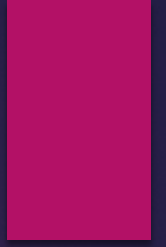


Paste IMG

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
- ▶ Backend felhasznált könyvtár: ImageMagick (kép tömörítés)
- ▶ 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 frontend fejlesztéshez)
 - ▶ 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