



# PROJEKT DOKUMENTÁCIÓ

Készítette:

*Kovács Norbert*

*Makkai Nándor*

Szoftver rendszerek tervezése

Sapientia EMTE

2020

## Tartalomjegyzék

1.	Bevezetés.....	3
2.	Követelmény specifikációk .....	3
2.1	Felhasználói követelmények .....	3
2.2	Rendszerkövetelmények .....	3
3.	Tervezés.....	3
3.1	Use Case Diagram.....	4
3.2	Adatbázis .....	4
3.3	Sequence Diagram.....	5
4.	Kivitelezés .....	5
5.	Bibliográfia .....	6

## 1. Bevezetés

Manapság jobbnál jobb videójátékok készülnek, kiemelkedő grafikával, innovatív megoldásokkal és ezáltal a régi klasszikus játékok feledésbe merülnek. Ezek tudatában egy klasszikus játék, a Torpedó népszerűsítését tűztük ki célul. Célunk a felhasználók szórakoztatása, egy egyszerű, letisztult és könnyen kezelhető felhasználói felület létrehozása. Ennek eléréséhez egy weboldal készítése mellett döntöttünk.

## 2. Követelmény specifikációk

### 2.1 Felhasználói követelmények

A felhasználónak tudnia kell legalább alapszinten használni a számítógépet. A weboldalon játszani lehet, ezért fontos, hogy a felhasználó tisztában legyen a játékszabályokkal. Lehetőség van a regisztrációra/bejelentkezésre, ahol néhány személyes adatot kell megadni:

- Regisztráció:
  - Felhasználónév
  - E-mail cím
  - Jelszó
- Bejelentkezés:
  - E-mail cím
  - Jelszó

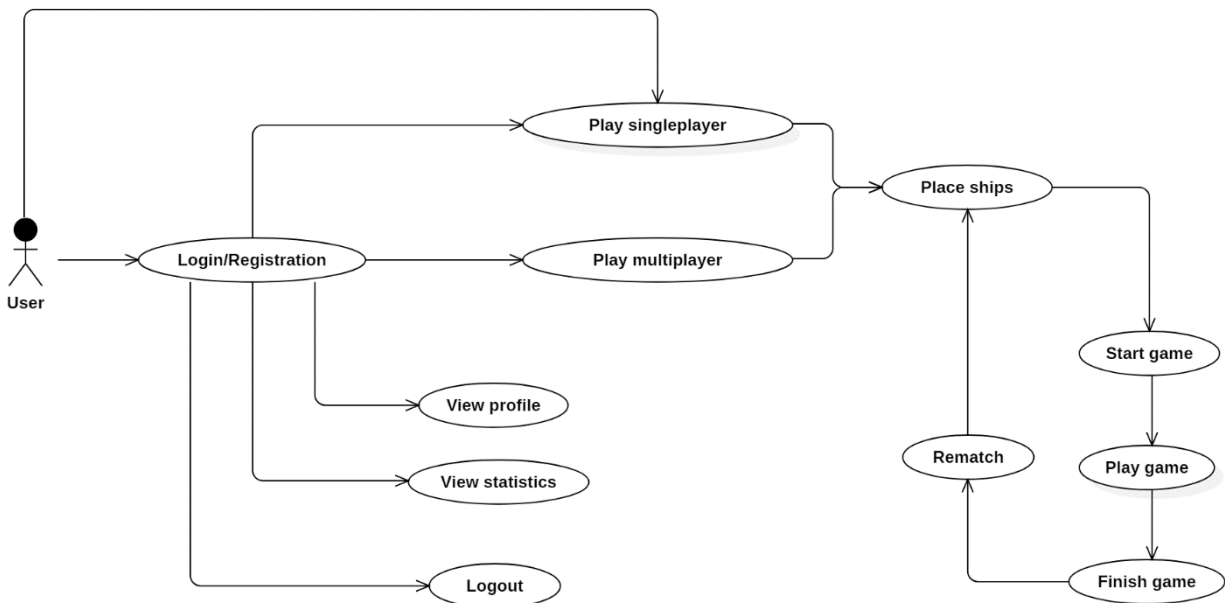
### 2.2 Rendszerkövetelmények

A weboldal használatához szükség van egy számítógépre, amely rendelkezik internet hozzáféréssel és egy böngészővel, valamint 7.3 verziójú vagy frissebb PHP nyelvre a szerver futtatásához. (szerver futtatása terminálból: *php artisan serve*)

## 3. Tervezés

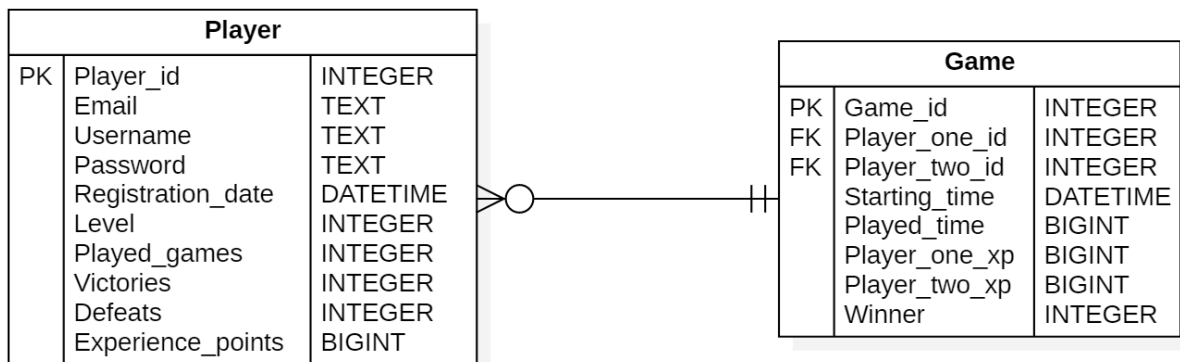
A projekt tervezését azzal kezdtük, hogy megbeszéltük a szoftver funkcióit, ezt követően készítettünk egy kezdetleges látványtervet.

### 3.1 Use Case Diagram



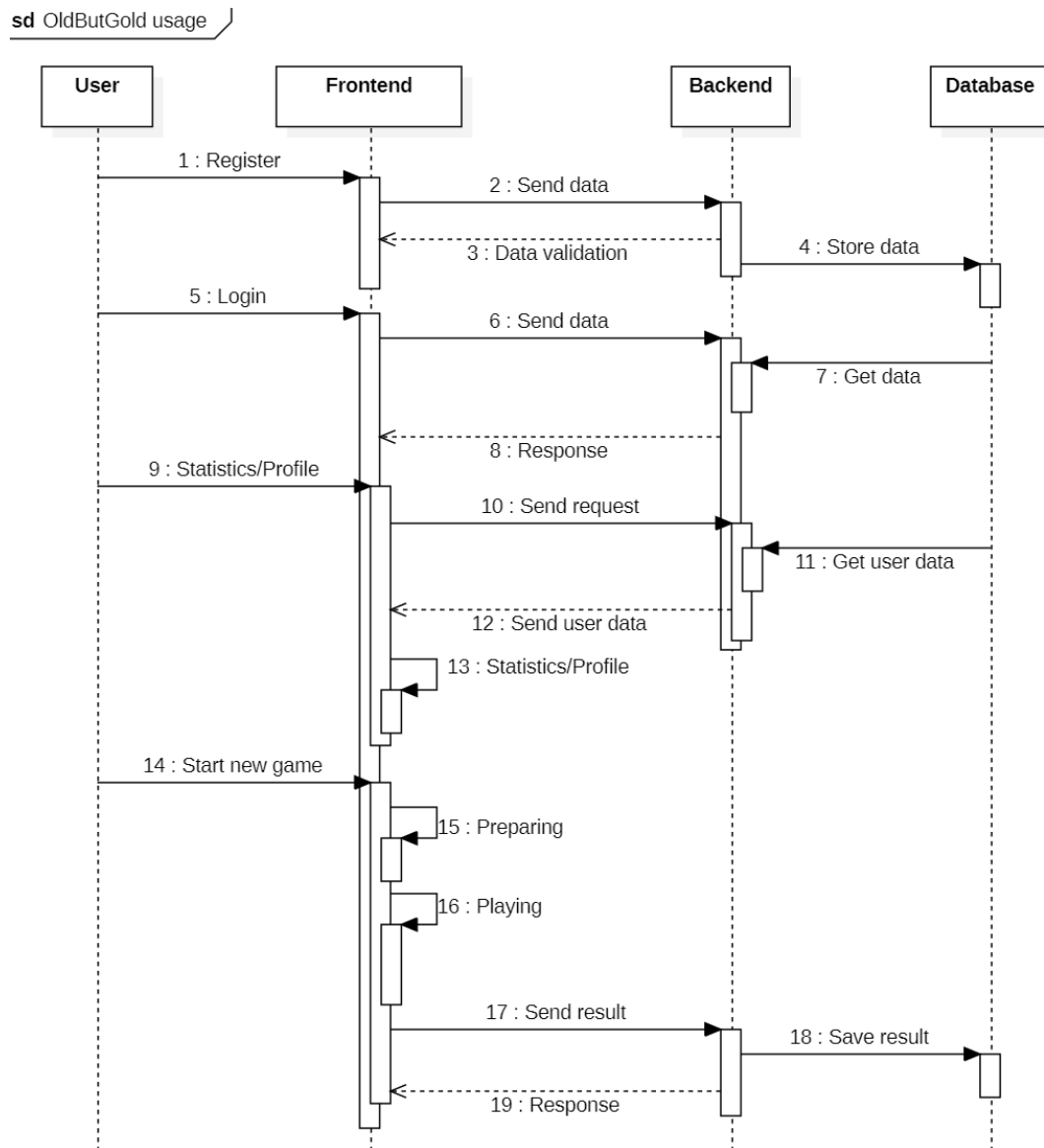
A fenti ábra szemlélteti a felhasználó lehetőségeit. A felhasználónak nem szükséges regisztrálnia, vendég felhasználóként is játszhat, azonban ez hátrányokkal jár, mert az adatai a játékaikról nem mentődnek el, nem tud rangsort és statisztikát megtekinteni.

### 3.2 Adatbázis



A szoftver az adatok tárolására sqlite adatbázist használ. Az adatokat két táblába szerveztük: Player és Game. A fenti ábrán láthatóak azok az adatok, amelyek el lesznek tárolva. A két tábla között egy a sokhoz kapcsolat van: egy felhasználóhoz több játék is tartozhat.

### 3.3 Sequence Diagram

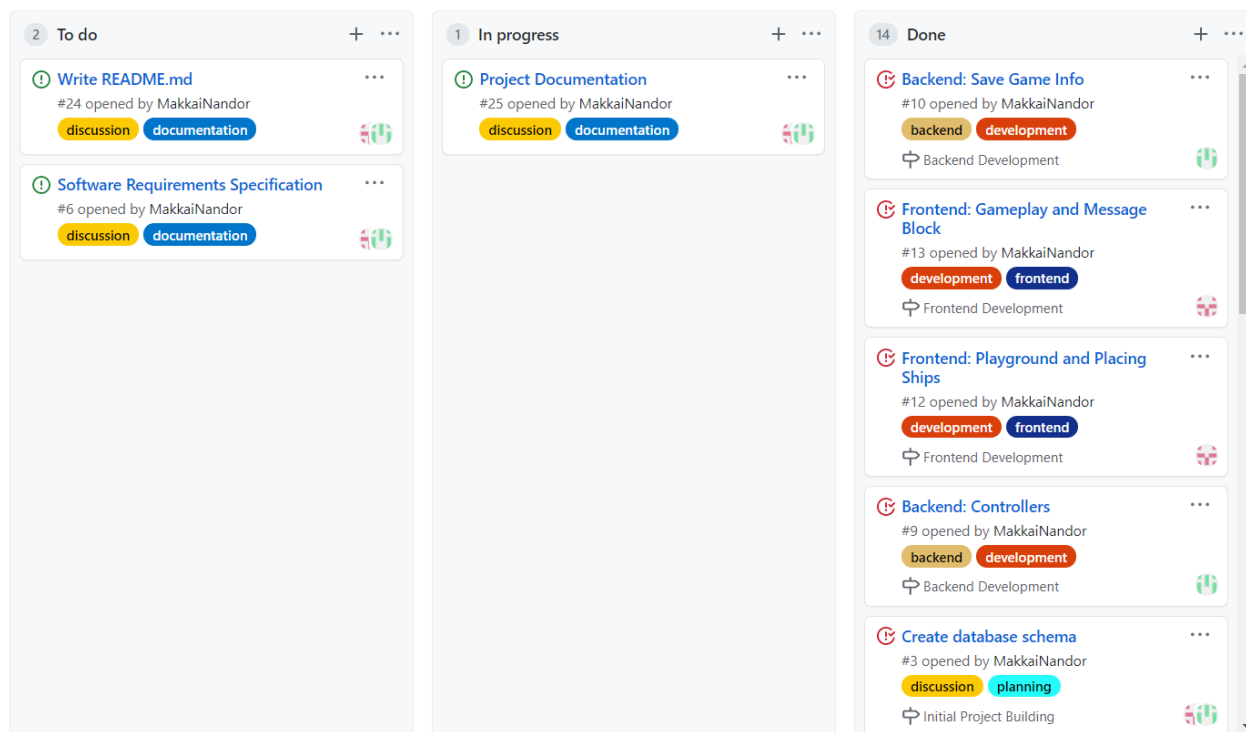


A fenti ábra tartalmazza azokat a folyamatokat, amelyek a háttérben zajlanak le. A felhasználó, kliensoldal, szerveroldal és adatbázis közötti kommunikációt mutatja be.

### 4. Kivitelezés

Mielőtt belekezdünk volna a weboldal létrehozásába, létrehoztunk egy GitHub repository-t, amihez hozzáadtuk a projektben résztvevő személyeket. Ezen belül készítettünk egy projektet, ahol nyomon tudtuk követni az elvégzendő, a folyamatban lévő, illetve a befejezett

feladatainkat.



Az alkalmazásunkat Laravel keretrendszerben fejlesztettük. A backend php nyelven készült, a frontenden használtunk HTML, CSS, JavaScript (Vue.js, CanvasJS) nyelveket.

## 5. Bibliográfia

<https://www.youtube.com/watch?v=ImtZ5yENZgE>

<https://www.w3schools.com/>

<https://stackoverflow.com/>

<https://laravel.com/docs/8.x>