Lázár Marcell, Medve Adrián, Varsányi Barnabás

[E-mail cím]

Kivonat

[Ragadja meg az olvasó figyelmét egy izgalmas kivonattal. Ez többnyire a dokumentum rövid összegzése.   
Ha készen áll a tartalom hozzáadására, kattintson ide, és kezdjen gépelni.]

[Dokumentum címe]

[Dokumentum alcíme]

Tartalom

[1. Bevezetés 2](#_Toc127867240)

[1. Felhasználói dokumentáció - első szintű címsor 3](#_Toc127867241)

[1.1. címsor 2 3](#_Toc127867242)

[1.2. címsor 2 3](#_Toc127867243)

[1.2.1. címsor 3 3](#_Toc127867244)

[2. Fejlesztői dokumentáció – első szintű címsor 4](#_Toc127867245)

[2.2. címsor 2 4](#_Toc127867246)

[2.3. címsor 2 4](#_Toc127867247)

[2.1.1. címsor 3 4](#_Toc127867248)

[2.1.2. címsor 3 4](#_Toc127867249)

[3. Összefoglalás 5](#_Toc127867250)

[4. Források: 6](#_Toc127867251)

# Bevezetés

Csapatunk 3 főből áll, Czibulya Márk, Kovács Máté és Szklenár Andos Milán. A témaválasztás kapcsán több ötletünk volt, ezek közül volt olyan is, amit el is kezdtünk megvalósítani, de különböző fejlesztési és feladat megosztási akadályokba ütköztünk.

Az első elképzelésünk a COVID-19 vírus okozta iskolaszünet kapcsán született meg, ugyanis a lezárás időszakában nem volt lehetőségünk a mindennapos iskolába járásra fél éven keresztül, ezért otthonról online oktatás formájában tudtunk részt venni a tanórákon. A bezártság kapcsán jutott az eszünkbe egy olyan szolgáltatás vagy koncepció, hogy együtt tudjunk videókat nézni az interneten. Így megálmodtuk a Gather2Watch-t.

Ilyen alkalmazás már létezik a világhálón, de kutakodva arra a döntésre jutottunk, hogy mi szeretnénk ezt egy tovább fejlesztett formában létrehozni, illetve ingyenessé tenni, mert jelenleg csak fizetős alkalmazás létezik az interneten.

Ezt úgy terveztük meg, hogy a weboldalunkra be tud lépni, előzetes regisztráció után, két vagy több felhasználó és egy adott videót egyszerre tudják nézni a társaikkal, nem kell hozzá külön-külön megnyitni egy videómegosztó weboldalt sem, hanem csak egy linkre van szüksége, és már megy is a videó mindenkinél egy időben. Ugyanakkor a regisztrált felhasználók chat felületen beszélgetni tudtak volna.

Ennek megvalósításához olyan websocket megoldást találtunk, amihez Nodejs backend technológiát kellett volna használnunk. El is kezdtük vele az ismerkedést, és a regisztrációt, azt meg is tudtuk valósítani vele, a chat is kiválóan működött, de itt elakadtunk, egyrészt technológiai nehézségek miatt is, mivel backend tantárgyból PHP-t tanultunk és nem Nodejs-t. Másrészt a feladatokat sem tudtunk igazán egyenlően elosztani egymás között.

Ezt követően gondolkoztunk tovább, hogy valamilyen focival kapcsolatos alkalmazást készítsünk, de ez a téma nem érdekelte a csapatunk mindent tagját, így ez is elvetésre került.

Végül kézenfekvő volt a következő ötlet, mi az, ami mindenkit érdekel, és ez a számítógépes játékok. Ez alatt, nem egy konkrét játék fejlesztését terveztük, hanem szintén egy közösségi oldalban gondolkoztunk, ahová azok regisztrálhatnak, akik érdeklődnek a számítógépes játékok iránt, az általunk létrehozott felületen megoszthatják a tapasztalataikat, és információkat szerezhetnek a játékokról, szavazhatnak a különböző játékokra 1-től 10-ig terjedő pontszámozással.

Így már a különböző feladatokat is fel tudtuk osztani egymás között. A csapatunkból Máté készítette el a regisztrációt és a belépési felületet. Márk az Internet Game Database oldaláról a különböző lekérdezéseket írta meg, Milán pedig a főoldalon megjelenő tartalmat fűzte össze, valamint ha a felhasználó kattint a főoldalon megjelenő egyes játékok kártyáira, akkor onnan a kiválasztott játék egyedi oldalára jut, ahol további információk jelennek meg róla, valamint ide készítettük el a hozzászólási lehetőségeket is.

Fontos megjegyeznünk, hogy az alkalmazásunkat eleve angol nyelven készítettük el, mivel nem szeretnénk, ha a felhasználók köre egy szűk földrajzi környezetre korlátozódna. Jövőben célunk, hogy egy nemzetközi célcsoportot érjünk el, és a világ minden tájáról regisztráljanak. Ezt azért is tartjuk fontosnak, egyrészt az angol nyelv gyakorlása mellett, hogy nemzetközi kapcsolatokat lehet kiépíteni.

A megvalósításhoz a PHP, Javascript, MYSQL triót használtuk. Az adatok tárolása adatbázisban történt, melyből a PHP segítségével nyerjük ki az adatokat, ezáltal egy nagyon könnyen karbantartható weboldalt készítünk.

Dolgozatunk első részében bemutatjuk a felhasznált technológiákat, és a fejlesztői környezetet, ezt követően a felhasználói dokumentációban az oldal részletes leírását, a fejlesztői dokumentációban az oldal mind frontend mind pedig backend oldali programozását. Külön fejezetbe gyűjtöttük össze a programozás során felmerült akadályokat, valamint azt, hogyan oldottuk meg ezeket. Végezetül az összefoglalásban értékeljük a közös munkánkat és ismertetjük azokat az ötleteinket, amelyek már nem kerültek megvalósításra, de úgy gondoljuk, hogy majd a jövőben mindenképpen érdemes lenne megvalósítanunk ezeket a tovább fejlesztési lehetőségeket.

# Felhasználói dokumentáció - első szintű címsor

## címsor 2

szöveg

## címsor 2

### címsor 3

# Fejlesztői dokumentáció – első szintű címsor

## címsor 2

## címsor 2

### címsor 3

### címsor 3

# Felmerült problémák a fejlesztés során

# Összefoglalás

Elért eredmények, tovább fejlesztési lehetőségek

Amikor már az oldalunk olyan mennyiségű látogatót tud felmutatni, amely alapján a Google engedélyezi a reklámjainak az elhelyezését, ezekből bevételre is szert tudunk tenni, amiből majd finanszírozhatjuk szerverbérletet, a további fejlesztői munkáinkat is. Ebből fakadóan született meg egy másik tovább fejlesztési ötletünk is, a VIP regisztráció, ami annyit jelentene, ha valaki hajlandó egy jelképes összeget fizetni, akkor nem jelennének meg a profiljába belépve a felületen a reklámok. Így viszont majd egy fizetési rendszert is ki kell alakítani, hogy pl. PayPalon keresztül tudjanak fizetni a felhasználók a reklámmentes felületért.

Mivel mindannyian folytatjuk tanulmányainkat ezen a területen, minden bizonnyal a későbbiekben fogunk hozzá készíteni mobil applikációt is.

vipek választhat avatart, megjelenik a profilján hogy vip….

# Források:

abc betűrendben: Szerző, cím, megjelenés dátuma, ha van, link (excelben érdemes gyűjteni és sorba rendezni)