Általános információk

A diplomaterv szerkezete:

1. Diplomaterv feladatkiírás
2. Címoldal
3. Tartalomjegyzék
4. A diplomatervező nyilatkozata az önálló munkáról és az elektronikus adatok kezeléséről
5. Tartalmi összefoglaló magyarul és angolul
6. Bevezetés: a feladat értelmezése, a tervezés célja, a feladat indokoltsága, a diplomaterv felépítésének rövid összefoglalása
7. A feladatkiírás pontosítása és részletes elemzése
8. Előzmények (irodalomkutatás, hasonló alkotások), az ezekből levonható következtetések
9. A tervezés részletes leírása, a döntési lehetőségek értékelése és a választott megoldások indoklása
10. A megtervezett műszaki alkotás értékelése, kritikai elemzése, továbbfejlesztési lehetőségek
11. Esetleges köszönetnyilvánítások
12. Részletesés pontos irodalomjegyzék
13. Függelék(ek)

Felhasználható a következő oldaltól kezdődő Diplomaterv sablon dokumentum tartalma. Ügyeljen a konzulens nevét és a beadás évét jelölő szövegdobozokra, mert azokra külön ki kell adni a frissítést. A mezők tartalma a sablonban a dokumentum adatlapja alapján automatikusan kerül kitöltésre.

A diplomaterv szabványos méretű A4-es lapokra kerüljön. Az oldalak tükörmargóval készüljenek (mindenhol 2.5cm, baloldalon 1cm-es kötéssel). Az alapértelmezett betűkészlet a 12 pontos Times New Roman, másfeles sorközzel.

Minden oldalon - az első négy szerkezeti elem kivételével - szerepelnie kell az oldalszámnak.

A fejezeteket decimális beosztással kell ellátni. Az ábrákat a megfelelő helyre be kell illeszteni, fejezetenként decimális számmal és kifejező címmel kell ellátni. A fejezeteket decimális aláosztással számozzuk, maximálisan 3 aláosztás mélységben (pl. 2.3.4.1.). Az ábrákat, táblázatokat és képleteket célszerű fejezetenként külön számozni (pl. 2.4. ábra, 4.2 táblázat vagy képletnél (3.2)). A fejezetcímeket igazítsuk balra, a normál szövegnél viszont használjunk sorkiegyenlítést. Az ábrákat, táblázatokat és a hozzájuk tartozó címet igazítsuk középre. A cím a jelölt rész alatt helyezkedjen el.

A képeket lehetőleg rajzoló programmal készítsék el, az egyenleteket egyenlet-szerkesztő segítségével írják le.

Az irodalomjegyzék szövegközi hivatkozása történhet a Harvard-rendszerben (a szerző és az évszám megadásával) vagy sorszámozva. A teljes lista névsor szerinti sorrendben a szöveg végén szerepeljen (sorszámozott irodalmi hivatkozások esetén hivatkozási sorrendben). A szakirodalmi források címeit azonban mindig az eredeti nyelven kell megadni, esetleg zárójelben a fordítással. A listában szereplő valamennyi publikációra hivatkozni kell a szövegben. Minden publikáció a szerzők után a következő adatok szerepelnek: folyóirat cikkeknél a pontos cím, a folyóirat címe, évfolyam, szám, oldalszám tól-ig. A folyóirat címeket csak akkor rövidítsük, ha azok nagyon közismertek vagy nagyon hosszúak. Internet hivatkozások megadásakor fontos, hogy az elérési út előtt megadjuk az oldal tulajdonosát és tartalmát (mivel a link egy idő után akár elérhetetlenné is válhat), valamint az elérés időpontját.

Fontos:

* a szakdolgozat készítő/diplomatervező nyilatkozata (a jelen sablonban szereplő szövegtartalommal) kötelező előírás Karunkon, ennek hiányában a szakdolgozat/diplomaterv nem bírálható és nem védhető!
* mind a dolgozat, mind a melléklet maximálisan 15 MB méretű lehet!

Jó munkát, sikeres szakdolgozat készítést ill. diplomatervezést kívánunk!

FELADATKIÍRÁS

A feladatkiírást a **tanszék saját előírása szerint** vagy a tanszéki adminisztrációban lehet átvenni, és a tanszéki pecséttel ellátott, a tanszékvezető által aláírt lapot kell belefűzni a leadott munkába, vagy a tanszékvezető által elektronikusan jóváhagyott feladatkiírást kell a Diplomaterv Portálról letölteni és a leadott munkába belefűzni (ezen oldal HELYETT, ez az oldal csak útmutatás). Az elektronikusan feltöltött dolgozatban már nem kell megismételni a feladatkiírást.



Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Villamosmérnöki és Informatikai Kar

Bordák Tamás

Kollaborációs keretrendszer készítése valós idejű webes technológiákkal

Konzulens

Albert István

BUDAPEST, 2020

Tartalomjegyzék

[Összefoglaló 7](#_Toc58017179)

[Abstract 8](#_Toc58017180)

[1 Bevezetés 9](#_Toc58017181)

[1.1 Motiváció, feladat bemutatása 9](#_Toc58017182)

[1.2 A webes környezet adottságai 10](#_Toc58017183)

[1.3 Modern webes technológiák 10](#_Toc58017184)

[1.4 Webes keretrendszerek 11](#_Toc58017185)

[2 Irodalomkutatás 13](#_Toc58017186)

[2.1 Hagyományos felhasználói felületek összeállítása 13](#_Toc58017187)

[2.2 Törésvonal a fejlesztésben 15](#_Toc58017188)

[2.3 Figma 15](#_Toc58017189)

[2.4 Visly 16](#_Toc58017190)

[2.5 Kollaboratív fejlesztés 16](#_Toc58017191)

[2.6 Felhasználó által definiálható felhasználói felület 17](#_Toc58017192)

[2.7 Releváns technológiák 19](#_Toc58017193)

[2.7.1 HTML5 19](#_Toc58017194)

[2.7.2 Virtual DOM 19](#_Toc58017195)

[2.7.3 JavaScript 20](#_Toc58017196)

[2.7.4 TypeScript 21](#_Toc58017197)

[2.7.5 Komponens alapú fejlesztés 21](#_Toc58017198)

[2.7.6 Single-page alkalmazások 22](#_Toc58017199)

[2.7.7 Angular, React, Vue 23](#_Toc58017200)

[2.7.8 Websocket 24](#_Toc58017201)

[2.8 Valósidejű kollaboráció 25](#_Toc58017202)

[2.8.1 Konzisztencia 25](#_Toc58017203)

[2.8.2 Késleltetés 26](#_Toc58017204)

[3 Specifikáció 27](#_Toc58017205)

[3.1 Alapvető követelmények 27](#_Toc58017206)

[3.1.1 Megtekintő nézet 27](#_Toc58017207)

[3.1.2 Szerkesztő nézet 27](#_Toc58017208)

[3.2 Kiegészíthetőség 28](#_Toc58017209)

[3.3 Újrafelhasználhatóság 29](#_Toc58017210)

[3.4 Adatstruktúra 29](#_Toc58017211)

[3.5 Fejlesztői felület 30](#_Toc58017212)

[3.6 Kommunikáció kiszolgálóval 31](#_Toc58017213)

[4 Megvalósítás 33](#_Toc58017214)

[4.1 Angular dinamikus komponens példányosítás 33](#_Toc58017215)

[4.2 Minimális adatstruktúra kialakítása 34](#_Toc58017216)

[4.3 Alapvető komponensek kialakítása 34](#_Toc58017217)

[4.3.1 Szövegdoboz 34](#_Toc58017218)

[4.3.2 Gomb 36](#_Toc58017219)

[4.3.3 Legördülő lista **Hiba! A könyvjelző nem létezik.**](#_Toc58017220)

[4.4 Layout komponensek kialakítása 37](#_Toc58017221)

[4.4.1 Lista nézet 39](#_Toc58017222)

[4.4.2 Oszlopos nézet 40](#_Toc58017223)

[4.4.3 Összecsukható nézet 40](#_Toc58017224)

[4.5 Stílusozás 40](#_Toc58017225)

[4.5.1 Másolat 40](#_Toc58017226)

[4.5.2 Változók 40](#_Toc58017227)

[4.5.3 Feltételes stílusok 41](#_Toc58017228)

[4.6 Új komponens készítése fejlesztőként 41](#_Toc58017229)

[4.7 Hálózati kommunikáció 41](#_Toc58017230)

[4.8 Kiszolgáló oldali logika 41](#_Toc58017231)

[5 Tesztelés 42](#_Toc58017232)

[5.1 Teljesítmény 42](#_Toc58017233)

[5.2 Automatizált felületi tesztek 42](#_Toc58017234)

[5.3 Késleltetés 42](#_Toc58017235)

[6 Kitekintés 43](#_Toc58017236)

[6.1 Példa alkalmazás 43](#_Toc58017237)

[6.2 Továbbfejlesztési lehetőségek 43](#_Toc58017238)

[7 Utolsó simítások 44](#_Toc58017239)

[8 Irodalomjegyzék Hiba! A könyvjelző nem létezik.](#_Toc58017240)

[Függelék 45](#_Toc58017241)

Hallgatói nyilatkozat

Alulírott **Bordák Tamás**, szigorló hallgató kijelentem, hogy ezt a diplomatervet meg nem engedett segítség nélkül, saját magam készítettem, csak a megadott forrásokat (szakirodalom, eszközök stb.) használtam fel. Minden olyan részt, melyet szó szerint, vagy azonos értelemben, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem.

Hozzájárulok, hogy a jelen munkám alapadatait (szerző(k), cím, angol és magyar nyelvű tartalmi kivonat, készítés éve, konzulens(ek) neve) a BME VIK nyilvánosan hozzáférhető elektronikus formában, a munka teljes szövegét pedig az egyetem belső hálózatán keresztül (vagy hitelesített felhasználók számára) közzétegye. Kijelentem, hogy a benyújtott munka és annak elektronikus verziója megegyezik. Dékáni engedéllyel titkosított diplomatervek esetén a dolgozat szövege csak 3 év eltelte után válik hozzáférhetővé.

Kelt: Budapest, 2020. 12. 08.

...…………………………………………….

Bordák Tamás

Összefoglaló

A mai világban az online jelenlét szinte nélkülözhetetlen, ebből táplálkoznak napjaink oly sikeresnek vélt közösségi média szolgáltatói. Ez nem meglepő, hiszen ez a legegyszerűbb módja annak, hogy üzenetünket tömegekhez juttassuk el.

A közösségi média használatát bárki meg tudja tanulni, pont ez az egyik legfontosabb erőssége. Egy másik szemszögből viszont rendkívül limitáló, mert minimális interakcióra ad lehetőséget, és a formátum is jóval korlátozottabb, mint a háttérben húzódó webes világ engedné.

Dolgozatomban bemutatom az általam készített keretrendszert és hozzá tartozó eszközkészletet, aminek legfontosabb célja, hogy a hétköznapi embert is közelebb hozza a webfejlesztés mesterségéhez.

Munkám során rendkívül fontosnak tartottam, hogy ne egy játékszert fejlesszek, ami a közérthetőségig alacsonyodik, hanem egy olyan fejlesztői eszközt készítsek, ami felveszi a versenyt a jelenleg standardnak mondható folyamatokkal.

Pontosan meghatároztam, hogyan épülnek fel az általam elképzelt speciális dokumentumok, és hogy milyen eszközökre van szükség ahhoz, hogy ezeket hatékonyan szerkeszteni lehessen.

A szerkesztés folyamatát a technika legmodernebb vívmányai segítségével keltettem életre, melynek eredménye, hogy egy dokumentumot egyidőben egyszerre többen is szerkeszthetnek. A változtatások zökkenőmentesen szinkronizálódnak, és a végső dokumentum felhasználók közös szándékát tükrözi.

Abstract

In today’s world online presence is crucial, and that is feeding the success of the currently so relevant social media corporations. But that should not come as a surprise since this is the easiest way to get one’s message to the masses.

Anyone can learn the use of social media, and that is one of its greatest advantages. From another perspective this medium is very limiting because it only allows very little interaction, and the format is also much more restricting than the underlying web technologies.

In my thesis I present the framework I developed and the toolkit that has the goal to bring everyday people closer to the craft of creating web interfaces.

Through my work I kept in mind that I am not creating a toy that dumbs down the current processes, so that anyone can understand them, but that I am creating professional tools that are able to compete with the processes that are standard today.

I determined exactly the structure of the special documents I envisioned for my solution and specified the tools that are necessary for the efficient handling of these structures.

For the process of editing I used state of the art technology, to bring these documents to life in a way that allows multiple users to make edits simultaneously. The result is that these documents are smoothly synchronized and reflect the collective intentions of the individual editors.

# Bevezetés

## Motiváció, feladat bemutatása

A korábbi munkáim során rengeteg lehetőségem volt kipróbálni és megismerni a webfejlesztés különböző aspektusait. Az elmúlt években is aktívan fejlődnek a releváns technológiák. Ez persze egyben áldás és átok is. Átok mert folyamatosan újabb trendek jelennek meg és ilyenkor a régi tudásunk elavulttá válik. Áldás viszont, mert a folyamatosan megjelenő újabb és újabb megoldások megkönnyíthetik a fejlesztők mindennapjait.

Az én figyelmemet is pontosan ez a gondolat fogta meg. Szeretnék egy olyan lehetőséget kínálni a modern alkalmazások fejlesztésére, ami bizonyos esetekben kényelmesebb és egyszerűbb, mint minden eddigi megoldás. Ezek mentén kezdtem el fejleszteni a keretrendszeremet.

Ennek a keretrendszernek alapvető eszméje, hogy az alkalmazásokat csapatok közösen fejlesztik. A fejlesztőknek többnyire közös a céljuk és a rendelkezésükre álló fejlesztői eszközök a szerszámok, amelyekkel a kívánt célt elérik.

A fejlesztői munka jellegéből adódóan nagyon sokrétű lehet, de mindenképpen találhatunk közös pontokat, amelyek szinte minden alkalmazás fejlesztésénél megjelennek. A dolgozatomban a felhasználói felületekre fókuszálok, mivel azt gondolom, hogy itt lehet a legnagyobb jelentősége a modern technológiák bevezetésének.

Ha felhasználói felületekről beszélgetünk, egyeztetünk, akkor sokkal könnyebb a dolgokat megmutatni, mint elmagyarázni. A vizuális elemeket nagyon nehéz szavakkal leírni, vagy a működés dinamikáját elmagyarázni. Ezért az a felvetésem, hogy a felhasználói felületek fejlesztése különösen érett az innovációra.

Pontosan arra gondolok, hogy szakítunk a hagyományos megoldással, miszerint rajzok alapján írunk kódot úgy, hogy az elkészült felület a lehető legjobban hasonlítson a rajzokhoz. Természetesen a rajzoknak is van létjogosultsága, viszont sok esetben duplán készül el a felület. Egyszer grafikusan, képszerkesztő programban, majd ismét úgy ahogy az alkalmazásban is szerepelni fog.

Ezt a két változatot jellemzően különböző emberek, különböző szaktudással készítik, és a fejlesztés további részeiben is karban kell tartani ezt a töréspontot. Sok esetben további egyeztetés szükséges ahhoz, hogy a végeredmény tényleg olyan legyen, mint ahogy az eredetileg meg lett álmodva.

Az én elképzelésem szerint ez a két különváló dolog egybeolvad, azt gondolom, hogy nem szükséges kétszer elkészíteni ugyanazt a felületet hogyha rendelkezésünkre állnak a megfelelő eszközök. Pontosan egy olyan eszközre gondolok, ahol az alkalmazás felülete fejlesztői képzettség nélkül is elkészíthető. Ezt így nehéz bármihez is hasonlítani, de úgy kell elképzelni, mint egy szövegszerkesztő alkalmazás csak éppen a végső dokumentum egy alkalmazás felhasználói felülete.

## A webes környezet adottságai

A böngészők hihetetlen fejlődésen mentek át a közelmúltban, ami részben a különféle böngészők közötti versengésnek köszönhető. A felhasználók könnyen válthatnak másik böngészőre. Az ebből eredő verseny már hosszú ideje hajtja előre a webes technológiákat.

A modern webes alkalmazások viszont már gyakran nem a böngésző által szolgáltatott programozói felületek közvetlen használatával, hanem modern webes keretrendszerek segítségével készülnek. Ez azt jelenti, hogy az alkalmazás továbbra is JavaScript nyelven készülhet, viszont mégis csak fordítás utáni kódot futtatunk a böngészőben. Ennek az egyik oka lehet az, a fordító képes olyan kódot előállítani, ami régebbi böngészőkkel is kompatibilis. Ezenkívül számos előnye lehet a webalkalmazások fordításának, például használhatunk TypeScript nyelvet, amely a JavaScript-ben nem létező típusinformációval egészíti ki a kódot, ami által precízebben definiálhatók a szoftverelemek.

A modern webes technológiák egyik alapkoncepciója, hogy az alkalmazásokat komponensekbe szervezzük. A komponensek alapvető tulajdonsága, hogy a belső komplexitást egy egyszerű interfész mögé rejtik. A megfelelően elkészített komponensek az explicit definiált függőségeik mentén hatékonyan újra felhasználhatók.

## Modern webes technológiák

A böngészők mai formájukat több évtizedes fejlesztések során nyerték el. Ennek az evolúciónak még mindig nincs vége. A kezdetekben csak egyszerű szöveges dokumentumok között lehetett linkekkel navigálni. Később a HTML 2.0[[1]](#footnote-1) már képek megjelenítését is szabványosította. Majd megjelentek a stíluslapok, és a JavaScript által még programozhatók is lettek a weboldalak. Az újabbnál-újabb kiegészítések mind szabványosítva lettek, és a felhasználókhoz is hamar eljutottak.

Ez az izgalmas fejlődés még a napjainkban sem állt le, a böngészők egyre többet tudnak, bár az alapvető funkciók már évtizedek óta elérhetők mindig újabb frontokat hódítanak meg a böngészők. A mai böngészők képesek rendkívül hatékonyan, alacsony késleltetéssel kommunikálni WebSocket[[2]](#footnote-2) vagy WebRTC[[3]](#footnote-3) segítségével még akár peer-to-peer[[4]](#footnote-4) módon is. Egy másik jó példa webes grafika. A WebGL[[5]](#footnote-5) nagyobb erőforrásigényű, akár 3D grafikák megjelenítését is lehetővé teszi azáltal, hogy az OpenGL ES nyújtotta lehetőségeket böngészőben is elérhetővé teszi.

## Webes keretrendszerek

A böngészők fejlesztői sokat tettek azért, hogy egyre kifinomultabb eszközökkel segítsék a fejlesztők munkáját. A fejlesztés során mégis gyakran előfordul, hogy újból és újból ugyanazt a problémát, vagy problémakört kell megoldani. Ilyen például az, hogy hogyan szervezzük komponensekbe az alkalmazásunkat, és hogy hogyan oldjuk meg köztük a kommunikációt. Az is ide tartozik, hogy hogyan kezeljük a stíluslapokat, és hogy kezeljük a különféle hálózati erőforrásokat hatékonyan.

Ezekre a kérdésekre nem csak egy jó válasz van, és a böngészők nem kínálnak rá kész megoldást. Ezután szinte szükségszerűen megjelentek keretrendszerek, amelyek egyszerűsítik a fejlesztői munkát, sőt bizonyos keretrendszerek arra is iránymutatást adnak, hogy hogyan érdemes szerveznünk a projektünk forráskódját. Ez igen hasznos mert, egyrészt nem kell minden egyes projekt során ezeket külön lefektetni. Ha két projekt ugyanazt a keretrendszert használja, akkor a fejlesztők számára könnyebb az átállás, jóval rövidebb idő szükséges a projekttel való ismerkedésre.

A legelterjedtebb ilyen modern webes keretrendszerek ma az Angular a React és a Vue.js. Mindegyiknek megvannak a maga sajátosságai. Munkám során az Angular keretrendszert ismertem meg a legjobban, a dolgozatom témájához kifejezetten jó választás mert alapértelmezetten támogatja a TypeScript alapú fejlesztést. Az általam célként kitűzött keretrendszer elkészítését is sokban segíti ez, hiszen minél bonyolultabb rendszert fejlesztünk annál inkább kifizetődő típusinformációval is ellátni a kódot. A kisebb hibákat még fordítási időben el tudjuk kapni, és nem kell hosszan keresgélni a hibákat az alkalmazásban.

Az Angular fontos adottsága még, hogy rengeteg különféle komponens elérhető hozzá, melyek jó része ingyenesen letölthető és szabadon felhasználható. Komoly előnyt jelent a fejlesztés során, hogyha az Angular közösség által már kifejlesztett komponenseket használhatjuk, hiszen ezek jól tesztelt megbízható komponensek.

Fontos még az is, hogy különféle stílusú komponenscsomagok közül válogathatunk. Ez azt jelenti, hogy sokkal könnyebben készíthetünk egységes kinézetű alkalmazásokat egy ilyen komponenscsomaggal mint ha magunk kezdünk el saját komponenseket tervezni és fejleszteni. Arról nem is beszélve, hogy például az általam is használt Material[[6]](#footnote-6) design mögött a Google áll, így komponensek széles választéka ízléses kivitelben elérhető.

# Irodalomkutatás

## Hagyományos felhasználói felületek összeállítása

A dolgozatom központi része a felhasználói felületek készítése. A felhasználói felületek alatt gondolok én minden olyan megjelenésére a programoknak, amikkel az emberek interakcióba léphetnek. Egy alapelv, hogy a felhasználói felületek mindig törekszenek a hatékony kommunikációra ember és gép között. A számítógépek fejlődésével természetesen fejlődött az is ahogyan a számítógépeket használjuk. Ma már a színes, ikonokkal és animációkkal gazdagított grafikus felületek használata a norma.

Ez nem volt mindig így, és nem árt, ha néha belegondolunk, hogy milyen messzire is jutottunk. Az írógépektől, a szobányi számítógépektől, az első grafikus megjelenítőkig is igen hosszú út vezetett és ez az út ma is épül, gondolhatunk itt a kiterjesztett valóságra és a holografikus kijelzőkre, melyek ma még csak gyerekcipőben járnak.

Az alkalmazásfejlesztés viszont komoly múltra tekint vissza, eleinte igen ritka és nehézkes volt a számítógépek használata, nyilván terjedésükkel a programok íróinak köre is szélesedett. Hajdanán igen nagy erőfeszítést igényelt egy-egy program elkészítése, és szintén nagy kihívás volt ezen programoknak terjesztése, felhasználókhoz juttatása. Hamar világossá vált, érdemes az ezzel kapcsolatos infrastruktúrákba fektetni, hiszen a számítógéphasználók köre robbanásszerű növekedést mutatott.

Pont úgy, ahogyan a számítógépek, a szoftverfejlesztés is csak a szakemberek egy szűk körének volt kiváltsága. Manapság már igen alacsony a belépési küszöb, egy hétköznapi ember is képes olyan alkalmazást vagy weboldalt készíteni, ami a világ bármely részéről könnyen elérhető. Ez forradalmasítja társadalmunkat, üzleti és személyes kapcsolatokat és közösségek épülnek fizikai kapcsolat nélkül a virtuális térben.

Az online jelenlét fontosabb mint valaha. Mind személyes, mind üzleti szempontból a jelentősége tagadhatatlan. Az, hogy potenciálisan sokkal olcsóbban és sokkal szélesebb körben kelthetjük fel a jövőbeli ügyfeleink érdeklődést, igencsak az online platformok malmára hajtja a vizet.

Pontosan mit is kell tenni ahhoz, hogy a hétköznapi ember kapjon egy szeletet ebből a tortából? Tegyük fel, hogy egy kis családi vállalkozás szeretné fellendíteni az üzletet. Mit tehet értük a modern technika, vagy inkább az a kérdés, hogy mit tehetnek magukért a vállalkozók. A leginkább célravezető, hogyha egy weboldal segítségével próbálnak szélesebb kört elérni. De mi is kell pontosan ahhoz, hogy valaki megjelenhessen a weben.

A dolgozatomban nem célom, hogy teljes képet adjak weboldalak üzemeltetésére, ezért azt nem részletezem, hogy hogyan lehet egy webes alkalmazást publikálni, és hogy milyen szolgáltatásokra kell ehhez előfizetni. A választott témám szempontjából az a fontos, hogy hogyan lehet elkészíteni azokat a felületeket, amik majd eljutnak a felhasználókhoz.

Ezeket a felületeket első körben mindenképpen a weboldal gazdájának kell megtervezni. Nyilván neki kell átgondolni, hogy mi ezzel az egésszel a célja, és hogy mégis hogyan tervezi azt elérni. Ez jelentheti azt, hogy pár mondatban megfogalmazza, de akár le is rajzolhatja, hogy nagyjából mit szeretne eredményként látni. Ezután célszerű egy kicsit konkrétabban a platform adottságait is figyelembe véve, webdesigner bevonásával megtervezni az oldalt. Itt fontos átgondolni, hogy pontosan hogyan szeretnénk tagolni, rendszerezni a mondandónkat. Ezután szokás elkezdeni pontos terveket készíteni, melyek során elkészülnek a grafikus, és szöveges tartalmak is. Ennek a folyamatnak a végén már teljesen összeáll a terv, így már többnyire látszik, hogy mi lesz az eredmény, csak az interaktív elemeket kell hozzáképzelni. Ezen tervek alapján tudják a fejlesztők elkészíteni a végső weboldal kódját. Ez a borzasztóan leegyszerűsített menete a klasszikus webes alkalmazások elkészítésének.

Ez a módszer adja a legjobb minőségű eredményt, de ennek meg kell fizetni az árát. A jó szakemberek munkája nem olcsó, és gyakran egy-egy feladatról csak menet közben derül ki, hogy pontosan mennyire nehéz megoldani.

Vannak viszont olcsóbb megoldások is. Nincs mindenkinek szüksége teljesen egyedi megoldásokra. Sok esetben egy sablonszerű megoldással több különféle weboldal is elkészíthető. Ebben az esetben ezeknek a weboldalaknak a struktúrája azonos lesz, viszont a tartalom tetszőleges. A gyakorlott szem könnyen kiszúrja, hogy egy sablonszerű weboldalról van szó, viszont sokkal könnyebben elkészíthető így egy weboldal, akár szakemberek bevonása nélkül is.

Ezeket a rendszereket gyakran tartalomkezelőnek is szokták hívni, mivel weboldalkészítő valójában csak tartalommal tölti fel a sablont. A legelterjedtebb ilyen tartalomkezelő a WordPress[[7]](#footnote-7), melynek segítségével rövid betanulás után szinte bárki nekiláthat weboldalak készítésének. Sokféle sablon szabadon letölthető és felhasználható, ezenkívül kiegészítők is telepíthetők, melyek komplexebb működésekkel láthatják el a WordPress oldalkat. Persze van árnyoldala is ennek a megoldásnak. Alapvetően teljesítmény szempontjából egy kevésbé optimális megoldás ez, hiszen a sablonok úgy készülnek, hogy sokféleképpen felhasználhatók legyenek és nem célirányosan az adott weboldal igényeit veszik figyelembe.

## Törésvonal a fejlesztésben

Szoftverfejlesztői munkásságom során nem tudtam nem észrevenni, hogy mennyire sokféle szakember munkája és tudása kerül a végső termékbe, mégis azt véltem felfedezni, hogy alapvetően két táborra oszlanak az emberek, mondhatjuk két különböző nyelvet beszélnek. Az egyik tábor, aki rajzokban nem interaktív illusztrációkban gondolkodik, a másik tábor pedig a szoftver nyelvét beszéli, és fordítja a grafikus terveket kóddá.

Ahogyan ez a gondolat kikristályosodott bennem, egyre nagyobb szükségét kezdtem látni, annak, hogy ez a határvonal elmosódjon. A meglátásom szerint mindkét félnek érdeke volna közös nyelvet beszélni, viszont ehhez még nem állnak rendelkezésre a megfelelő eszközök. Bár be kell látnom nem teljesen új a bennem megfogalmazódó gondolat, és vannak jó próbálkozások, de én úgy látom, hogy még egyetlen eszköznek sem sikerül. Viszont bemutatok egy jó és működő elképzelést, és megmutatom, hogy én hogyan fejlesztem tovább.

## Figma

A Figma egy elsősorban web alapú prototípusok készítésére használható eszköz. Alapvetően nem raszteresen lehet szerkeszteni a felületeket, hanem komponenseket lehet definiálni. Ezek a komponensek tetszőlegesen igazíthatók az egyes felületi terveken belül. A felületi terv készítésének első lépése, hogy eszköztípust és képernyőméretet kell választani. Ezután saját, vagy importált komponensek segítségével elkészíthetők a kívánt felületek. A Figma képes kezelni egyszerű interakciót, elsősorban ez a képernyők közötti navigációra használható. A Figma előnye, hogy az így készülő terveket sokkal könnyebb karban tartani, mert egy komponens példányainak megjelenését a prototípus frissítésével elvégezhetjük, nem szükséges minden egyes előfordulását egyesével frissíteni. Természetesen az egyes példányokat lehet egyesével szerkeszteni, ilyenkor az adott példány kapcsolata megszakad a prototípus komponenssel.

## Visly

A Visly egy innovatív kiegészítő eszköz Figmához, ami segíti frontend komponensek készítését. A legfontosabb tulajdonsága, hogy valójában egyetlen korábbi eszközt sem vált ki, hanem a már ismert Figma tervek megvalósítását segíti, ennek eredményeként React komponensek készülnek, amiket fel lehet használni a végső alkalmazás fejlesztésekor. A Visly elsősorban kisebb felületi elemek, primitívek fejlesztésére lett kifejlesztve, és nagyon leegyszerűsíti a már meglévő komponensek testre szabását.

## Kollaboratív fejlesztés

A kollaboratív alkalmazások iránt napjainkban igen nagy a kereslet, különösen igaz ez azokra az online eszközökre, amelyek az online produktivitást, munkavégzést támogatják. Egy közismert példa erre a Google Docs dokumentumszerkesztő, ami az igencsak népszerű Microsoft Word típusú dokumentumokhoz hasonló módon teszi lehetővé a szövegszerkesztést. A Google Docs viszont igen korán áthidalta a Word használatával járó nehézségeket, pontosan arra gondolok, hogy egy Word dokumentumot egyszerre egy ember szerkeszthetett. Hogyha egy terjedelmesebb írást többen készítettek, akkor jellemzően a különböző részeket különböző dokumentumokban kellett megírni, majd a munka végeztével kellett ezeken kézzel egyesíteni. Ez igen kellemetlen főleg, ha a végleges dokumentumon kisebb javításokat kellett eszközölni az azt jelentette, hogy a frissített dokumentumok az összes szerkesztőnek el kellett juttatni, hiszen, ha ők is további módosításokat szeretnének eszközölni, akkor fontos azokat a legfrissebb dokumentumon végezzék.

Összefoglalva a Microsoft Word sokáig nem kínált jó megoldást a dokumentumok verzióinak kezelésére, szerencsére mára már sokkal jobb a helyzet. A Google Docs akkoriban mégis meghatározó újítás volt, mert verziókezelés problémáját nem a szoftverfejlesztők számára ismerős elosztott verziókezeléssel oldotta meg, hanem életre keltette a dokumentumokat és közel valós időben megjelenítette, hogy ki éppen hol és hogyan szerkeszti a dokumentumot. A különböző felhasználók kurzorai egyszerre megjelentek, ezáltal láthatóvá vált, hogy ki éppen min dolgozik. Ez az újítás teljesen megváltoztatta azt, ahogyan gondolunk az online kollaborációra.

A ma sikeresnek mondható fejlesztői eszközökben is fellelhetőek ezek a kollaborációt segítő elemek. A már említett Figma is lehetővé teszi a közös szerkesztést, és hasonló módon a különböző felhasználók mutatója jelzi, hogy ki éppen min dolgozik.

Az Atlassian[[8]](#footnote-8) fejlesztőknek szánt eszközeiben is fontos szerepet kap az ilyen típusú kollaboráció. Csak hogy egy konkrét példát is mondjak, a Confluence[[9]](#footnote-9) nevű tudásbázis szerkesztő termék is támogatja a már bemutatott többkurzoros dokumentumszerkesztést.

## Felhasználó által definiálható felhasználói felület

Eddig arról írtam, hogy mik azok a technikai elemek, amik forradalmasították az online kollaborációt, most viszont arról is írok, hogy miben látom én a lehetőséget, és hogy hol látom én azt a rést, amit még ezek az eszközök nem fednek le teljesen. Azt gondolom jó okkal nincs még erre a problémakörre kiforrott megoldás, mert közel sem nyilvánvaló, hogy mi a jó megközelítés. Nekem az volt a legfontosabb kérdés, hogy hogyan lehet olyan eszközt készíteni, ami nem emeli meg a belépési küszöböt egyik fél számára sem. Végig szem előtt tartottam, hogy nem reális, hogy a designer programozzon, és az sem reális, hogy a fejlesztő kompromisszumra kényszerüljön a végső alkalmazással kapcsolatban.

Ebben a fejezetben az első kérdéssel foglalkozok, pontosan azzal, hogy hogyan tudja a designer jelentősen megkönnyíteni a fejlesztő munkáját, anélkül, hogy kódot írna. Ebben a tekintetben a Figma komoly előrelépés, hiszen a tervek nem csupán rajzok, hanem a kiválasztott komponensek jelennek meg, ami egy új absztrakciós réteg. És én is pont ebben az irányzatban látom a legnagyobb potenciált, hogy a designer inkább többnyire válogat a már meglévő felületi elemekből, és azokat olyan struktúrában helyezi el, ami fejlesztői szemszögből is kellően precíz, és a továbbiakban nem kell manuálisan átfordítani egy másik nyelvre, hanem egy az egyben felhasználható.

Egy érdekes és közismert ilyen megoldás a Google Forms[[10]](#footnote-10), melynek segítségével egyszerű kérdőíveket lehet készíteni. A kérdőívek készítésekor az előre megadott kérdéstípusokból lehet választani. Igen sokféle kérdőívet össze lehet állítani a néhány rendelkezésre álló kérdéstípusból. Az egyek kérdéstípusok testreszabhatók, nyilván a kérdések szövegét a felhasználó adja meg, és a lehetséges válaszok is tetszés szerint definiálhatók. Ez az eszköz igazán jól használható kérdőívek kitöltésére, de hamar nyilvánvalóvá válik, hogy mennyire limitáltak a lehetőségek. A kérdőívek kizárólag lineáris kitöltést tesznek lehetővé. Arra van mód, hogy egy adott kérdésre adott válasz alapján jelenjen meg a következő szekció, de ezzel ki is merülnek a lehetőségeink.

Én a lehető legnagyobb fokú szabadságot szeretném biztosítani, ami csak elérhető. Egy számomra érdekes megoldás a FormQL[[11]](#footnote-11) keretrendszer, aminek az a célja, hogy lehetővé tegye dinamikus űrlapok készítését Angular keretrendszerrel. A felületi elemeket egy felhasználóbarát szerkesztő segítségével helyezhetjük el a kívánt konfigurációban. Az elemeket fogd és vidd elven is mozgathatjuk a különböző felületi elemek között. Ebben a keretrendszerben már megjelenik az a koncepció, hogy vannak olyan felületi elemek, amelyek más elemeket tartalmaznak. Ezeknek a tartalmazó elemeknek a feladata a további komponensek rendezése, rendszerezése. A FormQL alapértelmezetten egymás alá helyezi a komponenseket, viszont a keretrendszer tartalmaz olyan komponenst, ami kettéosztja az adott oszlopot. A már kettéosztott hasáb tetszőlegesen tovább osztható, nyilván nem érdemes túlzásba vinni, mert a komponensek többsége meghatároz minimális szélességet. Ebben az esetben, ha ennél a minimális szélességnél kisebb helyre próbálunk beszúrni egy komponenst akkor a komponens az általa meghatározott minimális szélességet fogja felvenni. Ez jobb esetben azzal jár, hogy az adott oszlop aránytalanul széles lesz, rossz esetben viszont az egész felület elcsúszhat, és nem kívánt görgetősáv is megjelenhet.

## Releváns technológiák

### HTML5

A HTML5[[12]](#footnote-12) rengeteg újítást hozott be a webfejlesztés világába, a legfontosabb jelentősége, hogy egységesíti a böngészők programozói interfészét. Fontos újítás, hogy már skálázható vektoros grafikákat is meg tud jeleníteni, ezenkívül fontos még az audio és a video elemek szabványosítása. Kulcsfontosságú volt a web fejlődésében, hogy a különböző böngészők egységesen kezeljék a média tartalmakat is. A HTML5 eredetileg több mindent tartalmazott [1], viszont világossá vált, hogy a gyorsabb fejlődés érdekében, érdemes a különféle modulokat külön definiálni. Így külön specifikációval rendelkezik a canvas, WebSocket és WebRTC is. Azáltal, hogy ezek nem részei a HTML5 specifikációnak, a böngészők külön-külön, fokozatosan implementálhatták ezeket az egyre bonyolultabb alrendszereket, és azokat el is juttathatták a felhasználókhoz.

### Virtual DOM

A DOM[[13]](#footnote-13) rövidítés a HTML dokumentumok modelljére utal. Ez az alapja minden webes tartalomnak. A böngészők a letöltött HTML dokumentumokat értelmezik és az így előállt DOM-ot jelenítik meg. Ez a dokumentum modell dinamikusan szerkeszthető JavaScript segítségével, viszont eredetileg nem ez volt a rendeltetése. Ebből fakad, hogy a DOM szerkesztése egy relatíve költséges művelet, mivel minden változtatás alkalmával a böngészőnek a módosított elem környezetét is értesítenie kell a változtatásokról, ez adott esetben több szülő, testvér és gyerek elemet is jelenthet.

Pontosan ebből az okból jelent meg a virtuális DOM használata. A lényeg, hogy a virtuális modellt alkotó objektumok frissítése nem költséges, így a modern keretrendszerek bátran frissíthetik, ezt a virtuális dokumentum modellt. Az frissített virtuális modell alapján lehetséges, hogy egy lépésben egyszerre több elemi változtatás kerüljön át a valódi DOM-ba. Ez a megoldást főként a React keretrendszer terjesztette el, de azóta több keretrendszer átvette.

Felmerül a kérdés, hogy ez mennyire jó megoldás, tekintve, hogy a probléma forrása a böngészők belső működéséből fakad, és ez a trükk inkább csak tüneti kezelésnek mondható. A valódi megoldás az lenne, ha a böngészők letisztáznák a belső frissítési ciklusok menetét, és egységesen, hatékony megoldást kínálnának a DOM frissítésére.

Ezen a részen érdemes még megemlíteni az inkrementális DOM fogalmát is. Elsősorban a Google által fejlesztett megoldás, azzal a küldetéssel, hogy mobil eszközökön is a lehető legjobb teljesítményt nyújtsa. Ebből a szempontból fontos az alacsony memória használat és az is, hogy a lehető legkisebb legyen a webalkalmazás csomagmérete. Ezért az Inkrementális DOM úgy közelíti meg a problémát, hogy a nem használt felületi elemeket egy tisztítási fázis során el lehessen távolítani a végső alkalmazás csomagból. Ehhez fontos, hogy a komponensek kis összefüggő kóddarabokra tagolódjanak úgy, hogy a komponens az adatok változásával helyben tudja frissíteni a hozzá tartozó tényleges DOM elemeket.

### JavaScript

A JavaScript napjaink legmeghatározóbb programozási nyelve annak dacára, hogy a nyelv eredeti prototípusa mindössze 10 nap alatt készült el, a Netscape[[14]](#footnote-14) böngészőhöz. Azóta az ECMA[[15]](#footnote-15) szabványosítja és használható mind kliensoldalon, főként böngészők programozására, és használható a kiszolgálói oldalon is például node.js formájában.

A JavaScript alapvetően egy gyengén típusos, prototípus alapú nyelv. A klasszikus objektumorientált programozásból ismeretes koncepciók, mint például az osztályok csak ES6[[16]](#footnote-16)-ban kerültek a szabványba. Viszont fontos tudni, hogy ezek az osztályok is a prototípus rendszerre épülnek. Ezáltal nem adnak olyan szigorú megkötéseket, mint a klasszikus objektumorientált nyelvek, viszont az alapvető céljuk itt is az, hogy egy megadott minta alapján lehessen objektumokat létrehozni. A gyakorlott JavaScript használók az osztályokra inkább speciális függvényekként gondolnak, az öröklés kifejezés helyett pedig inkább a prototípus fa koncepciója a használatos.

A JavaScript sikerében közrejátszik az is, hogy a JSON (JavaScript Objektum Jelölés) formátuma szintén igen sikeres. Az XML[[17]](#footnote-17) közvetlen alternatívájának mondható, és igen nagy előrelépésnek tekinthető, hiszen sokkal olvashatóbb emberek számára, ezenkívül könnyű szerkeszteni és formázni is. A JSON sikere szintén szabványokban szilárdult meg, ezután semmi sem gátolhatta a terjedését, mára minden releváns programozási nyelv képes JSON objektumok kezelésére.

### TypeScript

A JavaScript persze bőven kap kritikát is, hiszen a gyenge típusosság igencsak szembe megy az alacsonyabb szintű, tipikusan elterjedt programozási nyelvekkel. Ennek van némi alapja, mert JavaScript használata során gyakran csak futásidőben derül ki, hogy hibás a kód. Ezek a hibák hagyományosan, például C programozási nyelvnél fordítás során kiderülnek. A statikus elemzés vitathatatlanul egy hasznos eszköz, ami a fejlesztő figyelmét már korán felhívja a hibás kódrészletre.

A TypeScript pontosan ezt a feladatot látja el, statikus típusinformációval látja el a JavaScript kódot, ezáltal megoldást nyújt arra, hogy a függvényeket és osztályokat explicit típusinformációval lássuk el. A TypeScript programozási nyelvet a Microsoft fejleszti és tartja karban, jórészt ennek köszönhető, hogy ilyen gyorsan ilyen jó nevet tudott magának szerezni ez az igen fiatalnak mondható nyelv. Fontos, hogy a TypeScipt kód futtatás előtt JavaScript-re fordul, ez a lépés viszont jellemzően a fejlesztési folyamat része. A felhasználókhoz már csak az optimalizált, futtatásra kész JavaScript kódot kell eljuttatni.

### Komponens alapú fejlesztés

A komponens alapú fejlesztés lényege, hogy a szoftvert, az alkalmazást kisebb egymástól jól elkülöníthető komponensekre bontjuk. Ez fontos rendező elve a szoftverfejlesztésnek, hiszen törekszünk arra, hogy a különböző részegységek gyengén csatoltak legyenek. A gyenge csatolás lehetővé teszi azt, hogy az egyes alkotóelemeket leválasszuk, egyesével lemérjük, leteszteljük, vagy akár adott esetben le is cseréljük. Ellenkező esetben az szoftver csak egy nagy egységként kezelhető, ez könnyen belátható, hogy nem ideális, mert előfordulhat, hogy valamilyen probléma merül fel az alkalmazással, és egy bizonyos részét újra kell tervezni majd implementálni. Ha az alkalmazás nincsen komponensekre bontva és fejlesztés során nem volt szempont az, hogy a különböző egységek egymástól elválaszthatóak legyenek, akkor a módosítás jóval költségesebb lesz, hiszen az átalakítandó részhez szorosan nem kapcsolódó egységek működését is meg kell érteni, és az átalakítás során jóval több szempontnak kell majd megfelelnie az újraírt komponensnek. Ennek az az eredménye, hogy egy látszólag kis módosítás is nagy munkával jár.

Az már világos, hogy miért érdemes figyelni arra, hogy a szoftver gyengén csatolt egységekből álljon. Ennek a jelentősége már egy projekten belül is megmutatkozik, viszont az újrafelhasználhatóság kérdése lehet, hogy csak több projekt után tűnik fel. A szoftverfejlesztés alapvető adottsága, hogy ugyanazzal, vagy közel ugyanazzal a problémával találjuk magunkat szemben. Ilyenkor válik nyilvánvalóvá, hogy az adott logikát érdemes könyvtárba szervezni, és megosztani a projektek között. Az újrafelhasználhatóság pontosan arra utal, hogy az adott komponens a környezetétől függetlenül képes feladatát ellátni.

Az újrafelhasználhatóság kulcsa, hogy a komponens a függőségeit és szolgáltatásait explicit definiálja. Ebben az esetben a fejlesztő könnyen eldöntheti, hogy az adott komponens felhasználható-e az adott környezetben, és hogy rendelkezik-e az elvárt működéssel.

A komponensek természetesen kommunikálnak egymással, de a kommunikáció megvalósítása sokféle lehet. A leggyakoribb megoldások az üzenet alapú kommunikáció és a megosztott memórián alapuló kommunikáció. Az általam ismertetett webes környezetben az eseménykezelők, és referenciával átadott objektumok használata az elterjedt.

### Single-page alkalmazások

A web alapvető adottsága volt, hogy amikor a szervertől új információt kértünk, az egész oldal újratöltött. Ez belátható, hogy nem hatékony, és vannak olyan esetek, amikor szeretnénk megtartani a kliensoldali állapotot úgy, hogy közben a szerver új információt szolgáltat. Eredetileg ez nem volt lehetséges, viszont 2006 környékén elérhetővé vált az XMLHttpRequest röviden XHR [2], melynek célja az, hogy JavaScript környezetből is lehessen hálózati kéréseket kezdeményezni.

Az XHR kulcsfontosságú volt abból a szempontból, hogy a webalkalmazások interaktívak legyenek. Ettől a pontól a web már nem csak linkekkel összekötött dokumentumok, hanem önjáró alkalmazások. A hagyományos weboldalakhoz képest nagyban javítja a felhasználói élményt, hogy nem kell a teljes oldalt újratölteni, hanem elég csak az adott részét lecserélni úgy, hogy friss adatokat mutasson.

Az alkalmazásoknak ezt az új típusát szokás Single-Page Application néven röviden SPA-ként emlegetni. Ezek az alkalmazások betöltés szempontjából úgy néznek ki, hogy az alkalmazás betöltésekor az egész alkalmazás letöltődik, ez jellemzően egy kisebb HTML fájl, ami a belépési pontként szolgál. Ebben a dokumentumban van meghatározva, hogy milyen további erőforrásokat kell az induláshoz letölteni. Ez jellemzően egy nagyméretű JavaScript fáj, ami a teljes alkalmazás forráskódját tartalmazza, becsomagolt formában, ezenfelül szükséges még a stíluslapok betöltése is.

A JavaScript csomag betöltése után indul az alkalmazás, ami a klasszikus szerveroldalon összeállított weboldalakkal összehasonlítva lassúnak mondható. Ebben a kontextusban a betöltés elindításától az első értelmezhető megjelenésig eltelt időtartamot szokás vizsgálni. Az SPA előnyei csak a huzamosabb használat során jelentkeznek, hiszen a betöltés után már csak az alkalmazás által használt adatokat kell hálózatról betölteni, az oldalak struktúráját már a böngésző állítja össze.

### Angular, React, Vue

Eddig többnyire általánosan mutattam be, hogy mik voltak az előfeltételei a modern webes alkalmazásoknak, és hogy hogyan jutottunk el a modern SPA megoldásokhoz, de ezek a fejlesztések nagyon szorosan kapcsolódnak a keretrendszerekhez, melyek ilyen népszerűvé tették. Éppen ezért szeretném azt is bemutatni, hogy az apró vívmányok, hogy formálódtak keretrendszerekké.

A nagymennyiségű DOM manipulációnak a költségességét a Facebook által fejlesztett React keretrendszer próbálta megoldani a virtuális DOM alkalmazásával. Ezenkívül a JavaScript-be ágyazott XML, röviden JSX[[18]](#footnote-18) kifejlesztésével hozta közelebb a felületek deklaratív definícióját a JavaScript programozókhoz.

Az Angular keretrendszer egy TypeScript alapú, szintén SPA keretrendszer. A legnagyobb hangsúlyt a karbantartható alkalmazásfejlesztésre helyezi. Az Angular erős ajánlásokat nyújt arra, hogy hogyan szervezzük az alkalmazásaink fájljait. Ezenkívül fontos az is, hogy a visszafele kompatibilitás kérdését igen komolyan veszi, a keretrendszer automatizált megoldásokat kínál arra, hogy a keretrendszer korábbi verzióival készült projekteket a legújabb verziójára frissíthessük.

A Vue.js keretrendszer a legfiatalabb a három közül, és a leginkább dinamikusan fejlődő. Előnyét részben annak köszönheti, hogy a korábbi próbálkozások hibáiból tanult, és mint új keretrendszer, kevésbé kell a kompatibilitási kérdésekkel foglalkoznia. Érdekessége, hogy eredetileg az Angular egy könnyűsúlyú alternatívájaként indul, és csak alapvető funkciókat szolgáltatott. Mára komplett keretrendszerré szélesedett ki, és támogatást ad a már ismertetett JSX szerű dokumentumok használatára is.

### Websocket

A már ismertetett feladat megoldásához valós idejű kommunikáció megvalósítása is szükséges. A hagyományos HTTP szabványnak még nem volt célja a valós idejű kommunikáció támogatása. A kapcsolatok lezárásra kerülnek miután a böngésző kérésére a szerver a válaszát elküldte. Ez nem hatékony, mert új kapcsolat kialakítása több erőforrást igényel és extra késleltetést okoz.

Az eredeti HTTP szabvány a 90-es évek közepén lett szabványosítva, viszont a WebScoket-et szabványosító RFC[[19]](#footnote-19) csak 2011-ben jelent meg [3]. A WebSocket megjelenése komoly lendületet adott a közel valós idejű, full-duplex[[20]](#footnote-20) kommunikációt igénylő alkalmazásoknak. Alkalmazások egy teljesen új családjának nyílt meg a webes platform, mint célpont.

A WebSocket alapjában véve továbbra is a HTTP protokollra támaszkodik. A kapcsolat kiépítése egy speciális HTTP kéréssel kezdődik, amely egy Upgrade fejléccel kérvényezi a full-duplex kapcsolatot. Amennyiben a kiszolgáló ezt a módot támogatja, akkor a kapcsolat kiépül. Az újonnan kiépült csatornán folyhat szöveges kommunikáció, vagy akár nyers bináris adatfolyam is.

Az efféle Websocket kapcsolat azáltal tudja az adatátvitelt hatékonyabban lebonyolítani, hogy a HTTP kapcsolatok csak igen speciális módon engedik használni a háttérben lévő TCP[[21]](#footnote-21) kapcsolatot. A WebScoket viszont a TCP-kapcsolatot közvetlenebbül engedi használni, így oda vissza üzenhet a szerver és a kliens. Természetesen a TCP kapcsolatból adódóan az üzenetek kézbesítéséről nyugtát kap a feladó, így ezen és a csomagok megérkezésének helyes sorrendjén sem kell aggódnia a webfejlesztőknek.

## Valósidejű kollaboráció

### Konzisztencia

A megosztott hozzáférésből fakad az adatok konzisztenciájának kérdése. A megosztott adathalmaznak mindig olyan képet kell mutatnia, ami az alkalmazás szempontjából értelmezhető, és ráadásul a felhasználói interakciók mentén a felhasználói beavatkozások, egy értelmes sorozatát reprezentálja.

Ezeket a problémák és a lehetséges megoldásuk szemléltethetők, az adatbázis kezelő szoftverekre jellemző tranzakciós modellel. Az adatbázis szoftver fogadja a beérkező kéréseket, és ezeket atomi műveletként kezeli. Az atomiság azt jelenti, hogy egy lépésként kezelendő, vagy sikeresen végrehajtódik minden lépése, vagy egyetlen lépése sem jut érvényre, hogyha valamely része sikertelen.

A konzisztencia kérdése felmerül az általam fejlesztett keretrendszernél is. Hogyan lehet kezelni a nagyméretű adatmodellt miközben annak különböző részeit más-más felhasználók egyszerre szerkesztik.

Erre egy igen modern megközelítés a konfliktusmentes replikált adattípusok használata. Ennek a megközelítésnek a lényege, hogy a replikák, az adatmodell másolatai egymástól függetlenül, párhuzamosan, akár központi koordináció nélkül is frissíthetők.

### Késleltetés

A késleltetés is fontos kérdés egy ilyen alkalmazás fejlesztésekor. Az elképzeléseim szerint a felhasználók egyidőben, közösen szerkesztik a dokumentumokat. Amennyiben valaki a dokumentum egy régebbi verzióján végez változtatásokat, azok a változtatások, amiket az elavult dokumentumot módosítják, lehet, hogy értelmezhetetlenek vagy ütköznek a dokumentum friss változatával. Ezeket a vitás helyzeteket a központi kiszolgáló tudja csak feloldani.

Amennyiben a felhasználó utolsó változtatását a kiszolgáló elfogadta, azt nyugtával jelzi. Ha ezt a nyugtát a felhasználó megkapta, biztos lehet benne, hogy a munkája érvényre jutott, és mások már csak az ő változtatásaira építve tudnak további változtatásokat menteni.

Tegyük fel, hogy egyszerre ketten szerkesztik a dokumentum egyazon részét. A gyorsabb felhasználó változtatását a kiszolgáló elfogadja, és nyugtázza is, viszont a második felhasználó változtatását a kiszolgáló elutasítja. Ezt a helyzetet többféleképpen fel lehet oldani. A legegyszerűbb megoldás az, hogy a második felhasználó értesítést kap arról, hogy a változtatása óta új verziója keletkezett a dokumentumnak, és a friss módosításokat ezen a dokumentumon kell elvégeznie. Ezzel az a gond, hogy a második felhasználó munkája elveszett, és újra meg kell csinálnia. Ennek az egyszerű megoldásnak ez az átka, viszont a gyakorlatban mégis működhet.

Ha a kiszolgáló és a felhasználók közötti kapcsolat kellően gyors, és az adatok másodpercenként többször szinkronizálhatók, akkor ez az elveszett változtatás nem okoz túl nagy fejfájást, hiszen a felhasználó egyből látja, hogy hogyan módosult a felület és tetszése szerint korrigálhat.

**TODO: Mi számít használhatónak késleltetés szempontjából. Mi a reális cél. Hogy lehet minimalizálni.**

# Specifikáció

## Alapvető követelmények

Az elkészült keretrendszer többféle nézetet támogat. A keretrendszer a keretrendszert használó fejlesztő által konfigurálható, hogy éppen milyen módban szeretné megjeleníteni az adatmodellt. Az adatmodell emberi szemmel is értelmezhető, JSON dokumentum formájában kezelhető. A dokumentumot alkotó konkrét kulcs-érték párok sémájára a keretrendszer nem ad szigorú feltételeket. A keretrendszerben megvalósított komponensek az adatmodellt saját működésükhöz igazíthatják.

### Megtekintő nézet

A megtekintő nézet lényegében a végső felhasználói nézet. Ekkor van a legkevesebb lehetőség a szerkesztésre, módosításra. A komponensek teljes mértékben maguk határozzák meg, hogy hogyan viselkednek a megtekintő nézetben. A szerkesztés során használatos kisegítő funkciók egyike sem elérhető. A megjelenő komponensek felhasználhatják azt az információt, hogy éppen megtekintő nézetben jelennek meg.

A megtekintő nézet jellemzően úgy néz ki, hogy a felhasználó beviteli mezőket lát, valamilyen elrendezésben. Ezeket a beviteli mezőket tetszése szerint kitöltheti tetszőleges értékekkel, viszont az oldal struktúráját nem tudja megváltoztatni. Kivételnek tűnhetnek azok a komponensek, amelyek például egy lista megadására szolgálnak. Valójában ebben az értelemben ez az oldal struktúráját nem változtatja meg. A lista megjelenítő akkor is lista megjelenítő marad, ha már eggyel több elemet tartalmaz.

A megtekintő nézetben a keretrendszer a beírt értékeket kezeli, és a fejlesztő számára elérhetővé teszi. A beírt értékek kiolvashatók, az értékek változásáról értesülni tudnak másik alkalmazáskomponensek.

### Szerkesztő nézet

A szerkesztő nézet mindent tud, amit a megtekintő nézet, viszont vannak további extra lehetőségek. Ebben a módban a felhasználó módosíthatja a felület struktúráját. Erre különböző eszközök állnak rendelkezésre. Alapvetően a dokumentumban kattintásra egyesével kijelölhetők a komponensek. A szerkesztő eszköztár ilyenkor a kiválasztott komponens tulajdonságait részletesen mutatja. A komponenshez tartozó kulcs-érték párok szerkeszthetők is.

Komponensekből épülő fa, ami a dokumentumot adja, bejárható a szerkesztő nézetben. Egy kiválasztott komponensnek mindig meghatározható pontosan egy szülője, kivéve, ha a gyökér komponens van kiválasztva. A szerkesztő nézet könnyen lehetővé teszi, hogy a kijelölést egy komponensről a komponens szülőjére helyezzük.

A szerkesztő nézetben a komponensfa szerkesztését segíti, a másolás és beillesztés funkció. A kimásolt összetett adatmodell pont úgy illeszthető be, mintha egy egyszerű komponens lenne.

A dokumentumban szerkesztés során a komponensek lecserélhetők más komponensekre. Azok a komponensek, amelyek további komponensek tartalmazására képesek, azok alkalmazhatják az üres komponens megvalósítását. Az üres komponenst a keretrendszer szolgáltatja, és bármikor lecserélhető egyéb komponensre. Az üres komponensnek csak a szerkesztő módban van jelentősége, és azt jelzi a felhasználónak, hogy az adott helyre tetszés szerint komponenst helyezhet.

A szerkesztés során a felhasználó egy katalógusból, listából választhat komponenseket. Ebben a listában jelennek meg az éppen elérhető komponensek. Ennek a listának a bővítése úgy lehetséges, hogy a felhasználó beszerzi a kívánt komponenseket mondjuk az internetről szabadon elérhető forrásból, vagy ha a kívánt komponensek még nem állnak rendelkezésre, akkor fejlesztői munkával előállíthatók.

## Kiegészíthetőség

A keretrendszer használata szempontjából nagyon fontos kérdés, hogy hogyan lehet egyedi, speciális megoldásokkal kiegészíteni a már meglévő megoldásokat. A keretrendszer készítésekor jelentős figyelmet fordítottam a kiegészíthetőségre, mert célom túlmutat azon, hogy az általam fejlesztett komponenseket mások felhasználhassák. A keretrendszer kialakításakor fontosabb, hogy mások is könnyen produktívvá válhassanak, és a saját szükségleteik mentén saját komponenseket fejleszthessenek.

Ez az szoftver szempontjából azt jelenti, hogy a lehető legvilágosabban meg kell határozni, hogy mi szükséges egy új komponens fejlesztéséhez. Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy az új komponens fejlesztője könnyedén, akár segítő példák mentén el tud kezdeni új komponenseket készíteni. Már említettem, hogy a keretrendszernek szervesen része az üres komponens, viszont egyéb alapvető komponenseket is célszerű a keretrendszerrel együtt terjeszteni azért, hogy egy újonnan elkészülő komponens legalább alap szinten kipróbálható legyen. Így szükséges, hogy a keretrendszer rendelkezzen olyan komponenssel, ami képes más komponenst, komponenseket tartalmazni, például egy lista komponens. Ez egyszerű példák bemutatásához is szükséges, ezért elengedhetetlen része a keretrendszernek.

Ezenkívül a keretrendszer szükségszerű eleme még valamilyen beviteli mező, enélkül nincsen mód arra, hogy új értékek kerüljenek a dokumentumba. Ennek okára később részletesen is kitérek.

A kiegészíthetőség szempontjából fontos, hogy a keretrendszer ne csak a minimálisan szükséges elemeket implementálja. Célszerű ebből az okból olyan példákat is készíteni, amelyek a komponensek közötti komplexebb interakciókat is bemutatják.

## Újrafelhasználhatóság

Az újrafelhasználhatóságról már írtam általánosságban, mint szoftverfejlesztési irányelv. Ebben az alfejezetben viszont az általam készített keretrendszerben írt komponensek és dokumentumok újrafelhasználhatóságát és hordozhatóságát fogalmazom meg.

Azt már meghatároztam, hogy a komponenseknek meg kell felelni a keretrendszer által előírt formai követelményeknek. Az ilyen módon írt komponensek a keretrendszer által hordozhatók lesznek, tehát belső változtatás nélkül felhasználhatók leszek több különböző dokumentum készítéséhez is.

Az újrafelhasználhatóság általam írt keretrendszerben készített dokumentumokra is érvényes, nem csak a különálló komponensekre. Különálló, egymástól teljesen független dokumentumok egyesíthetők egy dokumentummá. Egy tetszőlegesen komplex dokumentum rendelkezik ugyanazokkal a tulajdonságokkal, amelyekkel egy egyszerű komponens rendelkezik. Az így összeállított dokumentumok részelemei tetszőlegesen másolhatók, duplikálhatók, de akár külön dokumentumba is leválaszthatók.

## Adatstruktúra

A megjelenített felület mögött álló adatstruktúra tárolja a felület struktúráját és tárol minden olyan adatot a felületről, amit paraméteresen meg lehet változtatni. Az adatstruktúra típusát illetően egy JSON adatstruktúra, ami a JavaScript natív adatstruktúrája.

Ehhez az adatstruktúrához, pontosabban annak részfáihoz vannak hozzákötve a felületen megjelenő komponensek. Ezek a komponensek az adatstruktúra alapján alakíthatják a megjelenésüket és a belső struktúrájukat. A komponensek feladata, hogy a tartalmazott alkomponensek felé továbbadják a hozzájuk tartozó megfelelő részeit az adatstruktúránk.

Az adatok referencia-ként vannak kezelve, így minden komponense a rá tartozó adatrészeket közvetlenül módosíthatja, és láthatja tartalmazott komponensek adatstruktúráját is.

JSON leíróját minden komponens magának deklarálja, de meghatároztam néhány konvenciót, amit érdemes betartani, hogy az általam készített alapvető komponensekkel kompatibilis legyen az újonnan készített komponens. Ilyen konvenció például, hogy a tartalmazott komponensek az “elements” kulcs alatt vannak felsorolva egy tömbben, még akkor is hogyha csak egy tartalmazott elem lehet, akkor is ajánlott azt tömbben tárolni.

Alapvető elve az általam fejlesztett keretrendszernek, hogy nem ad szigorú megkötéseket arra, hogy hogyan kell a komponenseket definiálni. Viszont, ha az általam lefektetett alapokkal valaki szakítani szeretne, akkor az általam definiált alapvető építőelemeket újból definiálnia kell majd úgy, hogy a saját elképzeléseivel egységesek legyenek azok.

## Fejlesztői felület

Egy ilyen keretrendszer sikere többnyire a fejlesztők hozzáálláson áll vagy bukik, a felhasználókat nem igazán érdekli, hogy mi van a háttérben. Ezért a fejlesztői oldal kidolgozása és dokumentálása prioritást élvez.

Eddig sokat beszéltem már a szerkesztő eszközről, amivel a hétköznapi ember is képes felhasználói felületet összeállítani, viszont nem fejtettem ki ennek a másik oldalát. Pontosan arra gondolok, hogy hogyan lehet ezeket a dokumentumokat egy komolyabb alkalmazásban is megjeleníteni.

Erre több megoldást is kínál a keretrendszerem, a legegyszerűbb, például, hogy a szerkesztővel elkészített dokumentum adatmodelljét valamilyen adatbázisba elmentjük, majd később igény szerint megjelenítjük. Ebben az esetben a kiszolgáló nem értelmezi, és egyáltalán nem módosítja a dokumentum adatmodelljét.

Ennél egy bonyolultabb, de rugalmasabb megközelítés, hogy a dokumentumot a kiszolgáló értelmezi és tetszés szerint manipulálja. Amennyiben a végső adatmodell érvényes, és a felhasznált komponensek számára is maradéktalanul értelmezhető, akkor az gond nélkül megjeleníthető, de akár szerkeszthető is.

A keretrendszer képes lehet az adatmodellt elkülöníteni strukturális és értek modellekre. A keretrendszerrel együtt fejlesztett komponensek rendelkeznek ilyen viselkedéssel, mert ez lehetővé teszi, hogy további értelmezés nélkül, hálózati kiszolgáló bevonása nélkül kinyerjük és tetszőleges célra felhasználjuk a már említett megtekintő nézetben bevitt értékeket.

A most említett érték modellje egy dokumentumnak praktikusan követi a komponensek hierarchiáját. Ha egy komponens szekvenciálisan tartalmaz további komponenseket, akkor az adott komponens érték modellje is szekvenciálisan fogja tartalmazni az alárendelt komponensek érték modelljét.

## Kommunikáció kiszolgálóval

A keretrendszer fontos tulajdonsága, hogy támogatja a valós idejű kollaborációt. Ez elsősorban arra szolgál, hogy dokumentumokon egyszerre többen is dolgozhassanak, viszont erre nincs minden esetben szükség. Egy fontos célterülete az általam készített megoldásnak a kérdőívszerű adatbekérés. Ebben az esetben a már említett módok egyikével elkészül a kérdőív és a kitöltés eredményét visszaküldi a felhasználó. Ebben a példában nem kap szerepet a kollaborációs eszközkészlet. Viszont szerepet kap egy kiszolgáló, ami fogadja a kitöltés eredményét. Arra a kérdésre, hogy a kitöltés eredménye hogyan jut el a kiszolgálóhoz, az lehet egy komponens feladata, de akár a keretrendszeren kívül is megoldható.

A valósidejű kollaborációt megvalósító részegység szükségszerűen kommunikál a hálózaton, viszont ehhez nem kell feltétlenül központi kiszolgáló egység. Az általam alkalmazott kollaborációs megoldás lehetővé teszi azt is, hogy a felhasználók egymással közvetlenül kommunikáljanak, úgynevezett peer-to-peer módon. Teljesítmény szempontjából viszont jellemzően a központi kiszolgáló alkalmazása előnyösebb, mert központi kiszolgáló felé az átlagos késleltetés jellemzően kisebb, és az egyes résztvevők hálózaton forgalmazott adatmennyisége is jóval alacsonyabb.

**TODO: Mikor kell, lehet kommunikálni, ebből mennyit bonyolít le a keretrendszer.**

# Megvalósítás

## Angular dinamikus komponens példányosítás

Az Angular alkalmazásokat, mint már említettem komponensekbe szokás szervezni. Arról viszont még nem írtam, hogy pontosan miből áll egy komponens definíciója.

Új komponense készítésének a legegyszerűbb módja az, hogy az Anugular parancssoros eszközével legeneráljuk. Ekkor a kiválasztott könyvtárba a megadott néven legenerálásra kerül három fájl. Egy .ts kiterjesztésű, egy .html és egy stílusfájl is.

A komponense definíciója a .ts fájlban van és innen hivatkozik a HTML és a stílusfájlra. Az így létrehozott komponenst a definícióban szereplő selector-al lehet másik HTML fájlban hivatkozni. Az alkalmazás a gyökérkomponensében ilyen módon hivatkozhat egyéb komponensekre, amelyek további alkomponensekre hivatkozhatnak.

Az alkalmazásom megvalósításához ennél egy kicsit rugalmasabb megoldásra van szükségem. Mivel az alkalmazás fordításakor még nem tudom pontosan, hogy milyen struktúrában hogyan lesznek egymásba ágyazva a komponensek.

Esetemben ez csak futás közben dől el, és teljes mértékben a felhasználók döntésein múlik.

Tehát szükséges egy olyan megoldás, amire az alkalmazás gyökérkomponense komponensként hivatkozhat, viszont ez a komponens már futási időben, rugalmasan tudja létrehozni a saját gyerekkomponenseit.

Az én megvalósításomban rekurzívan jönnek létre a komponensek, tehát nem egy komponens feladata, hogy teljes mélységében felépítse ezt a komponensfát, hanem minden lépésnél egy ilyen dinamikus típusú komponens kerül példányosításra, ami saját maga eldönti az adatstruktúra alapján, hogy milyen megjelenítési komponensként fog végeredményben a felületre kerülni.

**TODO: Hogy szokás normál esetben, itt mért szükséges speciális megoldás.**

## Minimális adatstruktúra kialakítása

Minden komponens teljes hozzáféréssel rendelkezik saját, és az általa tartalmazott komponensek adatmodelljéhez. Ez közvetlen következménye annak, ahogyan a komponensfa felépítésre kerül. Mindig a szülő feladata, hogy a gyerekeit megjelenítse, és hogy azokat az adatmodell megfelelő részével lássa el, mint bemeneti paraméter. A kétirányú adatkötések teszik lehetővé, hogy a szülő komponensek mindig a gyerekeik friss adatmodelljét érjék el.

A keretrendszer fejlesztése során úgy döntöttem, hogy először a megjelenítést valósítom meg. Ezt úgy közelítettem meg, hogy kézzel felvettem pár egyszerű példát. Ezeket nevezhetjük akár tesztesetnek is. A megjelenítő fejlesztése során rendszeresen kipróbáltam, hogy hogyan reagál a megjelenítő a különféle bemenetekre.

**TODO: JSON adatstruktúra, komponensadatok, gyerek komponens adatok.**

## Alapvető komponensek kialakítása

A keretrendszerrel szemben alapvető követelmény, hogy definiáljon néhány létfontosságú komponenst. A keretrendszer szempontjából ez elengedhetetlen, mert a komponensek paraméterezésére szolgáló felületeket ezekből a komponensekből lehet összeállítani. A keretrendszer alapvető tulajdonsága, hogy a komponensek maguk határozzák meg azt a felületleírót, amivel szerkeszteni lehet a paramétereiket. Ennek fényében tudatosan haladtam sorban az egyes komponensek fejlesztésével, úgy hogy az elkészült egységeket mindig ki tudjam próbálni.

### Szövegdoboz

A szöveges beviteli mező valószínűleg a legfontosabb egyszerű komponens, mivel ez a legegyszerűbb megoldás arra, hogy tetszőleges értékek kerülhessenek az adatmodellbe. A kezdetben a keretrendszer teszteléséhez olyan szövegdobozt készítettem, ami az értékül kapott szöveget JSON-ként értelmezte. Így az adott kulcshoz nem csak szöveges értéket lehetett felvinni, hanem tetszőlegesen komplex, beágyazott adatstruktúrát is. Ezzel menet közben is tudtam tesztelni olyan komponenseket, amelyek az adatmodell még csak olvasni tudták, írni még nem. A Szövegdoboz komponens példányosításkor bemenetként várja a központi adatmodellt “data” néven, ezenkívül két kimenetet definiáltam. Az egyik az érték adatmodell változását jelző esemény, a másik kimenet pedig azt jelzi, hogy éppen rákattintottak a komponensre.

  static manipulator(data, value) {

    data.text = value[0];

    data.value = value[1];

  }

  static editorForm(data) {

    return {

        'type': ElementTypes.ListContainer,

        'elements': [

            {

              'type': ElementTypes.Input,

              'text': 'Text',

              'value': data.text

            },

            {

              'type': ElementTypes.Input,

              'text': 'Value',

              'value': data.value

            }

        ]

    };

  }

A fenti kódrészlet jól ábrázolja a keretrendszer egyik alapvető koncepcióját, miszerint a komponensek maguk definiálják, hogy hogyan szerkeszthetőek. A kódrészleten az látható, hogy az editorForm függvény létrehoz egy olyan adatmodellt, ami egy ListContainer komponensbe foglal két Input típusú elemet.

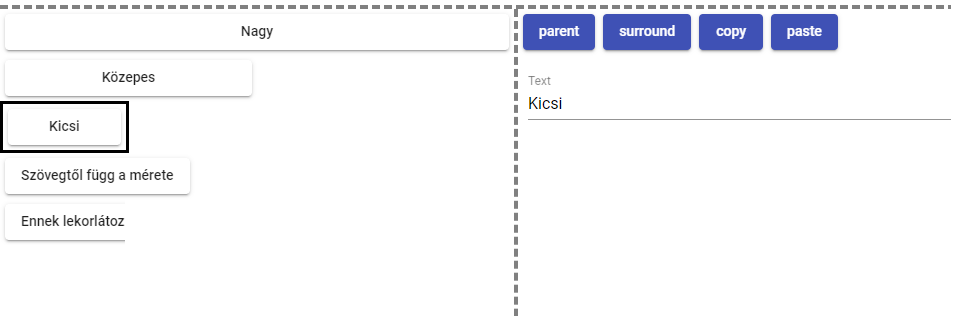
A szerkesztő eszköz feladata lesz majd, hogy ezt az adatmodell megjelenítse. Ha ezt az adatmodellt a felhasználó szerkeszti annak az eredménye jut a manipulátor függvénybe.

A manipulátor dolga, hogy a beérkező érték adatmodell alapján frissítse a szerkesztett komponens adatmodelljét. A kódrészletben az is látszik, hogy a manipulátor index alapján éri el az egyes értékeket. Már említettem, hogy az érték adatmodell struktúrája követi a komponensek hierarchiáját, itt ezt látjuk a gyakorlatban, a lehető legegyszerűbb példán keresztül. A gyökérelem egy lista, és ebből indexelhető nullával és eggyel a két szöveges mező értéke.

### Gomb

A gomb komponens érdekessége, hogy alapvetően egy gomb működéséből arra lehetne következtetni, hogy ennek a komponensnek nem kell az érték modellt szerkesztenie. Az én megvalósításomban a gomb megnyomása és elengedése adatmodell változással jár. Erre nem lenne feltétlenül szükség, viszont a keretrendszer egyelőre nem definiál eseményeket az egyszerűség kedvéért. Úgy döntöttem, hogy a célnak megfelelő megoldás az, hogy az érték modellben logikai típus reprezentálja, a gomb állapotát. Így, ha a gomb meg van nyomva, akkor a modellben igaz érték szerepel, ha nincs megnyomva hamis érték szerepel.

Jó kérdés, hogy az ilyen és ehhez hasonló tranziens állapotokat hogyan érdemes kezelni. Az általam alkalmazott megvalósításnak érdekes vonzatai vannak. Például az, hogy a gombnyomás a kollaborációs szerkesztés során is minden felhasználónál megjelenik, ez adott esetben meglepő lehet. Viszont egyben hasznos funkció is lehet, mert az adatmodellen történő minden változást egységesen kezel a keretrendszer, így például minden egyes gombnyomás visszakereshető az adatmodell történetében. Persze hogy ez jó vagy rossz az teljes mértékben a felhasználástól függ.



. ábra: Gombok méretezése

A fent látható képen öt gomb szerepel egymás alatt. A jobb oldalon látható, hogy a gomb egy mezőt kínál szerkesztésre Text néven. A szöveges mezőbe írt érték azonnal frissül a bal oldalon kijelölt gombban is. A fent látható képen a gombok méretét a tartalmazó elemek szabályozzák, a negyedik gomb azt mutatja be, hogy a tartalmazó elem a szélességre nem ad erős kényszert. Az ötödik gomb esetén a szélességre erős kényszer van megadva, ezt a kényszert a gomb bemutatott implementációja nem tudja teljesíteni, ebben az esetben kilógna a neki szánt területről. Ez a példa olyan esetet mutat be, ahol ez nem elfogadható, így azt a tartalmazó elem levágja. Egy megfelelően implementált gomb komponens képes lehet az erős kényszernek is eleget tenni, mondjuk úgy, hogy a szöveget hármasponttal félbeszakítja úgy, hogy a gomb jobb oldali kerete is helyesen meg tudjon jelenni.

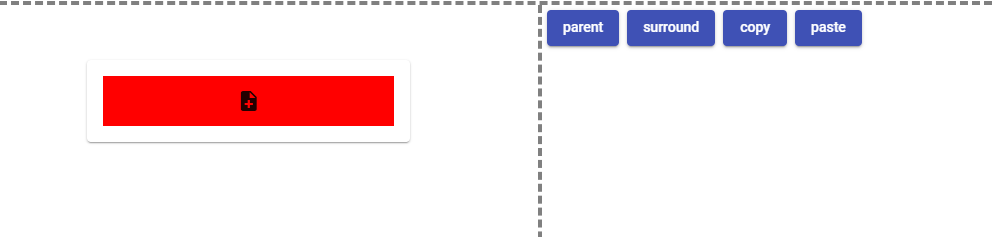
## Tartalmazó komponensek kialakítása

A megjelenítő nézet kialakítása során fontos mérföldkő azoknak a komponenseknek az implementálása, amelyek képesek beágyazott módon komponenseket megjeleníteni. Már említettem, hogy fontos építőeleme a keretrendszernek az üres komponens, amit többek között azért definiáltam, hogy legyen mód arra, hogy az újonnan létrehozott elemek tudják jelezni, hogy az adott helyre tetszőleges komponenst lehet beágyazni.

### Kártya

A legegyszerűbb tartalmazó komponens, amit be tudok mutatni az a kártya. A Material design egyik alapvető stíluseleme, a tartalmazott elemek körül egy vékony keretként jelenik meg, ezenfelül az árnyékolásnak köszönhetően egy kicsit kiemelkedik.

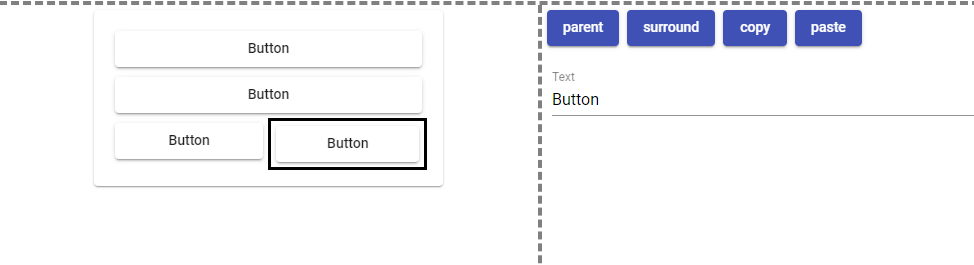
A fejlesztés során egy ponton szükségesnek láttam, hogy extra jelöléseket vezessek be, mert gyakran magam sem láttam át, hogy hogyan épülnek fel a felületek. Az egyik ilyen technikám, hogy különféle színekkel láttam el a speciális jelentőségű elemeket. Erről részletesebben írok majd a szerkesztő bemutatása során, addigis elég annyit tudni, hogy az üres komponens jelölése a piros háttér.



. ábra: Üres kártya

A fenti a képen látszik egy új kártya, közvetlenül létrehozás után. A piros területre kattintva a szerkesztő automatikusan felkínálja a komponensek listáját, amiből választva tetszőlegesre cserélhetjük.

A következő példában a kártyába lista elemet helyezek, a listát három eleműre bővítem, az első két elembe gombot a harmadik elembe horizontális listát helyezek, aminek szintén mindkét elemébe gombot rakok. Ez a példa bemutatja, hogy hogyan igazodik a kártya a tartalmazott komponensekhez, és hogy nagyjából használat közben mit jár a szerkesztő fejében. Az előbb felsorolt lépések eredménye így jelenik meg a szerkesztőben.



. ábra: Gombok kártyában

A megértést segíti, ha vetünk egy pillantást az elkészült felület adatmodelljére. Ez az adatmodell egy egyszerűsített változata, viszont a kialakuló hierarchiát hűen ábrázolja, és bevezetést ad a következőkben bemutatott komponensek működésébe.

 {

      "type": ElementTypes.Card,

      "elements": [

          {

              "type": ElementTypes.ListContainer,

              "elements": [

                  {

                      "type": ElementTypes.Button,

                      "text": "Button",

                  },

                  {

                      "type": ElementTypes.Button,

                      "text": "Button"

                  },

                  {

                      "type": ElementTypes.SplitContainer,

                      "elements": [

                          {

                              "type": ElementTypes.Button,

                              "text": "Button",

                          },

                          {

                              "type": ElementTypes.Button,

                              "text": "Button",

                          }

                      ],

                      "sizes": [

                          1,

                          1

                      ],

                  }

              ]

          }

      ]

  }

### Lista nézet

A lista nézet létezésére már több ízben utaltam, viszont részeltekben még nem mutattam be, mert úgy gondolom önmagában nehezen megérthető a működése. Alapvetően arról van szó, hogy az adatmodellben egy listában reprezentálja a tartalmazott elemeket, a felületen pedig a tartalmazott elemeket sorban, egymás alatt megjeleníti.



A fenti ábrán látható lista komponens négy elemű, a harmadik elem egy gomb, az összes többi hely üres komponenssel van feltöltve. A lista komponens ebben a példában bővíthető a bal oldali zöld gombbal, vagy a jobb oldali „Add element” gombbal. A végeredmény ugyanaz, viszont a háttérben a mechanizmust teljesen más.

<div style="display: flex; width: 100%; flex-direction: column"

  (mouseover)="hover=true"

  (mouseleave)="hover=false"

  (click)="click.emit($event)">

    <ng-container \*ngFor="let a of objectKeys(data.elements)">

        <app-container

          (delete)="onDelete($event)"

          style="display: flex;"

          [clickSelect]="clickSelect"

          [options]="options"

          [data]="data.elements[a]"

          (value)="valueChange($event, a)">

        </app-container>

    </ng-container>

    <app-adder (click)="add($event)"

      \*ngIf="options.layoutMode && options.canAdd && (options.hoverAdd && hover || !options.hoverAdd)"

      style="display: flex; min-width: 40px; height: 50px;"

      [options]="options">

    </app-adder>

</div>

A kódrészlet a lista komponense HTML sablonja. Az ng-container elemen levő \*ngFor strukturális direktíva sorban megjeleníti a beágyazott elemeket. Ezután következik az app-adder elem, ami egységes megjelenést biztosít az olyan komponensek számára, amelyek bővíthető listákkal dolgoznak. Fontos még azt is megjegyezni, hogy az itt bemutatott lista komponens a zöld hozzáadás gombot csak szerkesztő módban mutatja, megtekintő nézetben nem.

Az app-container komponens a keretrendszer egyik kulcs eleme. Ennek a komponensnek a részletes bemutatását későbbre hagyom, ezen a ponton annyit érdemes róla tudni, hogy az a dolga, hogy a kódrészletben is látható [data] adatkötésen keresztül kapott adatmodell alapján létrehozza a megfelelő komponenst és továbbadja az adatmodellt.

  static editorForm(data): any {

    // ...

    const options = (data.elements || ['']).map(x => {

      return elementGen(ElementTypes[x.type]);

    });

    return {

      'type': ElementTypes.ListContainer,

      'elements': [

        {'type': ElementTypes.Button, 'text': 'Add element'},

        {'type': ElementTypes.ListContainer, 'elements': options}

      ]

    };

  }

  static manipulator(data, value): any {

    if (value[0]) {

      data.elements.push({type: ElementTypes.Empty});

    }

    // ...

A fenti kódrészlet bemutatja, hogy a fenti ábra jobb oldalán hogyan jelenik meg az „Add element” gomb. Az editorForm függvényben a lista definiálja, hogy kijelölés esetén hogyan jelenjen meg a szerkesztőben. Itt látható, hogy a lista első elemeként szerepel a már említett gomb, ezután egy második listában a további opciókat tartalmazza az options változó, amit a lista elemeinek helyére helyettesítek. Ennek az options változónak a létrehozása is látszik a kódrészleten, viszont az elementGen függvényt nem fejtem ki elég róla annyit tudni, hogy a felületen látható lista négy eleméhez a négy színes sort állítja elő. A négy sor mindegyikének jobb oldalán két gomb látható, ezekkel lehet a lista elemeinek sorrendjét megváltoztatni. A lista

A kódrészletben a

### Oszlopos nézet

### Összecsukható nézet

## Stílusozás

Mit követtem el azért, hogy kinézzen valahogy

Debug szín információk

### Másolat

Ha egy hasonló de eltérő komponenst szeretnénk akkor lemásolhatjuk azt. Nyilván ez nem olyan karbantartható, de nem növeli a komplexitást.

### Változók

Változókban tároljuk a releváns stílusinformációkat, a komponensek ezekre hivatkoznak.

A WebComponents-re jellemző minta, css változók használata.

### Feltételes stílusok

Nem másoljuk le a komponenst, csak valamilyen változó értéke szerint máshogy jelenik meg.

## Új komponens készítése fejlesztőként

Miből áll új komponensek készíteni, milyen prototípusnak kell megfelelni.

Hova kell beregisztrálni a komponenst, hogy használható legyen.

## Hálózati kommunikáció

Websocket kapcsolat kialakítása.

## Kiszolgáló oldali logika

Zárolási logika, konzisztens állapotok közti átmenetek kezelése, kihirdetése.

# Tesztelés

## Teljesítmény

Mennyivel lassabb, mint sima angular form.

Mennyivel lassabb maga az Angular a vanilla js-hez képest, vagy akár Svelte-hez képest.

## Automatizált felületi tesztek

Headless chrome, kép alapján diffel.

Hogyan lehet autómatikusan teszteseteket generálni.

Csak azt mondja meg, ha valami változott, nem azt hogy ez így jó-e.

## Késleltetés

Számszerűsítve mennyi idő után jelenik meg a távoli változtatás.

Mennyire zavaró a késleltetés. Helyi hálózat vs. Internet.

# Kitekintés

## Példa alkalmazás

Egy közepesen bonyolult form felépítve valamilyen üzleti folyamat segítésére. Pl. beszerzési kérelem, eszközigénylés

Esetleg komplexebb feladat, egy statikus weboldal elkészítése, navigációval.

## Továbbfejlesztési lehetőségek

Milyen típusú alkalmazások fejlesztésében lehet ez hasznos, milyen már meglévő alkalmazások integrálhatnák sikeresen, milyen hasonló alkalmazások vannak szegényesebb funkicókészlettel.

# Utolsó simítások

Miután elkészültünk a dokumentációval, ne felejtsük el a következő lépéseket:

* Kereszthivatkozások frissítése: miután kijelöltük a teljes szöveget (Ctrl+A), nyomjuk meg az F9 billentyűt, és a Word frissíti az összes kereszthivatkozást. Ilyenkor ellenőrizzük, hogy nem jelent-e meg valahol a "Hiba! A könyvjelző nem létezik." szöveg.
* Dokumentum tulajdonságok megadása: a dokumentumhoz tartozó meta adatok kitöltése (szerző, cím, kulcsszavak stb.). Erre való a Dokumentum tulajdonságai panel, mely a Fájl / Információ / Tulajdonságok / Dokumentumpanel megjelenítése úton érhető el.
* Kinézet ellenőrzése PDF-ben: a legjobb teszt a végén, ha PDF-et készítünk a dokumentumból, és azt leellenőrizzük.

# Irodalomjegyzék

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | „Websocket története,” [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/WebSocket. [Hozzáférés dátuma: 3. december 2020.]. |
| [2] | S. Dutta, „IEBlog,” 2006. [Online]. Available: https://docs.microsoft.com/en-us/archive/blogs/ie/. [Hozzáférés dátuma: 3. december 2020.]. |
| [3] | „WebSocket RFC,” 2011. [Online]. Available: https://tools.ietf.org/html/rfc6455. [Hozzáférés dátuma: 3. december 2020.]. |

Függelék

1. Hypertext Markup Language specifikációjának második verziója [↑](#footnote-ref-1)
2. A WebSocket egy kétirányú kommunikációs megoldás webalkalmazásokhoz [↑](#footnote-ref-2)
3. Valósidejű kommunikációt tesz lehetővé webalkalmazásokban [↑](#footnote-ref-3)
4. Központi kitüntetett csomópont nélküli kommunikációs megoldás [↑](#footnote-ref-4)
5. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebGL\_API [↑](#footnote-ref-5)
6. https://material.io/ [↑](#footnote-ref-6)
7. Tartalomkezelő és blog-rendszer [↑](#footnote-ref-7)
8. Szoftverfejlesztői eszközöket gyártó ausztrál vállalat [↑](#footnote-ref-8)
9. Wiki szerű dokumentumok közös szerkesztését teszi lehetővé [↑](#footnote-ref-9)
10. https://www.google.com/forms/about/ [↑](#footnote-ref-10)
11. https://formql.io/ [↑](#footnote-ref-11)
12. HTML ötödik, egyben utolsó verziója [↑](#footnote-ref-12)
13. Document Object Model, a weboldalak objektum modellje [↑](#footnote-ref-13)
14. Az egyik legelső böngésző, ma már nem releváns [↑](#footnote-ref-14)
15. https://en.wikipedia.org/wiki/Ecma\_International [↑](#footnote-ref-15)
16. Az ECMAScript hatodik változata, ECMAScript 2015 néven is ismert [↑](#footnote-ref-16)
17. Extensible Markup Language, egy általános jelölőnyelv [↑](#footnote-ref-17)
18. https://en.wikipedia.org/wiki/React\_(web\_framework)#JSX [↑](#footnote-ref-18)
19. https://en.wikipedia.org/wiki/Request\_for\_Comments [↑](#footnote-ref-19)
20. A két fél egyszerre kommunikálhat, nem kell megvárni hogy a másik fél befejezze az adást [↑](#footnote-ref-20)
21. Transmission Control Protocol, az OSI modell szállítási réteg beli protokollja [↑](#footnote-ref-21)