



# LoL Help

**Szerzők:**

Nagy András  
Máthé András  
Csegzi Hunor

## 1.1 MIÉRT LOL HELP?

-Alkalmazásunk egy online RTS/RPG alapú játék köré épül, mely segítséget szolgálhat a megfelelő taktikák, és adott lehetőségek teljes kihasználhatóságához.

## 1.2 MI A LOL HELP?

-A játékban szereplő hősök egyvelege mellett számos más tényező befolyásolhatja a játék menetét, és a LoLHelp a megfelelő beállításokat mutatja meg, az aktuális időpontban.

## 1.3 HOGYAN MŰKÖDIK?

-Az alkalmazásunkba regisztrálás után felhasználók megoszthatják saját Rúna beállításait, amik pozitívan befolyásolhatják a játék menetét.

## 1.4 MIÉRT JÓ?

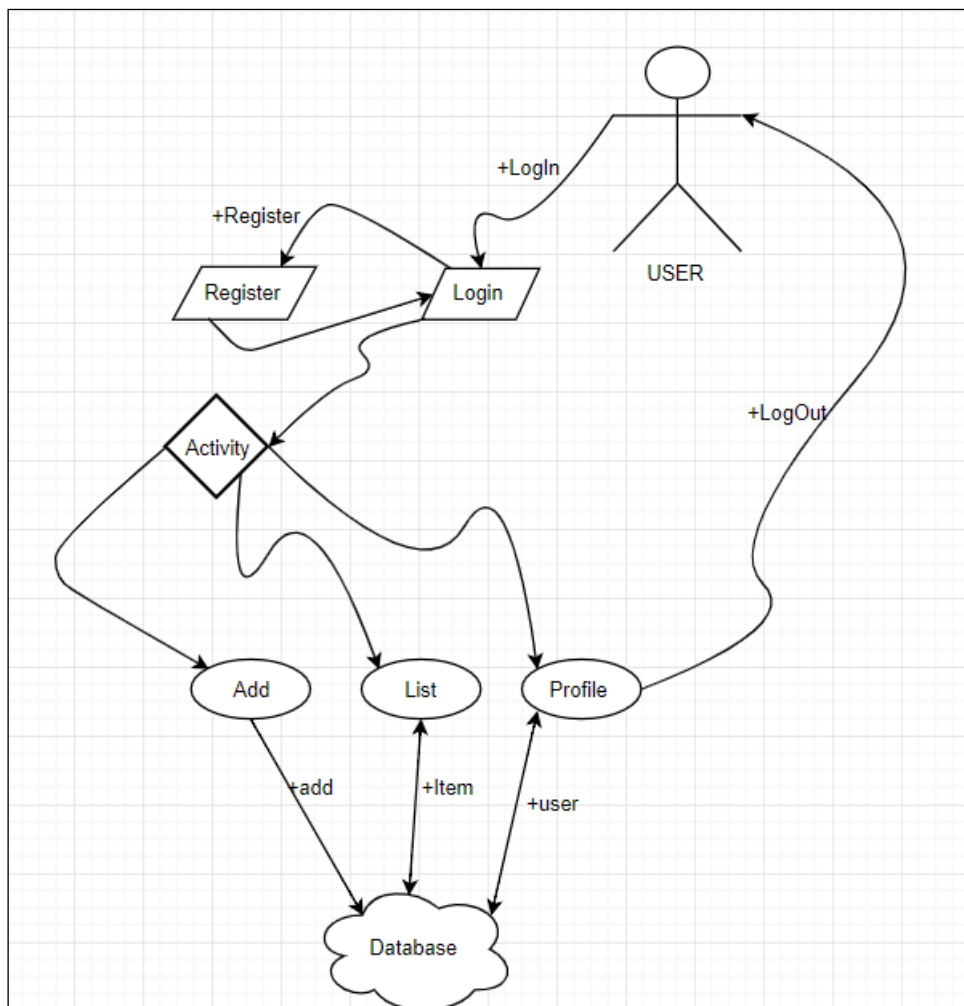
-A játékbeli élmény javítja a helyes rúnák beállítása, nagyobb befolyással bíró hősök megfordíthatják egy játék kimenetelét, és ezáltal a játék is pozitívan végződhet.

## 1.5 MI A CÉLJA?

-Célja az alkalmazásnak a játékelmény növelése, mivel jobb hősök, helyes használata mellett a játékban eltöltött idő is kellemessé válhat, ellenkező esetben csak a düh, és csalódottság marad. Egy akár 40perces meccs után, mely saját tapasztalatok szerint komoly veszekedésbe is torkolhat. Ezáltal is javaslom a játékosoknak, hogy figyeljenek oda a helyes beállításokra.



### 2.1 USE CASE DIAGRAM



ábra 1 Use-Case diagram

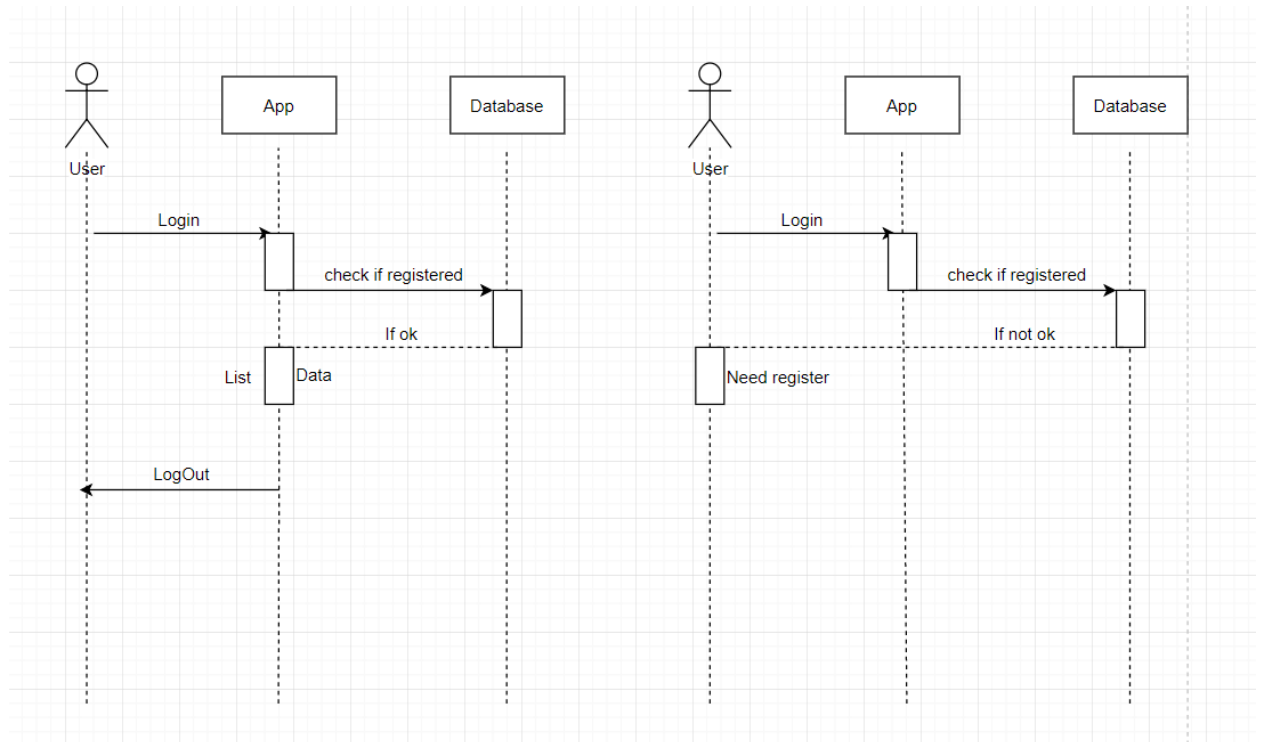
Ahhoz, hogy az alkalmazás használható legyen, és megfelelően fusson egy Android alapú mobileszközre van szükség, melynek Android verziója nem kisebb, mint 5.1 (Lollipop). A mobileszközben szükséges egy jól működő SIM-kártya, mely a regisztráláshoz kell. Mindenek mellett internet elérhetőségre is szükség van, legyen Wi-Fi, vagy mobil hálózati.

Az alkalmazás 51Mb-ot foglal el, az eszköz tárhelyéből.

Minden technikai követelmény mellett szükség van egy telefonszámmra, és felhasználó nevére, mely mentésre kerül egy biztonságos adatbázisban.

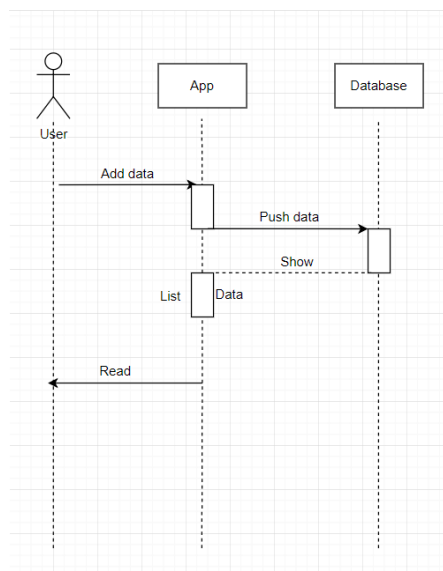
## 3 TERVEZÉS

### 3.1 SZEKVENCIÁLIS DIAGRAM



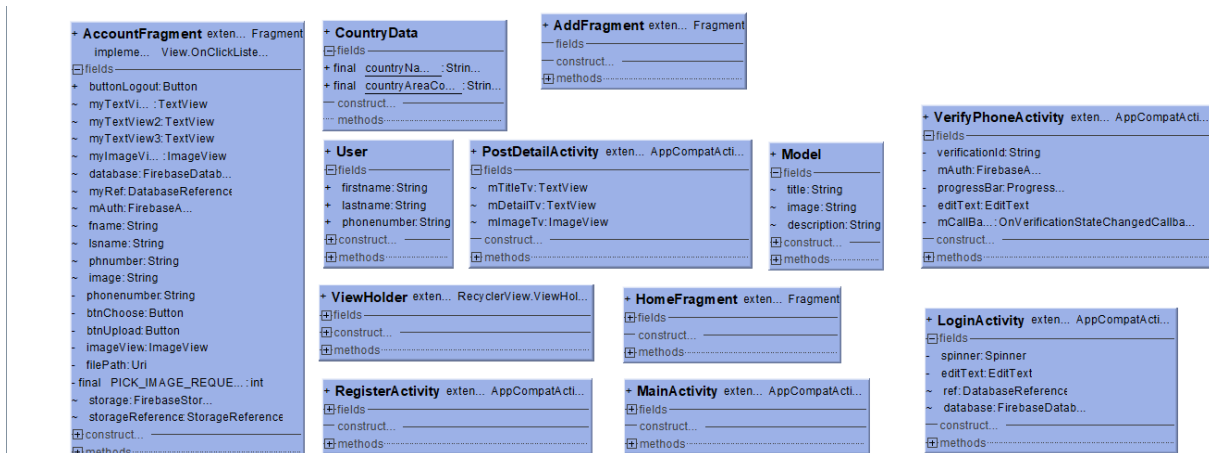
ábra 2 és ábra 3 (Szekvenciális diagram)

Az ábra 2.-ön látható a helyes bejelentkezés menete, és a 3.-as ábrán a folyamat, mely során egy nem regisztrált személy próbál belépni az adatokhoz.



ábra 3 Új adat feltöltése

## 3.2 OSZTÁLY DIAGRAM



A 4-es ábrán látható az osztály diagram, melyben szerepel a project minden osztály, és azok atributei.

## 4 ALKALMAZÁS HASZNÁLATA

---

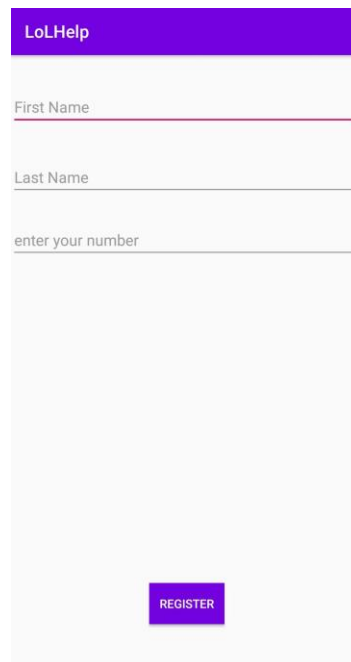
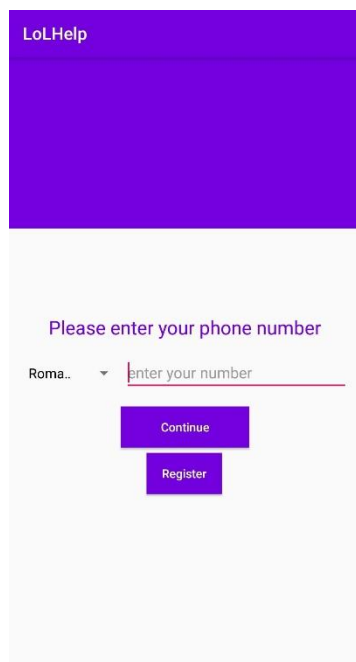
Az alkalmazás indításakor egy bejelentkező ablak ugrik fel, mely kötelezően szükséges az alkalmazás további funkció eléréseihez. Ha először használjuk, elsősorban regisztrálni kell telefonszám segítségével, az adatbázis SMS-en keresztül egy bejelentkező kódot küldd vissza, melyet kötelező beírni, ezáltal szabályozzuk az felhasználók egyszeri regisztrálását.

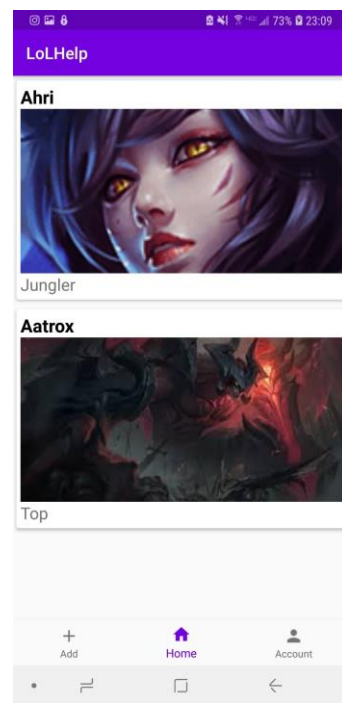
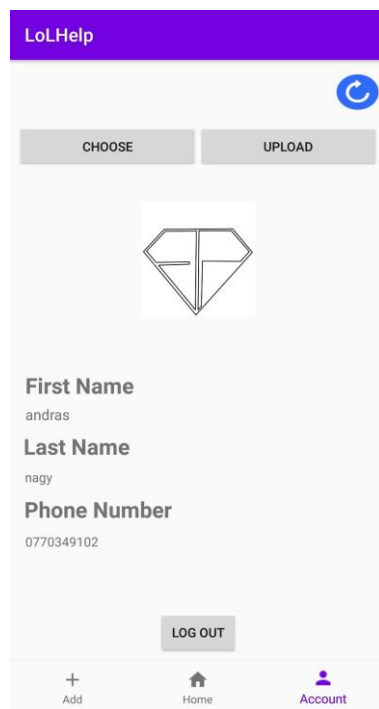
Ezután a fő menübe kerülünk, ahol a lényeg található, egy lista a jelenlegi Hős/Rúna párosításokkal, melyekre rá kattintva további információhoz jutunk.

Emellett az új elem funkció található, mellyel bővíthetjük a listát, tetszésünk szerint megadott beállítással, ezáltal is hozzájárulva a lista terjedéséhez. Harmadik elem a Profil, melyre kattintva a felhasználó saját adatait láthatja, illetve egy profilképet tölthet fel magának, színesibbé téve az adatlapját.

Minden adat egy 'Realtime Database' adatbázisba kerül, a Firebase-en belül.

### 4.1 KIS ISMERTETŐ KÉPEKKEL







## 5 BŐVÍTHETŐSÉG

Az alkalmazás bővíthető lehet a játék által szolgáltatott információkkal, világbajnoksági játékosok által használt beállításokkal.

Egy minősítési rendszer létrehozása, amelyen belül felhasználók felszavazhatják (Upvote), egy beállítás használhatóságát, és helyességét.

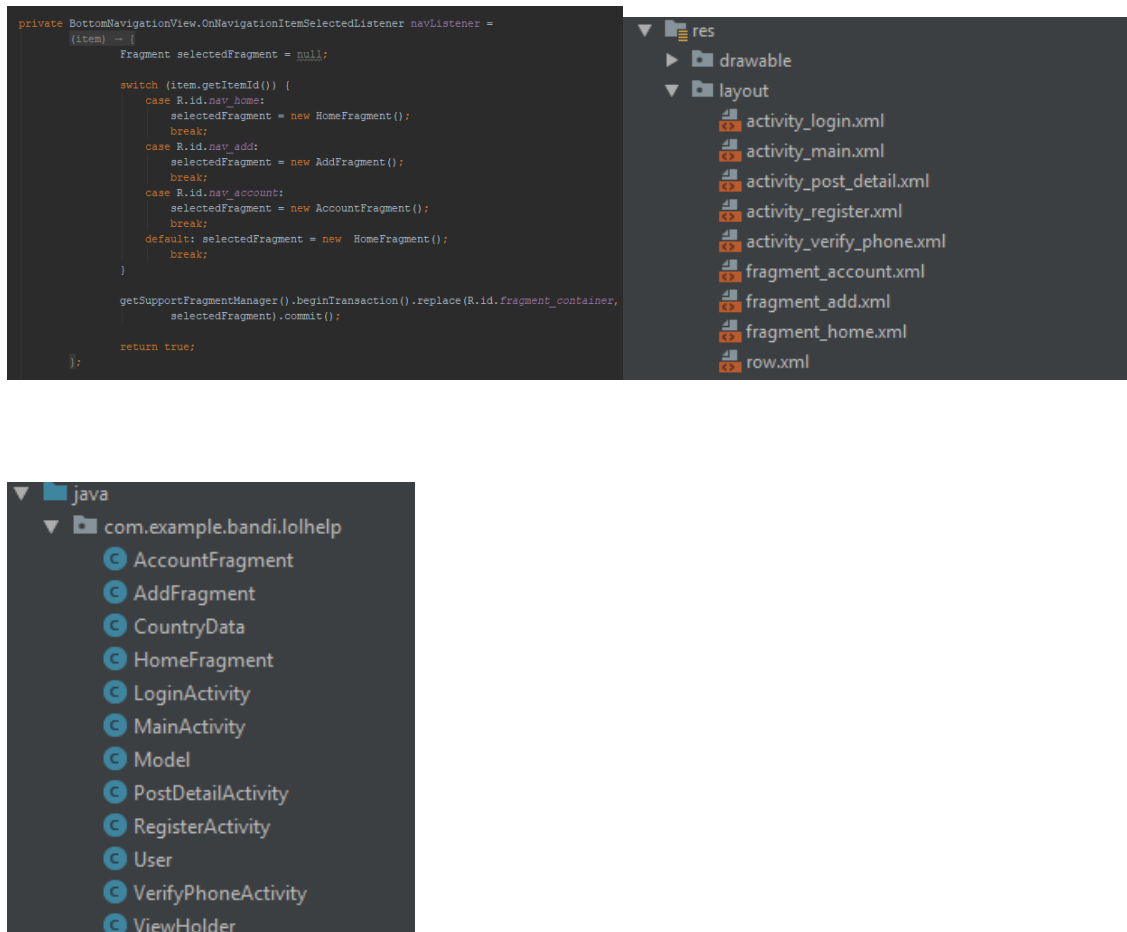
Chat szoba kialakítása, ahol a játékosok megvitathatnak egy egy játékbeli döntésüket.

## 6 KÖVETKEZTETÉSEK

Véleményünk szerint az alkalmazás nagyon jól működik, teljesítette a kitűzött célókat, szívesen foglalkoztunk, illetve foglalkozunk vele a jövőben is, mivel egy olyan témakört érint, amiben mindannyian érdekeltek vagyunk.

## 7 FÜGGELÉK

### 7.1 KÓDRÉSZLET



## 7.2 BIBLIÓGRÁFIA

<https://stackoverflow.com/>

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

<https://firebase.google.com/>

<https://developer.android.com/>