

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET, UNIVERZITET U BEOGRADU

Projekat LoLCompanion

iz predmeta

Principi softverskog inženjerstva

LoLCompanion - Korišćeni alati

Tim:

NoodlSoft:

- Andrej Jakovljević 18/0039
- Dragan Milovančević 18/0153
- Veljko Rvović 18/0132
- Aleksandar Maksimović 18/0016

Verzija:

1.0

Beograd, jun 2021.

Sadržaj

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Korišćene tehnologije, radni okviri i programski jezici | 2 |
| 2 | Korišćene <i>Third-party</i> biblioteke | 2 |
| 3 | Korišćeni <i>Third-party</i> API i sajтови | 2 |

1 Korišćene tehnologije, radni okviri i programski jezici

- PHP 7.3.21
- ECMAScript 2016 (Javascript)
- HTML 5.0
- MySQL 5.7.31
- *Codeigniter 4*

2 Korišćene *Third-party* biblioteke

- *dolejska-daniel/riot-api-league*, može se naći na sledećem linku, služi za prikupljanje podataka sa API tačaka koje obezbeđuje kompanije *Riot Games* o svojoj video igri *League of legends*
- *dolejska-daniel/riot-api-datadragon*, može se naći na sledećem linku, obezbeđuje pristup statičkim resursima video igre *League of Legends*
- *voku/simple-html-parser*, može se naći na sledećem linku, omogućava lakšu pretragu i izvlačenje podataka iz html strana, sintaksom nalik na biblioteku *JQuery*
- *guzzlehttp/guzzle*, može se naći na sledećem linku, služi za slanje i prihvatanje HTTP zahteva

3 Korišćeni *Third-party* API i sajтови

- *Riot Games* API, za dohvaćanje informacija o njihovoj video igri *League of Legends*, više informacija na: <https://developer.riotgames.com/>
- *Mobalytics*, za dohvaćanje informacija o herojima koje nisu dostupne direktno preko *Riot Games* API-ja
- *RankedBoost*, za dohvaćanje informacija o herojima koje nisu dostupne direktno preko *Riot Games* API-ja