

|  |
| --- |
| **EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM**  **INFORMATIKAI KAR**  **PROGRAMOZÁSELMÉLET ÉS SZOFTVERTECHNOLÓGIAI TANSZÉK** |

**Webalkalmazás fejlesztése Java nyelvben a Spring keretrendszerrel**

Tartalom

**Bevezetés**

Szakdolgozatom témájának megválasztásakor a fő cél az volt, hogy egy olyan alkalmazást készítsek, ami olyan technológiák segítségével van megvalósítva, amit az iparban is használnak. A választásom ezért egy webalkalmazás fejlesztésére esett és mivel ez mellett rajongok a forma-1-ért, ezért a kettőt ötvöztem és a webalkalmazás témája egy Forma-1 manager játék lett. A játék bárki számára elérhető, aki rendelkezik internet kapcsolattal. A felhasználóknak először regisztrálniuk kell, majd aktiválni az e-mail-ben kapott aktivációs kód segítségével. Ezután a játékos kap egy kezdőösszeget és vásárolhat az elérhető csapatok és pilóták közül, akik képviselni fogják a következő futamon és ez által a játékos pontot és pénzt szerezhet. A játék párhuzamosan fut a valós Forma-1 bajnoksággal. A pilóták és csapatok ára az alapján változik, hogy a futamon milyen helyezést értek el. A felhasználók saját ligákat hozhatnak létre, hogy a ligában szereplők helyezéseit minél gyorsabban láthassák. Minden futam között látható, hogy az előző futamokon a játékos mennyi pontot, pénzt szerzett vagy milyen pilótafelállással szerepelt. A programhoz tartozik egy adminisztrációs felület, ahol a játék adatait lehet beállítani, de ezt csak a megfelelő jogosultsággal rendelkezőek érhetik el.

A programozási nyelv és a szerveroldali keretrendszer kiválasztásakor a legfontosabb szempontok többek között a robosztusság, modularitás, megbízhatóság volt, ezért a Spring Framework mellett döntöttem. A felhasználói felület elkészítéséhez a Bootstrap és jQuery keretrendszereket választottam.

**Felhasználói dokumentáció**

Az alkalmazás futtatásához szükséges programok szerveroldalon:

* Java 1.7
* MySQL 5.5
* Tomcat 7 vagy másik alkalmazásszerver, ami képes Java servletek futtatására

Felhasználók számára

A felhasználóknak rendelkezni kell egy internethez kapcsolódó eszközzel, amelyen tetszőleges internetböngésző futtatható. A weboldal minden böngészőben működik és minden kijelzőn optimális méretben jelenik meg, azaz a weboldal kinézete reszponzív.

A legelterjedtebb böngészők közül a következőket ajánlom:

* Google Chrome
* Mozilla Firefox
* Safari

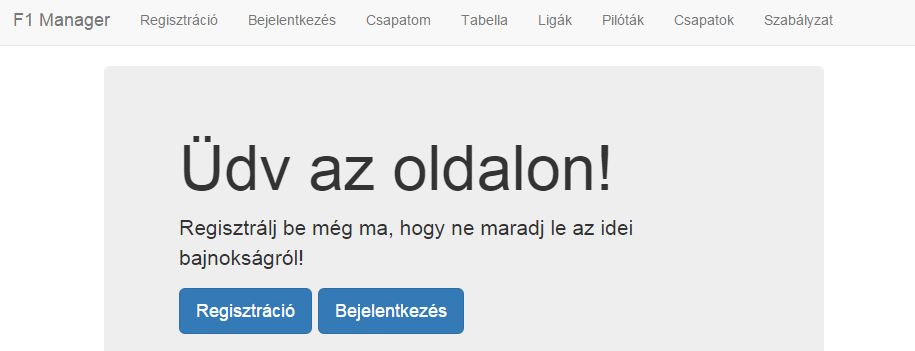
**Használati leírás**

A programot a böngészőben megnyitva a következő címen lehet elérni.

* <http://128.199.38.8/Szakdolgozat/>

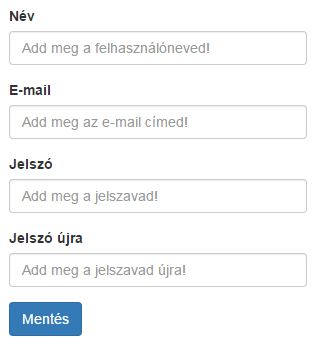
Az oldal betöltése után a felhasználót a következő oldal fogadja:

Bejelentkezés előtt lévő oldal (1. ábra):



1. ábra

**Regisztráció oldal:**

 Az oldal új látogatóinak lehetősége van az oldalra regisztrálnia, amit egy regisztrációs űrlap segítségével lehet megtenni (2. ábra).

2. ábra

A regisztrálás során szükség van egyedi (még nem regisztrált) felhasználónévre, egyedi e-mail címre és jelszóhoz a bejelentkezéshez.

Ha a felhasználónév vagy e-mail cím már szerepel a rendszerben, akkor a felhasználó azonnali visszajelzést kap erről még gépelés közben. Ha a jelszavak nem egyeznek vagy túl rövidek, akkor erről is jelzés érkezik.

Regisztráció sikeressége után szükség van a megadott e-mail cím megerősítésére. Ezt a megadott e-mail címre küldött hivatkozásra kattintva lehet megtenni. Ha az aktivációs e-mail elveszne, akkor a Bejelentkezés oldalon új igényelhető.

**Bejelentkezés oldal:**

Ezen az oldalon tudnak a felhasználók bejelentkezni a fiókjukba a felhasználónevük és jelszavuk megadásával. Ha a bejelentkezés sikeres volt, de a felhasználó még nem erősítette meg az e-mail címet, akkor ezt itt kell megtennie. Ha elvesztette az aktivációs kódot, itt lehet igényelni újat.

Ha a felhasználó elfelejtette a jelszavát, akkor a már regisztrált e-mail cím megadásával lehet újat igényelni. Ekkor a rendszer elküld egy levelet, ami tartalmazza, azt a hivatkozást ahol a felhasználó megváltoztathatja a jelszavát.

Az oldal a sikeres bejelentkezés után (3. ábra)



. ábra

**Csapatom oldal:**

Ennek az oldalnak a tartalmát a felhasználó csak akkor látja, ha bejelentkezett.

Itt tudja megtekinteni, hogy jelenleg mennyi pont áll a rendelkezésére, a bajnokságban eddig mennyi pontot szerzett és az előző futamokon milyen felállással indult.

Ezen felül itt lehet eladni és vásárolni pilótákat, csapatokat.

**Tabella oldal:**

Ezen az oldalon tekinthető meg az összes regisztrált felhasználó az aktuális bajnokságban lévő helyezésükkel és további adatokkal.

A felhasználó nevére kattintva lehet megnyitni az adott felhasználóhoz tartozó oldalt, az összes adattal.

**Ligák oldal:**

Bejelentkezés előtt csak az összes ligát lehet megtekinteni és egy liga nevére kattintva jön be az adott ligához tartozó oldal.

Bejelentkezés után már egy külön gombra kattintva lehet elérni azokat a ligákat, amikben a bejelentkezett felhasználó szerepel.

Egy harmadik gomb segítségével a felhasználó létrehozhat saját ligát is. Itt a ligának egyedi nevet kell adni, azaz nem lehet a rendszerben másik ugyanilyen nevű liga, ezen felül egy rövid leírást is kell adni

**Pilóták és Csapatok oldalak:**

Itt lehet megtekinteni egy táblázatban, hogy az aktuális bajnokságban milyen pilóták és csapatok közül lehet válogatni, illetve itt látszódik, hogy a bajnokságban az adott versenyző vagy csapata mennyi pontot ért el és mennyibe kerül.

**Szabályzat oldal:**

Erre az oldalra kattintva lehet az oldalhoz tartozó részletes szabályzatot elolvasni, hogy az oldalt látogató új tagok is tudják, hogy mi a játék lényege és adott futamok alapján ki mennyi pontot és pénzt kap.

**Kijelentkezés:**

A bejelentkezés után a jobb felső sarokban elérhető kijelentkezés menüpontra kattintva az oldal kijelentkezteti a felhasználót és a kezdőoldalra továbbítja.

**Az oldalhoz tartozó adminisztráció felület:**

Bejelentkezés után lévő oldal: