Narzędzie do dostarczania dodatkowych statystyk z meczu dla League of Legends

Na potrzeby przedmiotu

Podstawy Konteneryzacji i Mikroserwisów w ramach projektu końcowego

Jakub Bernaciak

235830 IO3

Spis treści

[Wstęp 3](#_Toc145602690)

[Jaki jest cel? 3](#_Toc145602691)

[Wykorzystane technologie 3](#_Toc145602692)

# Wstęp

Projekt jest stworzony aby umożliwić dostęp do dodatkowych statystyk z meczu w grze League of Legends. Dane na temat ile razy użyliśmy danego ping’u czy też danej umiejętności podczas jednej rozgrywki w meczu, nie są domyślnie dostępne. Wyżej wymienione dane

i wiele innych dostarczane są przez API - <https://developer.riotgames.com>.

# Jaki jest cel?

Celem projektu jest umożliwienie graczowi szybkiego dostępu do dodatkowych statystyk z meczu w grze League of Legends.

# Wykorzystane technologie

Do wykonania tego projektu główną zastosowaną technologią był silnik Docker, utworzył on środowisko dla pracy kontenerów, w których zostały umieszczone poszczególne funkcjonalności aplikacji. Projekt składa się z trzech kontenerów oraz skryptu do interakcji z użytkownikiem. Skrypty zostały napisane są w języku Python. Do bazy danych wykorzystałem MongoDB z biblioteką pymongo.

# Struktura projektu

W skład projektu wchodzą trzy kontenery:

- client – zawiera obsługę połączeń z aplikacją użytkownika oraz z serwerem

- database – zawiera bazę danych mongodb, w której przetrzymywane są puuid użytkowników

- server - zawiera skrypt obsługujący API oraz bazę danych

# Przykład użycia

docker build -t mongodb database

docker build -t client ./client

docker build -t api ./server

docker run -t mongo

docker run -t api

docker container run –p 8080:7777 -it client

docker run -t server

python3 app.py

Wpisać nazwę użytkownika: Ninja Ziomek

Potwierdzić poprawność nazwy: y

Wpisać nazwe serwera, na którym znajduje się nasze konto: eun1

Wyświetlą się wszystkie statystyki z ostatniego meczu zagranego na tym koncie.

# Diagram stanów STD

Obraz zawierający zrzut ekranu, tekst, Czcionka, design

Opis wygenerowany automatycznie

# Diagram związków encji ERD

Obraz zawierający Prostokąt, gniazdo

Opis wygenerowany automatycznie

# Diagram przepływu danych DFD

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka, krąg

Opis wygenerowany automatycznie

# Pespektywy rozwoju

Możliwość dodania wyboru innych meczy niż tylko ostatni.

Dodanie analizy statysty (tworzenie wykresów np. z ostatnich 20 meczów).

Generowanie raportów.

# Wnioski

Projekt spełnia ustalone zadanie. Pozwala użytkownikowi uzyskać dostęp do dodatkowych statystyk, które nie są dostępne z poziomu gry League of Legends. Dodatkowo spełnia wymagania i jest aplikacją kontenerową