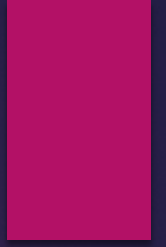


# Paste IMG

BÉRES BENJÁMIN, KISS LEVENTE, LÉRÁNT SÁMUEL, NAGY MÁTÉ

# Program bemutatása





# Elkészült funkciók

- ▶ Feltöltés jelszóhoz kötése, jelszó bekérése
- ▶ System admin felület
- ▶ Tárolás optimalizálás szerveroldalon
- ▶ Karakter számlálás

# Hiányos funkciók

- ▶ Linkgenerálás

- ▶ 1 képet tartalmazó feltöltés esetén is generálódik két link
- ▶ Ok: Upload object az alap (admin felület)
- ▶ Image object elhagyása esetén csak a thumbnail lehetne elérhető

- ▶ NSFW tartalom

- ▶ A kép egyetlen kattintással elérhető, ha a csúszkát kikapcsoljuk, nem jelenik meg figyelmeztető ablak
  - ▶ Viszont mivel a megtekintéskor a módosítás nem mentődik, újratöltéskor ismét homályos lesz a kép
- ▶ Feltöltéskor checkbox helyett csúszka van
  - ▶ tervezőcsapatunk így esztétikusabbnak találta



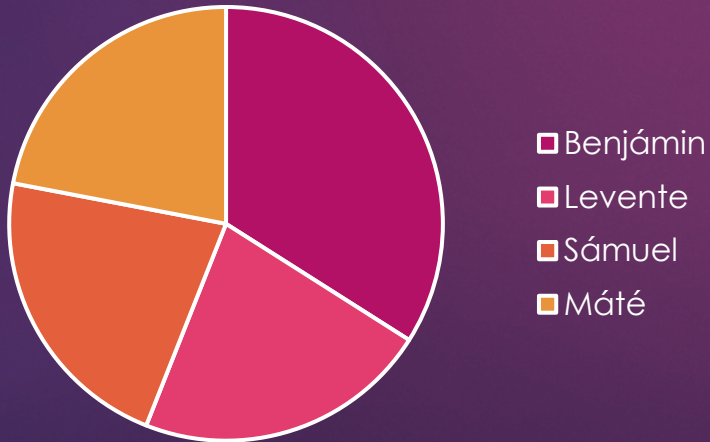
# Technológiák

- ▶ Angular keretrendszer, Angular Material
- ▶ Verziókövetési stratégia
  - ▶ Master branchre csak kész kód, vagy mérföldkő miatti kötelező feltöltés
  - ▶ Develop branchre majdnem kész modulok
  - ▶ Egyéb branchekre egyéni feladatok készülnek, ezek kerültek mergesre develop branchen
- ▶ Szakmai oldal
  - ▶ Backend fejlesztés jól zajlott, stabil backend kódot kaptunk
  - ▶ Frontend nehezen indult el, többször megakadtunk endpoint hívásoknál

# Technológiák

## ▶ Emberi oldal

- ▶ Benjámín a backend réteget egyedül oldotta meg (1-2 apróságot segítettünk benne, pl. Swaggert telepítettem, mert nála nem akart működni)
- ▶ Frontend rétegnek nehezen tudtunk nekiállni





# Probléma jegyzőkönyv

- ▶ Gitignore bénázás az elején
- ▶ Rossz project base létrehozás → probléma később derült ki
- ▶ Git verziókövetés stratégia probléma, félreértés → conflictok
- ▶ Konvenció hibák frontenden → lassabb fejlesztés
- ▶ „Fehér halál bug” leadás előtti éjszaka



# Tanulságok

## ▶ Tervezés fontos

- ▶ Nem az a lényeg, hogy minél hamarabb nekiálljunk a tényleges fejlesztésnek, hanem az, hogy pontosan tudjuk, hogy mit, és hogyan szeretnénk csinálni
- ▶ Ha lassabban kezdünk el fejleszteni, cserébe SOLID elveket jobban szem előtt tartva, az később, utólagos bővítéskor bőven meghálálta volna magát
- ▶ Ez a hiba mind backend, mind frontend rétegek fejlesztésekor visszaköszönt

## ▶ Több kommunikáció szükséges

- ▶ Sajnos a legkomolyabb motiválóerő a Frontend csapatban (teamleadert is beleértve) a határidő volt, bárcsak végig tudtunk volna ugyanilyen lelkesedéssel dolgozni
- ▶ Végére viszont összechiszolódtunk, és nagyon jó csapatot sikerült alkotnunk