 

**Politechnika Krakowska  
im. Tadeusza Kościuszki**

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

**Kraków 2020**

**Daniel Pawłowski**

Numer albumu: 132484

**Przeglądarkowa gra sieciowa czasu rzeczywistego oparta na serwerze aplikacji Spring Boot**

**A Web-based real time network game,**

**based on a Spring Boot server application**

**Praca magisterska  
 na kierunku informatyka**

Praca wykonana pod kierunkiem:  
**dr inż. Jerzy Białas**

**Uzgodniona ocena:**......................................

...........................................................................podpisy promotora i recenzenta

Spis treści:

1. Wstęp
2. Ogólny zarys projektu
3. Wykorzystane technologie
   1. Technologie programistyczne
      1. Java
      2. Spring
      3. JavaScript
      4. Angular
   2. Technologie frontendowe
      1. HTML
      2. CSS
   3. Technologie bazodanowe
      1. mySQL
      2. JPA
   4. Technologie bezpieczeństwa
      1. JWT
      2. Auth0
   5. Technologie testowania
      1. jUnit
   6. Technologie komunikacji
      1. http
      2. json
      3. REST
   7. Pozostałe
      1. Maven
   8. Biblioteki zewnętrzne
      1. JPA
      2. Jackson
4. Architektura aplikacji
   1. Aplikacja frontendowa
   2. Aplikacja backendowa
   3. Architektura bazy danych
   4. Konfiguracja bezpieczeństwa
5. Opis gry
6. Podsumowanie
7. Bibliografia