

# Dokumentacja projektu: SzachUZ

---

## Spis treści:

1.	Specyfikacja wymagań.....	2
2.	Plan projektu.....	3
3.	Architektura systemu.....	5
4.	Protokoły spotkań i decyzje.....	7
5.	Projekty UI.....	9
6.	Dokumentacja Kodu.....	15

## **1. Specyfikacja projektu**

**Projekt SzachUZ** to kompleksowa, internetowa platforma służąca do gry w szachy w środowisku online. System został zaprojektowany tak, aby umożliwiać użytkownikom swobodną i intuicyjną rozgrywkę w dwóch głównych trybach: **PvE** (gracz kontra komputer) oraz **PvP** (gracz kontra gracz). Głównym założeniem projektu jest stworzenie w pełni funkcjonalnej aplikacji webowej, dzięki której gracze będą mogli rywalizować zarówno z algorytmem szachowym, jak i z innymi użytkownikami w czasie rzeczywistym, niezależnie od miejsca, w którym się znajdują.

Platforma przewiduje pełną obsługę kont użytkowników, obejmującą **rejestrację, logowanie oraz zarządzanie profilem**, co pozwoli na personalizację doświadczenia oraz zachowanie historii rozgrywek. Aplikacja będzie wspierać **wiele wersji językowych**, aby umożliwić korzystanie z niej szerszemu gronu odbiorców, a także zaoferuje różne **tryby wizualne**, takie jak motyw jasny i ciemny, zwiększające komfort korzystania w zależności od preferencji użytkownika i warunków oświetleniowych.

Kluczowym elementem projektu jest integracja z zaawansowanym **algorytmem szachowym**, zapewniającym możliwość gry przeciwko komputerowi w trybie PvE. Jednocześnie dostępny będzie tryb **PvP**, umożliwiający rywalizację bezpośrednio pomiędzy graczami — zarówno w formie zapraszania konkretnych znajomych do partii, jak i otwartych meczów z losowo dobranymi przeciwnikami.

Platforma wprowadza również rozbudowany **system rankingu**, oparty na punktach przyznawanych za wygrane i przegrane rozgrywki. Ranking umożliwi użytkownikom śledzenie własnych postępów, porównywanie wyników z innymi graczami oraz motywację do dalszego doskonalenia swoich umiejętności szachowych. Dodatkową funkcjonalnością będą **powiadomienia e-mail**, pozwalające użytkownikom otrzymywać informacje o zaplanowanych meczach, zaproszeniach do gry oraz wynikach zakończonych rozgrywek.

Po każdej partii użytkownik będzie miał możliwość wygenerowania **raportu w formacie PDF**, zawierającego szczegółowy zapis wykonanych ruchów, finalny wynik, czas trwania partii oraz dodatkowe informacje podsumowujące przebieg rozgrywki. Funkcja ta może być szczególnie przydatna dla osób analizujących swoje gry lub wykorzystujących platformę do nauki i treningu.

Projekt SzachUZ jest realizowany przez **zespoł studentów**, którego celem jest stworzenie nowoczesnej, stabilnej i w pełni funkcjonalnej platformy do gry w szachy online. Ostatecznym celem projektu jest dostarczenie użytkownikom narzędzia, które będzie nie tylko przyjazne w obsłudze, lecz także rozbudowane pod względem możliwości, wspierając zarówno rozgrywkę rekreacyjną, jak i bardziej zaawansowaną analizę partii.

## **2. Plan projektu**

Poniżej przedstawiono podział prac projektowych na sprinty wraz z zakresem funkcjonalnym realizowanym przez zespół. Każdy sprint obejmuje również bieżące uzupełnianie **dokumentacji projektu**.

---

### **Sprint 1: Podstawy projektu i fundamenty aplikacji**

**Okres:** 7 listopada – 20 listopada

**Cel główny:** przygotowanie warstwy front-endowej, konfiguracja środowiska oraz implementacja podstawowych funkcjonalności użytkownika.

#### **Zakres prac:**

- **Projekt graficzny aplikacji** – stworzenie layoutu, stylów oraz podstawowej identyfikacji wizualnej.
- **Logowanie i system użytkowników** – obsługa tworzenia kont, logowania i podstawowej autoryzacji.
- **Konfiguracja CI/CD** – przygotowanie pipeline'ów do automatycznego budowania i wdrażania aplikacji.
- **Obsługa wersji językowych** – implementacja języka polskiego i angielskiego.
- **Ciasteczka (cookies)** – obsługa zapisów preferencji użytkownika, sesji oraz danych technicznych.
- **Profil użytkownika** – podstawowy widok i możliwość modyfikacji danych użytkownika.
- **Motyw jasny/ciemny** – wprowadzenie przełącznika motywu oraz pełna obsługa obu wariantów.
- **Front-end (podstawowa warstwa UI)** – przygotowanie kluczowych widoków aplikacji (zakres zależny od osoby odpowiedzialnej).
- **Komunikacja serwer–baza danych** – przygotowanie backendu do wymiany danych z bazą.

## Sprint 2: Implementacja logiki szachowej – tryb solo (PvE)

**Okres:** 20 listopada – 25 grudnia

**Cel główny:** opracowanie i integracja logiki gry jednoosobowej, opartej na algorytmach szachowych lub sztucznej inteligencji.

**Zakres prac:**

- **Analiza algorytmów i SI do szachów** – przegląd dostępnych rozwiązań, ich możliwości i wymagań.
  - **Interakcja gracza z planszą szachową** – implementacja wykonywania ruchów, validacji i mechaniki gry.
  - **API do algorytmu szachowego / silnika SI** – stworzenie modułu komunikującego aplikację z AI.
  - **Poziomy trudności** – dodanie co najmniej kilku wariantów inteligencji przeciwnika.
- 

## Sprint 3: Tryb wieloosobowy (PvP) i funkcje społecznościowe

**Okres:** 7 stycznia – 22 stycznia

**Cel główny:** uruchomienie rozgrywek gracz vs gracz oraz dodanie funkcji wspierających rywalizację.

**Zakres prac:**

- **Ranking (top 10–20)** – wyświetlanie najlepszych graczy i mechanizm aktualizacji punktów.
- **Statystyki / przebieg partii w PDF** – generowanie raportu zawierającego zapis ruchów, wynik oraz czas gry.
- **Powiadomienia e-mail o zaplanowanych grach** – automatyczne wysyłanie informacji o nadchodzących meczach.
- **Matchmaking / wyszukiwanie przeciwnika** – dobieranie rywali w czasie rzeczywistym.
- **Tryb PvP** – pełna obsługa gry między użytkownikami.
- **Integracja z modelem algorytmu (opcjonalnie)** – jeśli będzie wymagane wsparcie w logice gry lub weryfikacji ruchów.

### **3. Architektura systemu**

Architektura projektowanego systemu została zaprojektowana w sposób modułowy i zgodny ze współczesnymi standardami tworzenia aplikacji webowych w języku Java. Rozwiązanie opiera się na technologiach **Jakarta EE 10**, co umożliwia łatwą integrację poszczególnych warstw systemu oraz zapewnia skalowalność i wysoką wydajność podczas przetwarzania żądań użytkowników.

System realizuje model architektoniczny **warstwowy**, obejmujący trzy podstawowe warstwy: warstwę prezentacji, warstwę logiki biznesowej oraz warstwę dostępu do danych.

---

#### **Warstwa prezentacji**

Warstwa frontendowa jest realizowana przy użyciu **Java Servlet Pages (JSP)**. JSP umożliwia generowanie dynamicznych treści HTML na podstawie danych dostarczanych z serwera aplikacji. Komunikacja między użytkownikiem a aplikacją odbywa się za pośrednictwem przeglądarki internetowej, która wysyła żądania HTTP do serwera.

W tej warstwie znajdują się również mechanizmy walidacji danych po stronie użytkownika oraz elementy zapewniające ergonomiczny interfejs użytkownika. JSP działa ściśle z servletami, które odpowiadają za obsługę żądań, sterowanie przepływem i komunikację z warstwą logiki biznesowej.

---

#### **Warstwa logiki biznesowej i komunikacja REST**

W celu realizacji logiki aplikacji oraz udostępniania funkcji systemu zewnętrznym modułom zastosowano **JAX-RS** — standard Jakarta EE służący do budowania usług REST. Endpointy REST są podstawowym sposobem wymiany danych między frontendem a backendem, jak i potencjalnymi klientami zewnętrznymi (np. aplikacjami mobilnymi).

Każdy endpoint odpowiada za obsługę konkretnej części funkcjonalności systemu, m.in. rejestrację użytkowników, operacje CRUD na danych domenowych czy współpracę z modułem autoryzacji.

W zakresie bezpieczeństwa zastosowano rozwiązania oparte na **Java MicroProfile** z wykorzystaniem **JWT (JSON Web Token)**. Tokeny zapewniają bezpieczne potwierdzanie tożsamości użytkownika po zalogowaniu oraz umożliwiają kontrolę dostępu do chronionych zasobów systemu. MicroProfile oferuje gotowy zestaw

rozszerzeń wspierających konfigurację, obsługę zabezpieczeń i komunikację w architekturach mikroserwisowych.

---

## Warstwa danych

Za przechowywanie danych odpowiada relacyjna baza danych **PostgreSQL**. Baza została dobrana ze względu na wysoką zgodność ze standardami SQL, dużą wydajność oraz rozbudowane możliwości zarządzania danymi. Aplikacja komunikuje się z bazą poprzez komponenty Jakarta EE odpowiedzialne za trwałość danych, zapewniając spójność informacji oraz obsługę transakcyjną.

Model danych został opracowany tak, aby możliwa była łatwa rozbudowa systemu i integracja z dodatkowymi modułami w przyszłości.

---

## Konteneryzacja i środowisko uruchomieniowe

Cały system został zintegrowany z platformą **Docker**, co umożliwia uruchamianie aplikacji i bazy danych w izolowanych kontenerach. Dzięki temu środowisko uruchomieniowe jest powtarzalne, łatwe w konfiguracji i niezależne od lokalnych ustawień programistów.

Architektura kontenerowa poprawia elastyczność wdrożeniową — system może być uruchamiany zarówno lokalnie, jak i na serwerach w chmurze. Oddzielenie kontenerów aplikacji oraz bazy danych zapewnia też lepszą kontrolę nad zarządzaniem zasobami.

## **4. Protoły spotkań i decyzje**

Realizacja projektu odbywała się w trybie zdalnym z wykorzystaniem platformy GitHub jako głównego narzędzia koordynacji prac zespołu. Z uwagi na charakter projektu studenckiego i ograniczoną dostępność czasową członków zespołu, spotkania nie odbywały się w formie regularnych sesji scrumowych, lecz w sposób asynchroniczny poprzez konsultacje online, komunikatory oraz komentarze w repozytorium.

Każdy z członków zespołu pracował nad wyznaczonymi zadaniami w dogodnym dla siebie czasie, co odzwierciedlane jest w historii zmian i aktywności GitHub Actions. Poniżej zestawiono kluczowe daty, prace i decyzje podjęte w trakcie rozwoju projektu.

---

### **6 listopada 2024 — Konfiguracja środowiska i automatyzacja**

Na tym etapie rozpoczęto przygotowania środowiska developerskiego. Uruchomiono pierwsze **GitHub Actions** odpowiedzialne za automatyczne testy oraz weryfikację poprawności komplikacji projektu. Decyzja: dalsza automatyzacja budowania systemu będzie rozwijana wraz z projektem.

---

### **18 listopada 2024 — Usprawnienia uruchamiania aplikacji**

Wprowadzono poprawki w plikach Docker Compose oraz dodano skrypty ułatwiające uruchamianie aplikacji lokalnie. Zaktualizowano plik README o instrukcje dla użytkowników korzystających z PowerShell. Decyzja: docelowe środowisko uruchamiane będzie w **kontenerach Dockera** w celu zapewnienia spójności konfiguracji między członkami zespołu.

W tym dniu również scalono pierwsze większe zmiany funkcjonalne poprzez **Merge Pull Request #4**.

---

### **21 listopada 2024 — Uporządkowanie repozytorium**

Wprowadzono zmiany porządkujące repozytorium, m.in. scalono gałąź **origin/master** oraz dodano linki do niezbędnych zasobów projektowych. Ustalono również podział prac dotyczących front-endu i backendu.

## **27 listopada 2024 — Dodanie kluczowych funkcjonalności**

Był to jeden z najbardziej intensywnych dni projektowych — scalono wiele gałęzi funkcjonalnych:

- **Merge PR #5** – pierwsza wersja interfejsu użytkownika (front-end)
- **Merge PR #6** – funkcjonalność profilu użytkownika
- **Merge PR #7 i #8** – obsługa logowania oraz stylizacja widoków

Decyzja: komponenty autoryzacji i interfejsu będą rozbudowywane iteracyjnie zgodnie z dalszym rozwojem projektu.

---

## **29 listopada 2024 — Dokumentacja techniczna**

Dodano pełen zestaw **diagramów UML**, obejmujących model danych oraz komponenty aplikacji. Decyzja: diagramy będą aktualizowane równolegle z implementacją, aby zapewnić ich zgodność ze stanem faktycznym aplikacji.

---

## **3 grudnia 2024 — Bezpieczeństwo i doświadczenie użytkownika**

Wprowadzono obsługę ciasteczek wykorzystywanych m.in. w procesie autoryzacji. Jest to krok w stronę pełnego wdrożenia **JWT MicroProfile** oraz poprawy UX użytkowników podczas logowania.

## 5. Projekty UI

SzachUZ

Strona Główna

Zaloguj się

motyw

Ranking najlepszych graczy

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Rywalizuj ze znajomymi  
lub  
Trenuj samemu



Zostań królem SzachUZ

Zagraj teraz

SzachUZ

Panel główny (po zalogowaniu)

motyw

Trenuj z botem

Znajdź godnego przeciwnika

Rzuć wyzwanie znajomemu

Znajomi

Znajomy1

Znajomy2

Znajomy3

Znajomy4

Dodaj znajomego



Ekran Gry



Figury zbite Białe

Szachownica

Figury zbite Czarne

Historia ruchów



Profil użytkownika



Avatar

Ustawienia konta:

Zmień nick

Zmień avatar

Zmień hasło

Usuń konto

Punkty ligowe:

Nick gracza



## LOGOWANIE

e-mail:

hasło:

[Nie pamiętasz hasła?](#)

recaptcha

[Zaloguj się](#) [Zarejestruj się](#)

## Rejestracja

nazwa użytkownika:

e-mail:

hasło:

powtórz hasło:

[Masz już konto? Zaloguj się!](#)

recaptcha

[Zarejestruj się](#)

 SzachUZ

Strona Główna

Zaloguj się

motyw 

Ranking najlepszych graczy

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.

Rywalizuj ze znajomymi  
lub  
Trenuj samemu



Zostań królem SzachUZ

Zagraj teraz

 SzachUZ

Panel główny (po zalogowaniu)

motyw 

Trenuj z botem

Znajdź godnego przeciwnika

Rzuć wyzwanie znajomemu

Znajomi

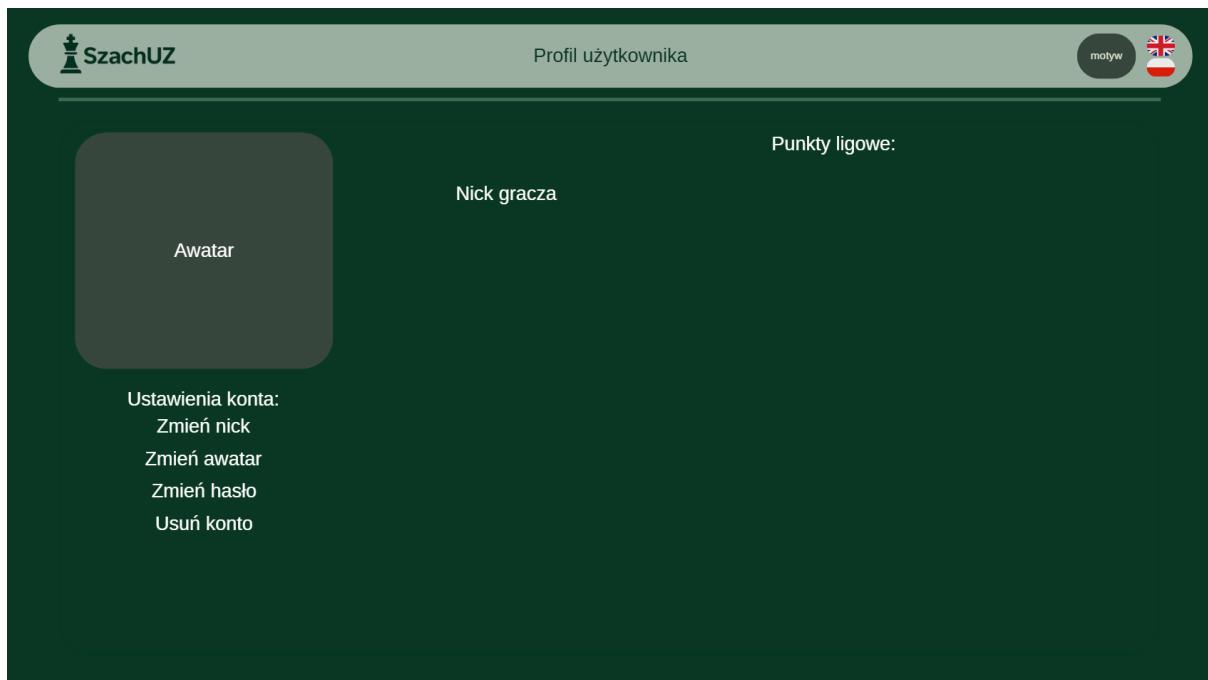
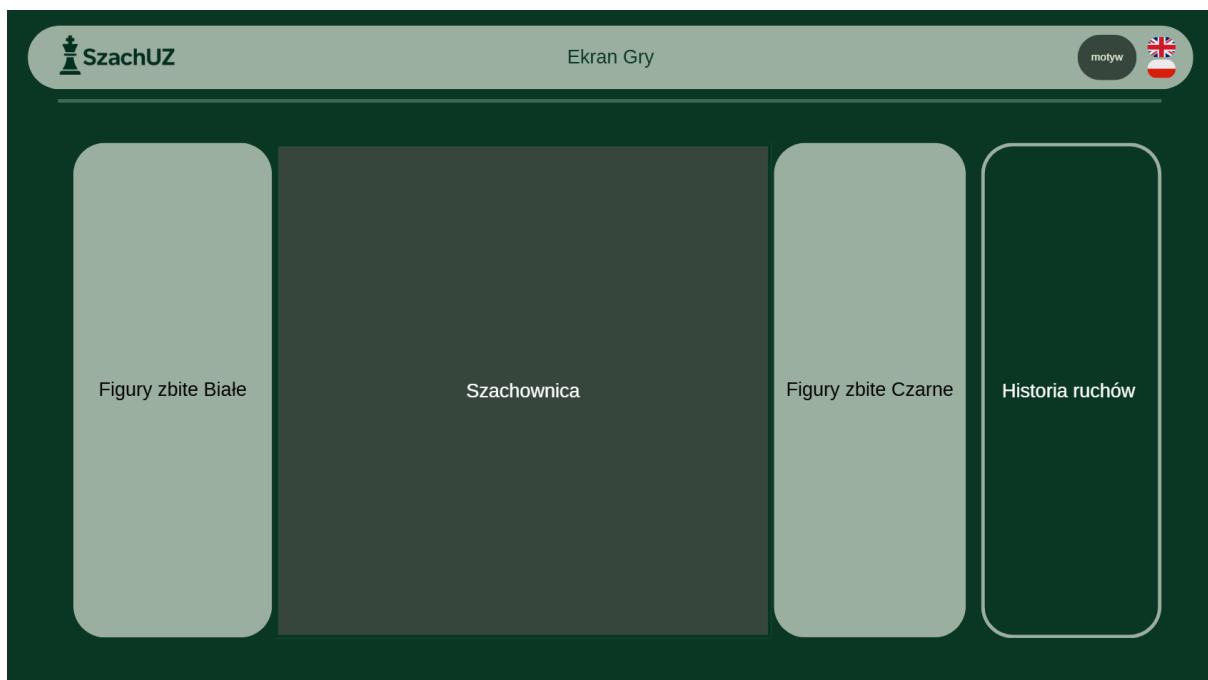
Znajomy1

Znajomy2

Znajomy3

Znajomy4

Dodaj znajomego



 SzachUZ

Logowanie



LOGOWANIE

e-mail:

hasło:

[Nie pamiętasz hasła?](#)

[Zaloguj się](#) [Zarejestruj się](#)

 SzachUZ

Rejestracja



Rejestracja

nazwa użytkownika:

e-mail:

hasło:

powtórz hasło:

[Masz już konto? Zaloguj się!](#)

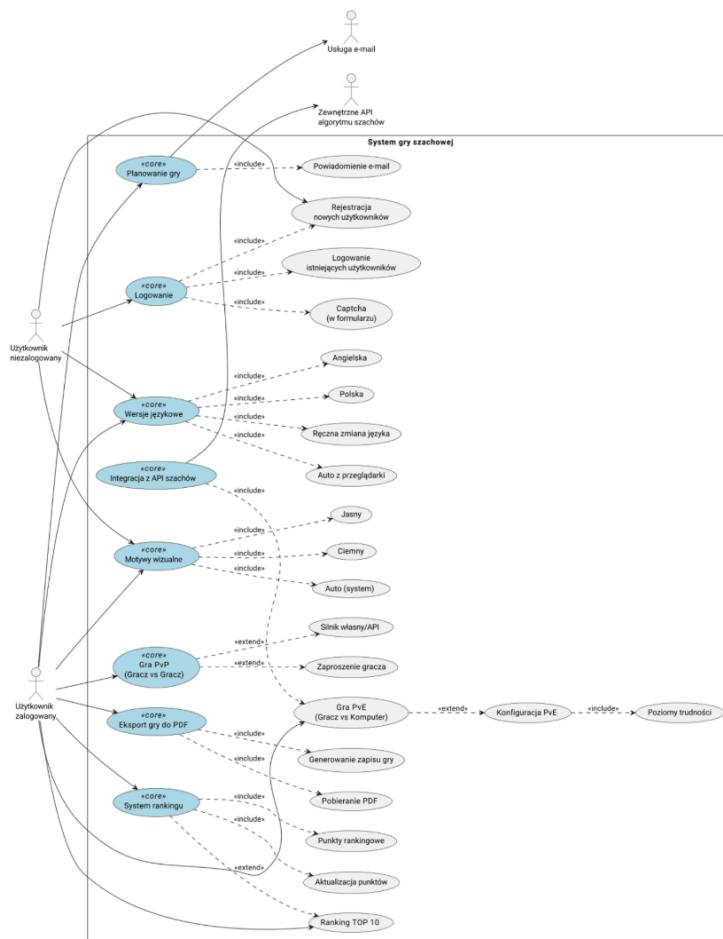
## 6. Dokumentacja kodu

Celem niniejszej dokumentacji jest przedstawienie struktury implementacyjnej systemu bez umieszczania pełnych listingów kodu, które dostępne są w repozytorium GitHub. Projekt został udokumentowany za pomocą zestawu diagramów UML oraz modelu CRC, które prezentują zależności między komponentami, zakres odpowiedzialności poszczególnych klas oraz zachowanie systemu w kluczowych procesach.

---

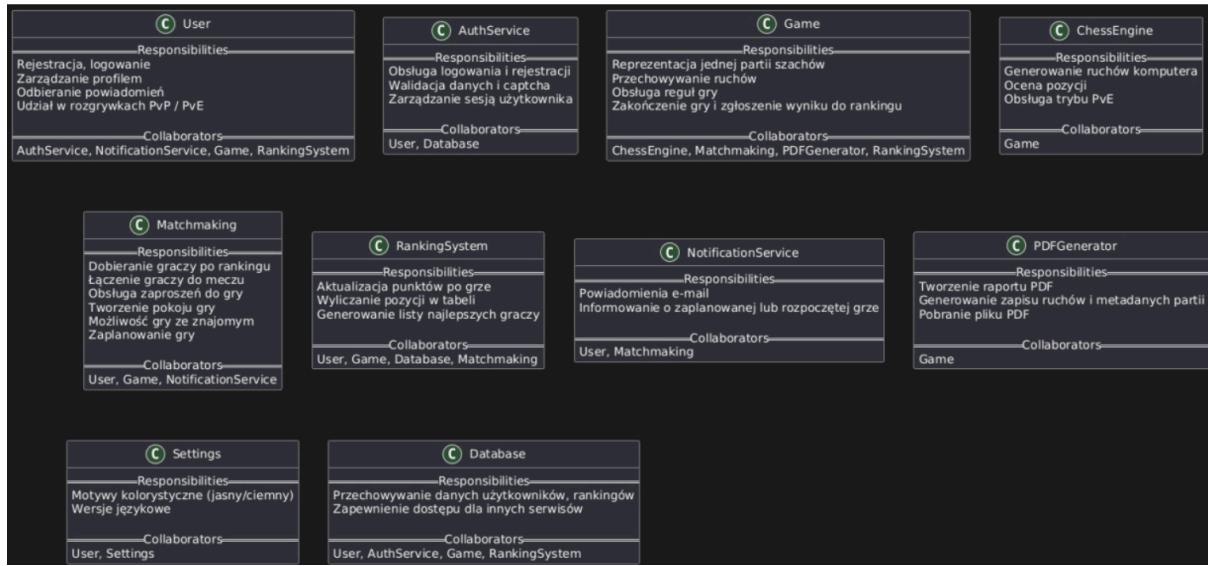
### 6.1 Diagram przypadków użycia

Diagram przypadków użycia przedstawia interakcję użytkownika z systemem, określając jego możliwości funkcjonalne. Wskazuje główne role oraz ich dostęp do funkcji takich jak logowanie, zarządzanie profilem czy wykonywanie operacji na danych. Diagram pomaga zdefiniować wymagania funkcjonalne oraz przewidzieć scenariusze użytkowe aplikacji.



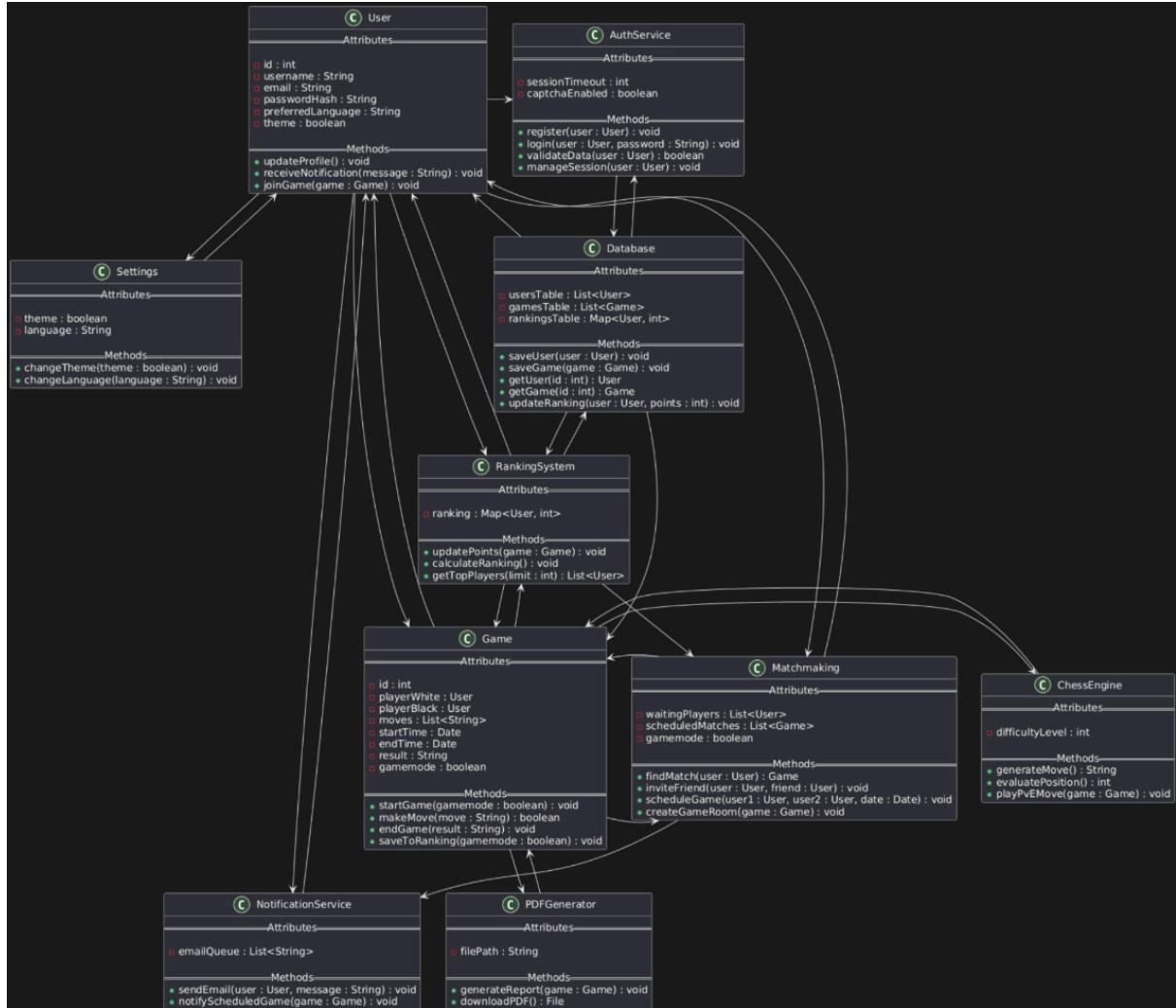
## 6.2 Diagram CRC (Class Responsibility Collaboration)

Model CRC opisuje odpowiedzialności najważniejszych klas systemu oraz relacje między nimi. Dzięki temu przedstawiono rozdział logiki biznesowej, modularność oraz rolę poszczególnych komponentów. Diagram ten był wykorzystywany podczas wczesnego etapu projektowania, aby zapewnić spójną architekturę domenową.



### 6.3 Diagram klas

Diagram klas przedstawia strukturę kodu backendu, a także relacje pomiędzy klasami odpowiedzialnymi za logikę systemu, obsługę użytkowników, komunikację REST i dostęp do danych. Zaprezentowane zostały kluczowe atrybuty oraz metody, co umożliwia przejrzyste zrozumienie organizacji projektu.



## 6.4 Diagram aktywności

Diagram aktywności obrazuje przebieg procesów wewnętrz systemu, takich jak logowanie użytkownika czy operacje wykonywane na danych. Diagram ten pozwala odwzorować przepływ sterowania i aktywność komponentów w trakcie realizacji określonego zadania, co stanowi podstawę do implementacji procesów biznesowych.

