****

**PROJEKT DOKUMENTÁCIÓ**

Készítette:

*Kovács Norbert*

*Makkai Nándor*

Szoftver rendszerek tervezése

Sapientia EMTE

2020

Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 3](#_Toc57834504)

[2. Követelmény specifikációk 3](#_Toc57834505)

[2.1 Felhasználói követelmények 3](#_Toc57834506)

[2.2 Rendszerkövetelmények 3](#_Toc57834507)

[3. Tervezés 3](#_Toc57834508)

[3.1 Use Case Diagram 4](#_Toc57834509)

[3.2 Adatbázis 4](#_Toc57834510)

[3.3 Sequence Diagram 5](#_Toc57834511)

[4. Kivitelezés 5](#_Toc57834512)

[5. Bibliogáfia 6](#_Toc57834513)

# 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.

# Követelmény specifikációk

## 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

## Rendszerkövetelmények

A weboldal használásához 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***)

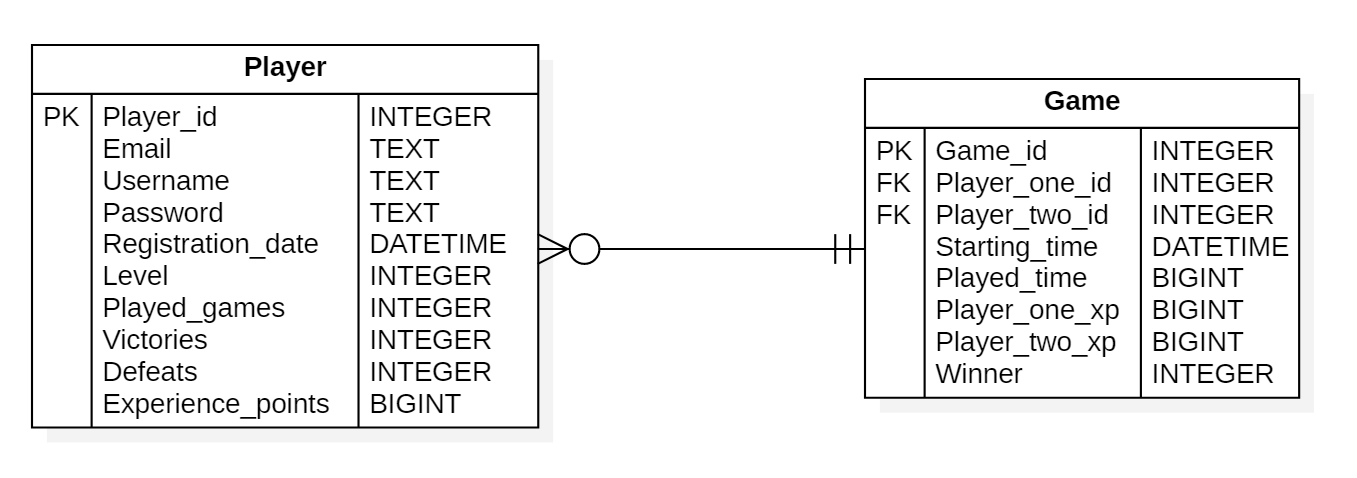
# Tervezés

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

## 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 játékairól nem mentődnek el, nem tud rangsort és statisztikát megtekinteni.

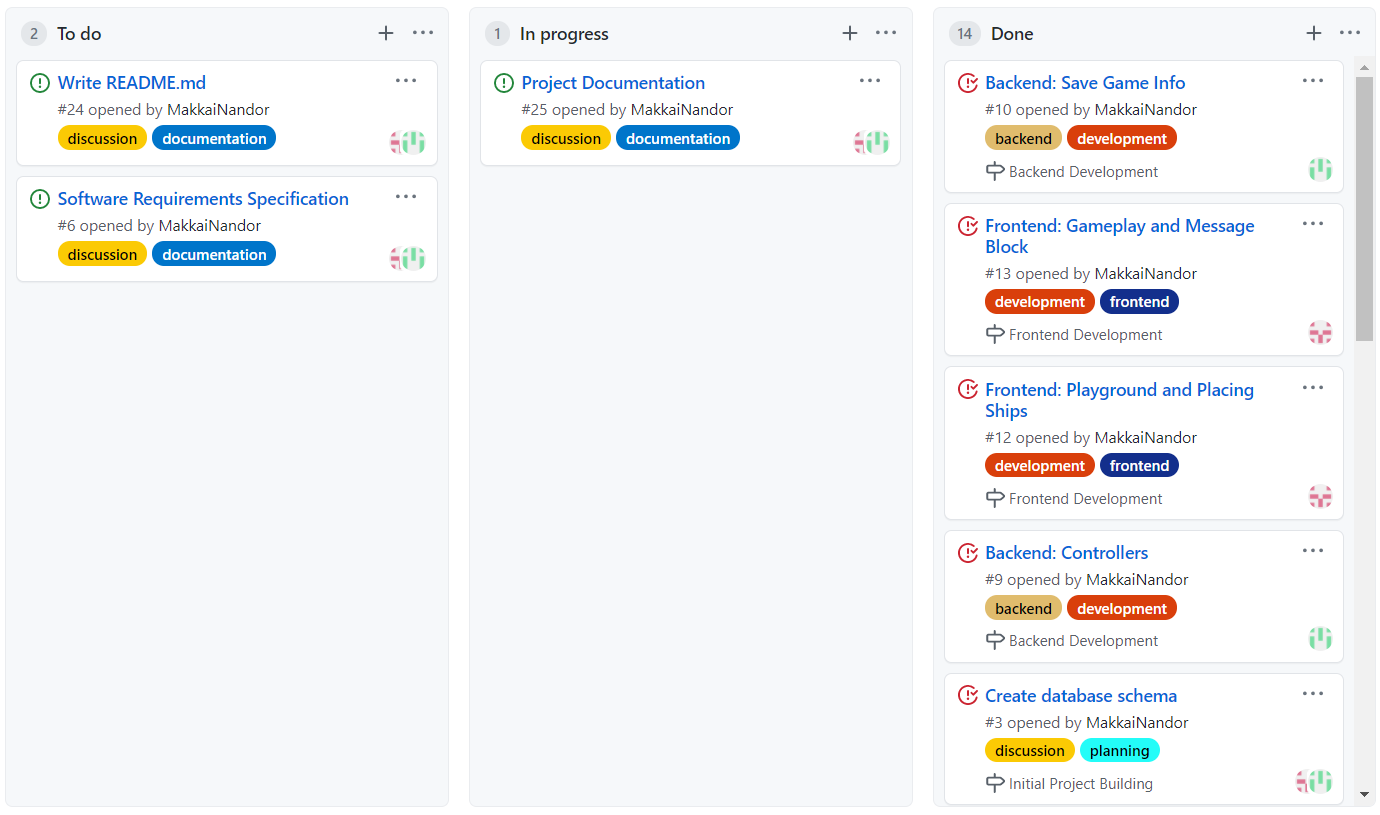
## Adatbázis

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.

## Sequence Diagram

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

# Kivitelezés

Mielőtt belekezdtünk 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.

# Bibliogáfia

<https://www.youtube.com/watch?v=ImtZ5yENzgE>

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

<https://stackoverflow.com/>

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