulcs értéke alapján kétfajta választ adhat vissza a backend erre a route-ra:
  + „web”: username és a generált token (később ennek összessége jelszóval elválasztva authCode vagy authToken-ként kerül megnevezésre), valamint egy összegzett statisztikát a játékos eddigi teljesítményei alapján, amit a webes felületünkön megjelenítünk, ezek mellett egy **„tips”** tömböt ez a játék által oktatott három webfejlesztési nyelvekből 1-1 tippet tartalmaz
  + érték nélkül: username és generált token kerül visszaküldésre, valamint egy **„stats”** tömb, amelyben a webes felületre adott statisztikákhoz számolandó adatok kerülnek bele a válaszba
* Elérési útvonal: /login

2.1.3 forgotPassword()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + email: string
* Feladat: a megadott email cím alapján lekéri az email címhez tartozó adatokat, amelyekből egy tokent generálunk (szintén saját tokent) 60 perces lejárati idővel, majd egy emailt küldd a felhasználó emailjére, amiben egy password-reset hivatkozás kerül kiküldésre **„nodemailer”** csomag segítségével GOOGLE SMTP szerveren keresztül
* Válasz: sikeres email küldés esetén egy üzenet, ami értesíti a felhasználót a sikeres email küldésről
* Elérési útvonal: /forgotPassword

2.1.4 validateResetToken()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + token: string
* Feladat: token validálása a password-reset link megnyitása után, hogy megfelelő-e a token és vagy érvényes-e
* Válasz: amennyiben a felhasználó egy érvényes tokennel nyitotta meg a hivatkozását, a válasz szimplán a token önmaga, valamint egy üzenet, hogy sikeres volt az ellenőrzés
* Elérési útvonal: /validateResetToken

2.1.5 resetPassword()

* Kérés típusa: POST
* Paraméterek:
  + token: string
  + password: string
  + confirmPassword: string
* Feladat: token alapján érvényesített felhasználó jelszavának hash-elése és a régi jelszó felülírása az adatbázisban, ennek az eredményéről szintúgy email küldése a felhasználónak sikeres jelszóváltoztatás esetén
* Válasz: üzenet a sikeres jelszóváltoztatásról és az email-es értesítésről
* Elérési útvonal: /resetPassword

2.1.6 getStatistics()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + authCode: string (username és token egy space-el elválasztva)
* Feladat: a weboldalra kiírt statisztikák lekérése, amennyiben lefrissül az oldal újrageneráljuk a statisztikákat, ha változtak volna
* Válasz: egy objektum, amelyben a statisztikák, valamint a tippek vannak
* Elérési útvonal: /getStatistics

2.2 gameController.js

* Elérési útvonal: /game

2.2.1 getHardwareElements()

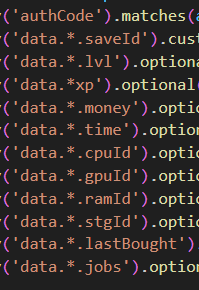
* Kérés típusa: GET
* Paraméter: nincs
* Feladat: az összes hardver elem lekérése az adatbázisból esetleges változtatás miatt
* Válasz: a hardver elemek típus szerint csoportosítva
* Elérési útvonal: /getHardwareElements

2.2.2 getSaves()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + authCode: string
* Feladat: a token validálása után, a token alapján lekéri a játékos adatbázisban tárolt összes saveFile-ját
* Válasz: üzenet a sikeres lekérésről, valamint az összes saveFile adata
* Elérési útvonal: /getPlayerSaves

2.2.3 setSavesOrUpdate()

* Kérés típusa: POST
* Lehetséges paraméterek:



* Feladat: a headerben szereplő **„x-save-type”** kulcs értéke alapján három feladata lehet:
  + érték nélkül: saveFile létrehozása, amennyiben még nem létezik a megadott saveId-val a játékosnál
  + „update”: felülírja a megadott saveId-hoz tartozó adatokat, valamint a statisztikákat és az encryptelt munkát is
  + „override”: ebben az esetben az adott saveId-hoz tartozó adatokat alapértelmezett értékre állítja
* Válasz: üzenet a saveFile sikeres mentéséről/felülírásáról
* Elérési útvonal: /savePlayerData

2.2.4 deleteSave()

* Kérés típusa: POST
* Paraméterek:
  + authCode: string
  + saveId: string
* Feladat: a megadott saveId-hoz tartozó adatok törlése az adott játékos id-ja alapján
* Válasz: üzenet a sikeres saveFile törlésről
* Elérési útvonal: /deleteSave

2.3 adminController.js

* Elérési útvonal: /admin

2.3.1 isAdmin()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + authCode: string
* Feladat: az authCode-ból kiolvasott token alapján a felhasználó adatainak lekérése és ellenőrzése, hogy admin-e a felhasználó
* Válasz: üzenet a sikeres ellenőrzésről és egy objektum, ami tartalmazza az isAdmin kulcs boolean értékét
* Elérési útvonal: /isAdmin

2.3.2 getTableNames()

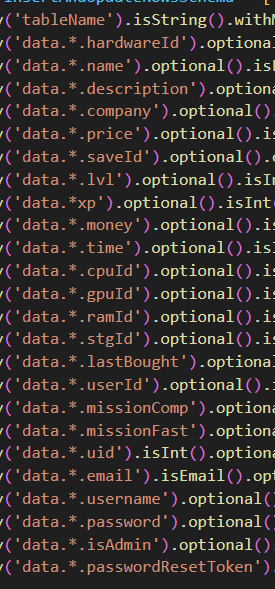
* Kérés típusa: GET
* Paraméter: nincs
* Feladat: az adatbázisban tárolt táblák a táblák neveinek lekérése, a tábla mezőinek a nevét és adattípusát kéri le
* Válasz: egy összesített adathalmaz az adatok alapján csoportosítva
* Elérési útvonal: /getTableNames

2.3.3 getRowsByTableName()

* Kérés típusa: POST
* Paraméter:
  + tableName: string
* Feladat: az adott táblához tartozó összes rekord lekérése az adatbázisból
* Válasz: üzenet a sikeres lekérésről és a rekordok csoportosítva
* Elérési útvonal: /getTableRows

2.3.4 insertRows()

* Kérés típusa: POST
* Lehetséges paraméterek:



* Feladat: a megadott formátumban beilleszteni az adatbázisba a megadott táblához az adatokat, jelszó hashelve kerül minden esetben az adatbázisba
* Válasz: üzenet a sikeres beillesztésről
* Elérési útvonal: /insertRows

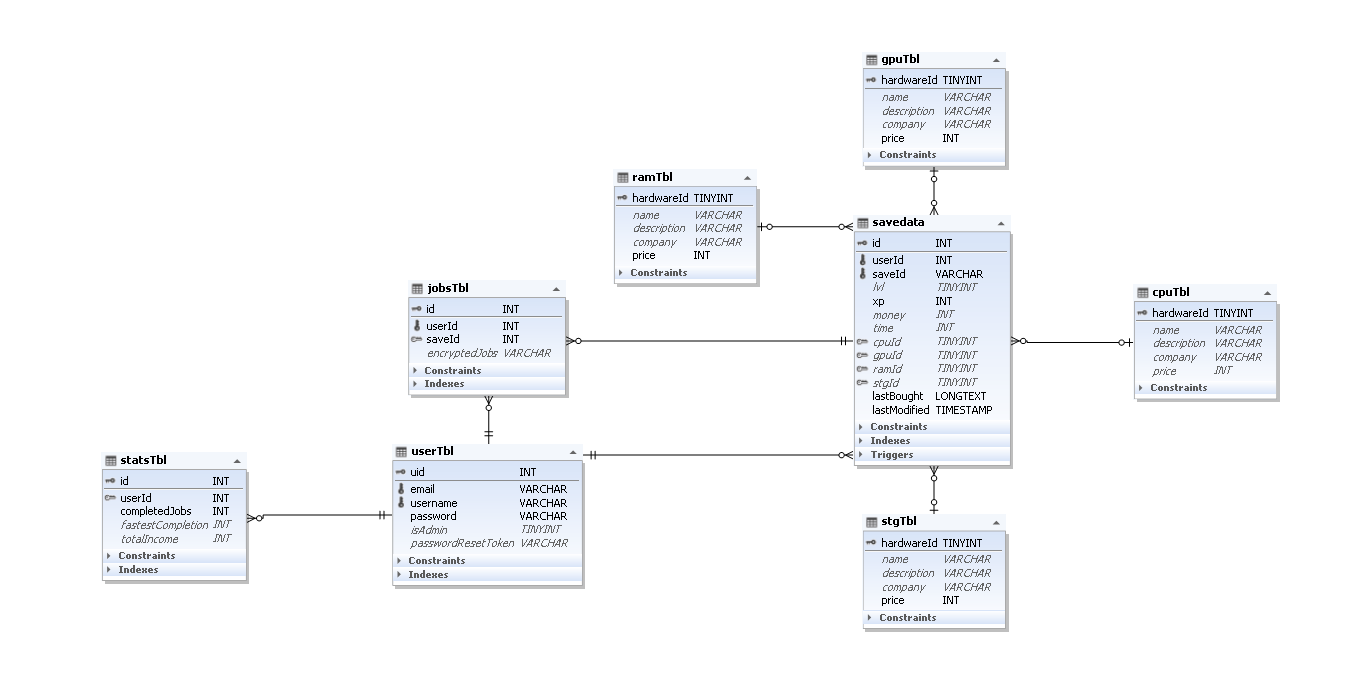
2.3.5 updateRows()

* Kérés típusa: POST
* Lehetséges paraméterek: azonosak az insert paramétereivel
* Feladat: az adatbázishoz képest követi a változásokat és csak a megváltozott adatokat írja felül az adatbázisban
* Válasz: üzenet a sikeres felülírásról
* Elérési útvonal: /updateRows

2.3.6 deleteRows()

* Kérés típusa: POST
* Paraméterek:
  + tableName: string
  + fieldName: string
  + fieldValue: string
* Feladat: a megadott táblából, az adott fieldName-hez tartozó fieldValue rekordját törölni
* Válasz: üzenet a sikeres törlésről
* Elérési útvonal: /deleteRows

1. Adatbázis



3.1 cpuTbl

* hadrdwareId A hardver azonosítója (tinyint(4)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* name A hardver neve (varchar(50))
* description A hardver leírása (varchar(255))
* company A hardvert gyártó cég neve (varchar(50))
* price A hardver ára (int(11))

3.2 gpuTbl

* hadrdwareId A hardver azonosítója (tinyint(4)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* name A hardver neve (varchar(50))
* description A hardver leírása (varchar(255))
* company A hardvert gyártó cég neve (varchar(50))
* price A hardver ára (int(11))

3.3 jobsTbl

* id A job azonosítója (int(11)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* userId A user azonosítója, akihez a job tartozik (int(11)), idegen kulcs (FK)
* saveId A saveFile azonosítója, amelyhez a job tartozik (int(11)), idegen kulcs (FK)
* encryptedJobs A jobok encryptelt formája (varchar(255))

3.4 ramTbl

* hadrdwareId A hardver azonosítója (tinyint(4)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* name A hardver neve (varchar(50))
* description A hardver leírása (varchar(255))
* company A hardvert gyártó cég neve (varchar(50))
* price A hardver ára (int(11))

3.5 savedata

* id A saveFile azonosítója (int(11)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* userId A saveFile-hoz tartozó user azonosítója (int(11)), idegen kulcs (FK)
* saveId A saveFile neve (varchar(255)), userenként egyedi
* lvl A save-ben a user tárolt szintje (tinyint(4)), alapértlemezett „-1”
* xp A save-ben tárolt xp szint a lvl számolására (int(11))
* money Az összegyűjtött pénz összege (int(11))
* time A save-ben töltött idő másodperces értéke (int(11))
* cpuId A save-ben jelenlegi használt cpu id-ja (tinyint(4)), idegen kulcs (FK)
* gpuId A save-ben jelenlegi használt gpu id-ja (tinyint(4)), idegen kulcs (FK)
* ramId A save-ben jelenlegi használt ram id-ja (tinyint(4)), idegen kulcs (FK)
* stgId A save-ben jelenlegi használt storage id-ja (tinyint(4)), idegen kulcs (FK)
* lastBought A legnagyobb megvásárolt hardver elemek id-ja egy objektumként tárolva (longtext)
* lastModified A saveFile módosításának utolsó időpontja, ez alapján rendezzük a userekhez tartozó saveFile-okat csökkenősorrendben (timestamp), alapértelmezett érték:
  + - * + current\_timestamp()

3.6 statsTbl

* id A userhez tartozó statisztika azonosítója (int(11)), elsődleges kulcs(PK), AUTO\_INCREMENT
* userId A user azonosítója, amelyhez a statisztika tartozik (int(11)), idegen kulcs (FK)
* completedJobs A user által összes elvégzett jobok összege (int(11)), alapértelmezett értéke 0
* fastestCompletion A user leggyorsabban elvégzett munkájának ideje, demo verzióban nem számolunk vele (int(11)), alapértelmezett érték NULL
* totalIncome A user összes bevétele a játékai során (int(11)), alapértelmezett értéke 0

3.7 stgTbl

* hadrdwareId A hardver azonosítója (tinyint(4)), elsődleges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* name A hardver neve (varchar(50))
* description A hardver leírása (varchar(255))
* company A hardvert gyártó cég neve (varchar(50))
* price A hardver ára (int(11))

3.8 userTbl

* uid A user egyedi azonosítója (int(11)), elsődléges kulcs (PK), AUTO\_INCREMENT
* email A user email címe (varchar(255)), egyedi érték
* username A játékos felhasználóneve (varchar(25)), egyedi érték
* password A user jelszava, hashelve tárolva (varchar(255))
* isAdmin A user jogosúltsága (tinyint(1)), bool érték számként megadva, alapértelmezett értek 0
* passwordResetToken A userek reset tokene, amely ellenőrzésekre és jelsszó módosításra szolgál, több adat is tárolva van a tokenben eltárolva ezért, meglehetősen sok karakterből áll (varchar(700))

3.9 Tárolt eljárások és eseményindítók

Az adatbázisunkhoz jelenleg 5 tárolt eljárás tartozik, ezeket első sorban tesztelés céljából hoztuk létre, a későbbiekben már csökkenteni akartuk a kommunikáció sokaságát a backenddel. Regisztrációnál és saveFile létrehozásnál használunk tárolt eljárásokat, mivel mindegyiknél kettő kérést kellett volna indítanunk backenden, ezt elkerülve jöttek létre a tárolt eljárásaink. Az eseményindító egy **„INSERT”** előtti eseményindító, a userekhez tartozó saveFile-ok mennyiségét szabályozzuk vele (max: 99).

3.9.1 registerUser()

A registerUser eljárásnak három paramétere van, amely mindegyik bemeneti paraméter. Két **„INSERT”** függvényt hív meg az eljárás, az egyik a userTbl-hez adja hozzá az adatokat, a másik a statsTbl-ben hozza létre a user-hez tartozó alapértelmezett statisztikákat adja hozzá.

3.9.2 createFirstSaveAndEmptyJob()

A createFirstSaveAndEmptyJob eljárásnak kettő bemeneti paramétere a usernek az elsődleges kulcsa, valamint a létrehozandó saveFile saveId-ja, ami egyenlő a saveFile nevével. Az eljárás szintén két **„INSERT”** függvényt hív meg, az egyik a savedata táblába illeszti be az alap adatokat, a másik a jobsTbl-be illeszti a kezdetleges adatokat.