Czibulya Márk, Kovács Máté, Szklenár Andos Milán

Game2Tracker

Gyűjtsd össze a játékaidat!

Tartalom

[Bevezetés 2](#_Toc130369371)

[1. Felhasználói dokumentáció 4](#_Toc130369372)

[1.1. Főoldal 4](#_Toc130369373)

[1.2. Bejelentkezés 4](#_Toc130369374)

[1.3 Regisztráció 5](#_Toc130369375)

[2. Fejlesztői dokumentáció – első szintű címsor 6](#_Toc130369376)

[2.2. címsor 2 6](#_Toc130369377)

[2.3. címsor 2 6](#_Toc130369378)

[2.1.1. címsor 3 6](#_Toc130369379)

[2.1.2. címsor 3 6](#_Toc130369380)

[3. Felmerült problémák a fejlesztés során 6](#_Toc130369381)

[Összefoglalás 7](#_Toc130369382)

[4. Források: 8](#_Toc130369383)

# Bevezetés

Csapatunk 3 főből áll, Czibulya Márk, Kovács Máté és Szklenár Andos Milán. A témaválasztáSss 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

A weboldalon számítógépes játékok gyűjteménye jelenik meg. A felhasználók regisztrálhatnak a weboldalra, értékelhetik a játékokat és a felhasználókat is a profiljuk és a hozzászólásaik alapján.

## Főoldal

A Game2Tracker weboldalt megnyitva a főoldalon találjuk magunkat. A navigációs sáv közepén található egy két részre osztott keresőmező. Az első részben egy lenyitható választómenü látható, ahol a választhatunk a játékok, a DLC-k, a felhasználók által írt modok, illetve a felhasználók között. Ha kiválasztjuk például a felhasználókat, akkor a felhasználók profiljai jelennek meg a főoldalon. A második részében tovább finomíthatjuk a keresést. A jobb felső sarokban található meg szintén a belépés és a regisztráció gomb. Bejelentkezés után a jobb felső sarokban megjelenik felhasználó neve, amelyre rákattintva megtekinthetjük a saját profilunkat, ki is tudunk jelentkezni belőle vagy esetleg megtekinteni a beállításainkat. A főoldalon találhatóak még a legújabb megjelenésű játékok listája, illetve a legtöbbet játszott játékok a felhasználók értékelései alapján. Egy csúszka segítségével könnyen tudunk böngészni a játékok között. Megvalósításra került még egy lábléc is a főoldalon, amelyre több hasznos funkció került. Itt vissza tudunk navigálni az oldal tetejére a ,,Home” gombra kattintva, valamint található még egy ,,Profile” gomb is, mely a saját profilra navigálja a felhasználót ha be van jelentkezve. Szintén megtalálható még egy úgynevezett ÁSZF, amely a chat funkció szabályait tartalmazza, egy elérhetőségeket tartalmazó lista, valamint sok más hasznos dolog is, melyekre később részletesebben kitérünk.

## Bejelentkezés

A bejelentkezés gombra kattintva megjelenik a belépési felület, ahol be tudunk lépni a profilunkba előzetes regisztráció során. A felhasználónak a belépéshez meg kell adnia az email címét illetve a regisztráció során megadott jelszavát. Itt egy olyan lehetősége is van a felhasználónak, ha például még nem rendelkezik regisztrációval az oldalunkon, akkor ,,Register Now” gombra kattintva megteheti ezt. Sikeres bejelentkezés után megjelenik egy üzenet a jobb felső sarokban, majd ezután a főoldalon találjuk magunkat. Ha a belépés sikertelen akkor hibaüzenetet kapunk: ,,Incorrect password or email”. Ilyenkor lehetőségünk van újból megpróbálni bejelentkezni oldalunkra.

## Regisztráció

Az alkalmazásnak biztonságosan kell tudnia tárolni a felhasználók adatait és

biztosítani szeretnénk, hogy csak a regisztrált tagok láthassák egymás profilját és léphessenek egymással kapcsolatba. A regisztráció gombra kattintva, megjelenik egy regisztrációs felület, ahol a felhasználónak meg kell adnia egy általa választott egyedi felhasználónevet, az email címét, illetve a jelszavát. Létrehoztunk egy jelszómegerősítő mezőt is, hogy a regisztráló meggyőződön arról, hogy a jelszavát jól írta e be, ezáltal elkerülve a későbbi esetleges fennakadásokat.

# 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. Továbbá a VIP regisztrációval rendelkezőknek lehetőségük lenne különböző avatarokat választani, melyekre a normál regisztrációval rendelkezőknek nincs lehetőségük. Egy VIP jelvény is beépítésre kerülne, így a felhasználók láthatnák, hogy például az adott felhasználó VIP regisztrációval rendelkezik, mikor megnézik egymás profilját. Így viszont majd egy fizetési rendszert is ki kell alakítani, hogy pl. PayPalon keresztül tudjanak fizetni a felhasználók a reklámmentes felületért, illetve a VIP regisztrációért.

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

# Források:

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