Chatter

Aplicație pentru trimiterea mesajelor în timp real

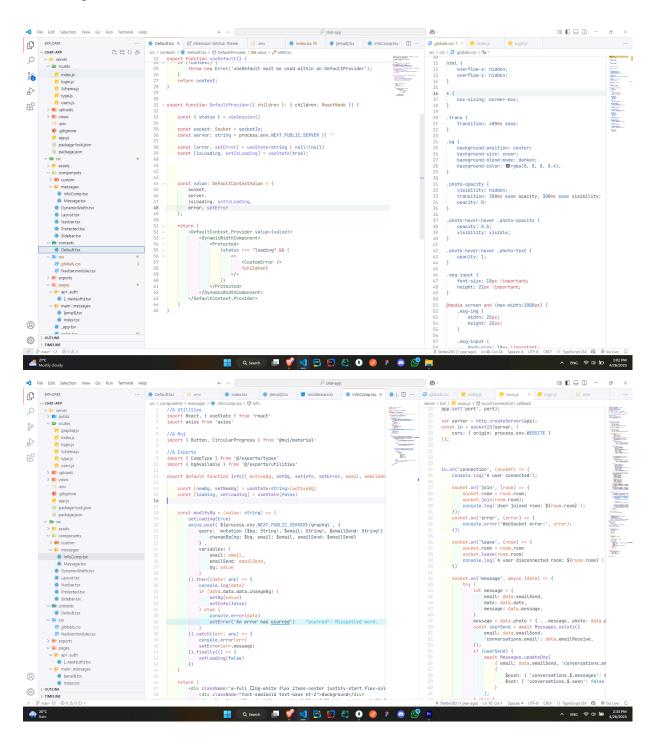
Elev: Iosif Ştefan-Alexandru Profesor Coordonator: Stoicescu Luiza Denisa

Cuprins

Cuprins	2
Tema	2
Argument	3
Tehnologii folosite	4
FrontEnd:	5
BackEnd:	6
Metoda de operare	7
Dovada realizării personale	7
Poze	8

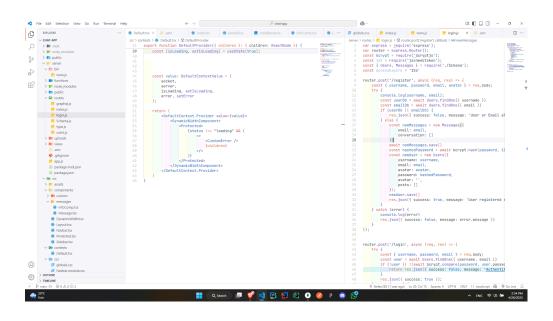
Tema

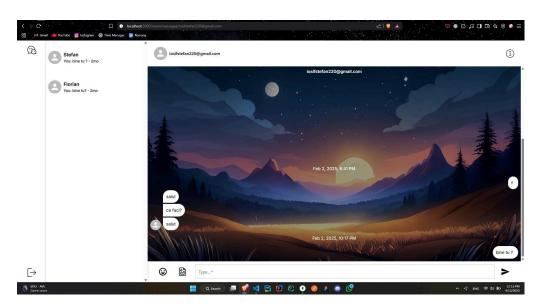
Chatter este o aplicație Web prin care oricine se poate conecta și trimite mesaje în timp real. Mesajele sunt stocate într-o bază de date iar apoi trimise către destinatar. Pe cât de simplu pare această temă, pe atât de complicat este implementarea unui asemenea infrastructuri, foarte multe detalii trebuind să fie adăugate. Pentru detalii tehnice consultați secțiunea "Tehnologii".



Argument

Motivul alegerii acestei teme este una foarte simplă. Am ales să lucrez la o aplicație web prin intermediul căreia se pot trimite mesaje în timp real folosindu-mă de un protocol numit WebSocket. Această aplicație nu doar că folosește acest protocolul, dar are și multe alte tehnologii care au creat o provocare în implementarea lor pe site. Am decis să aleg această tema deoarece mi s-a părut mult mai provocatoare decât o simplă aplicație web cu câteva butoane, iar un asemenea proiect poate confirma cunoștințele mele de programator.





Tehnologii folosite

FrontEnd:

- 1. **React** Framework folosit pentru o mai ușoară creare a site-ului
- React este o unealtă cu care dezvoltatorul site-ului economisește timp foarte mult în dezvoltare stie-ului. Această unealtă permite creare de "componente" care pot fii puse pe paginile site-ului. Aceste componente se "re-randează" de fiecare dată când utilizatorul interacționează cu site-ul. În plus, această unealtă mai folosește niște metode de a gestiona date denumite Hook-uri. Tipuri-le de Hook-uri sunt: **useState**, **useReducer**, **useEffect**, **useMemo** și multe altele. Există și un tip de Hook denumit **customHook** cu care poți manipula celelalte Hook-uri în favoarea ta.
- 2. **TypeScript** Limbaj de programare pentru o mai ușoară gestionare a datelor TypeScript este mai multe o extensite pentru renumitul JavaScript. Ca să înțelegem ce este TypeScript mai întâi o să explic ce este JavaScript. JavaScript este un limbaj de programare care este folosit în 99% din WebSite-uri. Cu acest limbaj se pot manipula elementele din DOM, adica elementele vizuale ale site-ului. Problema majoră a acestui limbaj este faptul ca el nu vede diferenta dintre tipurile de date, cum ar fi: șiruri de caractere, numere etc. Aici intervine TypeScript-ul care, dupa cum spune și numele, face imposibilă modificarea unei variabile dintr-un număr într-un șir de caractere (nu este chiar imposibila, modificarea de acest tip fiind la alegerea programatorului).
- 3. **NextJs** Framework pentru React care îmbunătățește experiența dezvoltatorului Web NextJs este o unealtă care elimină toate problemele pe care React le are. Problemele uneltei React sunt: managerierea grea a componentelor, managerierea grea a fonturilor, managerierea grea a codului CSS și multe altele. În plus, pe langă toate aceste probleme pe care le rezolvă, NextJs vine la îndemână cu o mulțime de tipuri de randări. Când un utilizator intră pe un site, site-ul face o cerere la un server, iar server-ul trimite pagina către utilizator. Acest procedeu de trimitere a site-ului este de mai multe tipuri, iar NextJs face implementarea fiecărui tip mult mai ușoară. Spre exemplu, site-ul poate fii creat pe server și apoi trimis către client sau codul poate fii trimis de la server la client iar clientul creează pagina. Pe lângă aceste tipuri de randări mai există și altele. Pentru mai multe detalii tehnice se poate consulta documentația NextJs. Exemple de randări: **SSR** (server side rendering), **SSG** (static site generation), **ISR** (incremental static regeneration) **CSR** (client side rendering).
- 4. **Tailwind** Framework pentru CSS care micșorează numărul de linii de cod scrise CSS este un limbaj de marcare care face site-ul să prindă culoare prin adăugarea de culori, dimensiuni pentru elemente și multe altele. Tailwind face ca numărul de caractere pe care le folosești daca ai utiliza CSS să scadă exponențial. Spre exemplu, în CSS, dacă vrei să adaugi culoarea Roșie unui element, trebuie să scrii: background-color: red; ,iar în tailwind trebuie să scrii doar: bg-red-500.

- 5. **MaterialUi** Framework pentru CSS care are componente deja create MaterialUi este o alta unealtă care are elemente predefinite în CSS, iar dezvoltatorul de site nu mai trebuie să facă elementele de la 0.
- 6. **NextAuth** Sistem de conectare pentru NextJs deja construit NextAuth este un sistem de login preconceput care se potrivește perfect pentru NextJs. Un sistem de login are nevoie de un server unde se trimit datele pentru a fii verificate și înregistrate. NextAuth vine la pachet cu această arhitectura iar dezvoltatorul de site trebuie doar sa pună câteva setări pentru NextAuth.
- 7. **SocketIo** Librărie care folosește protocolul de comunicare WebSocket WebSocket este un protocol de comunicare care emite un mesaj, iar în momentul emiterii mesajului, utilizatorul care este conectat la acest socket primește mesajul fără sa mai fie nevoie de un refresh. SocketIo este o librărie care folosește acest protocol și care are diferite metode de utilizare ale socket-ului, spre exemplu se pot emite mesaje în anumite camere la care doar o parte din utilizatori sunt conectați.

BackEnd:

1. Nodejs - Limbaj de programare pentru BackEnd

NodeJs este, defapt, la fel ca JavaScript-ul, singura diferență fiind dată de câteva mici modificări de sintaxă si de faptul că NodeJs rulează pe un server, în schimb JavaScript Rulează în browser.

2. Express - Framework pentru NodeJs

Express este o unealtă pentru NodeJs, acesta facând treaba programatorului mai simplă, unule cerințe în Express necesitând mai puține linii de cod fată de NodeJs.

3. **Mongodb** - Baza de date în care se stochează mesajele și utilizatorii

MongoDb este o bază de date în care se stochează absolut toate informațiile. Server-ul scris în NodeJs și Express se conectează la baza de date și trimite / primește datele iar apoi trimite un răspuns la client (sau FrontEnd). Practic FrontEnd-ul este conectat la BackEnd care la rândul său este conectat la baza de date.

4. **SocketIo** - Librărie care folosește protocolul de comunicare WebSocket Socket oste o librărie care se folosește de protocolul WebSocket. WebSocket este un protocol prin care mai mulți utilizatori "emit" mesaje. Pe scurt, protocolul functionează in felul următor: Când un utilizator emite un mesaj, protocolul îl răspândește la toti ceilalti utilizatori conectați la camera respectivă. Acest protocol nu este răspunzator de primirea mesajelor, adică el doar le trimite dar nu există nicio garanție ca utilizatorul care trebuie să primească mesajul mai este conectat la cameră și poate primi mesajul. Librăria SocketIo face folosirea acestui protocol de comunicare mult mai ușoară, o mulțime de optiuni fiind deja predefinite.

5. **REST APIs** - Protocol de comunicare între BackEnd și FrontEnd

La fel ca WebSocket, un REST API este tot o metodă de comunicare. Diferența dintre cele 2 fiind dată de faptul ca API-urile REST nu funcționează în timp real iar utilizatorul trebuie să reintre pe Site pentru a vedea update-urile

Metoda de operare

În continuare voi detalia cum funcționează absolut toată aplicația Web pentru cineva care are 0 cunoștințe în programare.

De ce am folosit atât de multe "unelte" (framework-uri, librării, protocoale de comunicare etc) pentru o aplicație care doar trimite mesaje? **O întrebare foarte bună!** Acum o să completez și eu cu o întrebare care este la fel de bună. De ce folosești atât de multe unelte când vrei sa construiești o casa dacă scopul este doar de a locui în ea? Răspunsul la cea de-a doua întrebare este evident: Pentru că este mai eficient. La fel funcționează și cu o aplicație Web. Cu cât folosești mai multe unelte, cu atât poate să devină mai eficient treaba ta ca programator, doar că acest lucru nu este mereu adevărat. La fel ca și în cazul unei case, dacă vrei să bați un cui cu o mătura o să funcționeze, dar asta nu înseamnă că trebuie să faci asta.

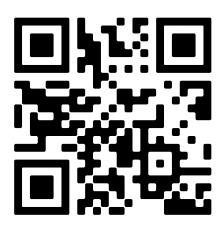
Ce se întâmplă în spate? Procedeul de operare din spatele acestei aplicații este destul de complex, dar o să încerc să îl detaliez cât mai simplu. În primul rând, când intrăm prima dată pe site, utilizatorul își introduce câteva date pentru a crea un cont. Datele acelea sunt trimise către NextAuth, această unealtă mulându-se perfect pentru NextJs și facând treaba programatorului mai ușoară. După ce utilizatorul s-a înregistrat, acesta se conectează folosind parola numele și email-ul său. Aplicația trimite o cerere către baza de date pentru a verifica dacă parolele corespund. Odata conectat, aici începe **distracția.** Utilizatorul poate introduce în input-ul apărut pe ecran email-ul altui utilizator pentru a intra în conversația cu respectivul. În momentul introducerii email-ul, se schimbă doar link-ul din bara de navigare. Pe ecran va apărea conversația cu respectivul utilizator iar cei doi pot trimite mesaje unul altuia.

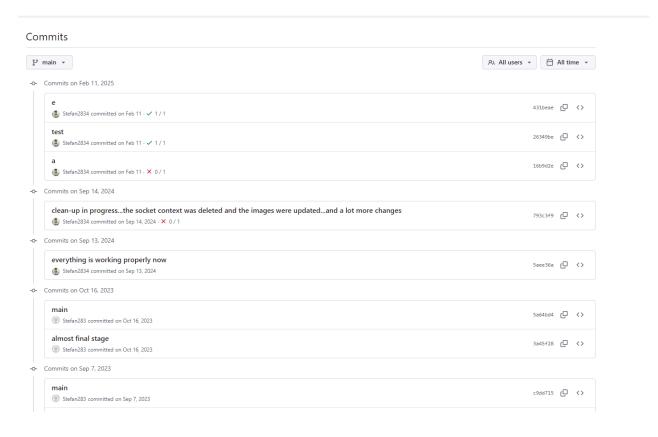
Cum funcționează trimiterea de mesaje în timp real? În momentul în care utilizatorul apasă **Enter** ca să trimită mesajul, mesajul este trimis de la client la server, server-ul stochează mesajul în baza de date iar dacă stocarea a avut loc cu succes, server-ul trimite mesajul înapoi atât la emițător (cand mesajul ajunge înapoi, dispare acea bară circulară de încărcare din dreptul mesajului), cât și la receptor. Dacă mesajul nu a fost trimis, eroarea respectivă va apărea în stânga jos a ecranului.

Alte caracteristici. Site-ul mai are și posibilitatea de schimbare a imagini de fundal a conversației, imaginea fiind unică pentru fiecare utilizator. Pentru vizualizarea tuturor caracteristicilor disponibile, se poate accesa video-ul de pe stick.

Dovada realizării personale

Acest proiect a fost realizat de Iosif Ștefan Alexandru. Cum demonstrez? Foarte simplu! În primul rând se poate scana codul QR de mai jos pentru a intra pe Repository-ul de pe GitHub și se poate vedea ficare commit făcut (190 aproximativ) în perioade diferite de timp, începand cu August 2023 și până in prezent (acest lucru se poate vedea și în pozele de mai jos).





Poze

