# Design and implementation of a social network for making acquaintances Obhajoba bakalářské práce

Marek Bryša

Masarykova Univerzita Fakulta informatiky

22. června 2012

#### Cíle práce

- Prozkoumat existující společenslé sítě pro vytváření známostí a vyhodnotit jejich klady a zápory
- Shrnout relevantní aspekty ochrany osobních údajů v těchto sítích
- Narhnout novou společenskou síť
- Zvolit nejvhodnější technologie pro implementaci
- Implementovat prototyp
- Popsat implementaci s uživatelského a programátorského pohledu

#### Existující společenské sítě

PlentyofFish, Match.com, OkCupid, eHarmony,...

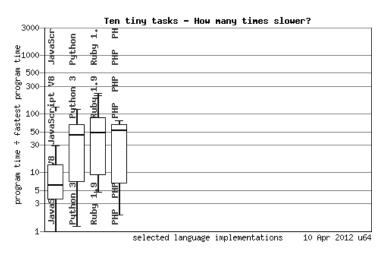
#### Společné vlastnosti:

- Nutno vyplňovat zdlouhavé dotazníky citlivými (časti i intimními) osobními údaji
  - → Možnost zneužití nebo úniku těchto údajů
- Matematický nebo nějak "zázračný" systém na automatické vyhledání vhodného partnera
   Podle Finkel et al. (2012) tyto systémy stejně nefungují
- Nutno sebrat odvahu a iniciativně kontaktovat nalezeného partnera

## Návrh nové společenské sítě

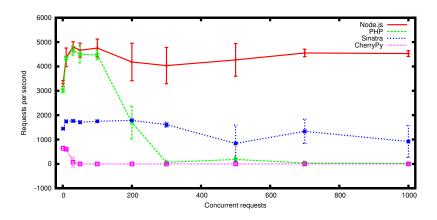
- Uživatel poskutne pouze tyto údaje: rok narození, pohlaví, přibližná poloha na úroveň okresu, jedna fotografie
- Ostatní uživatele vyhledá podle kritérií: pohlaví, věkové rozpětí, relativní poloha (stejný okres, sousední okresy, stejný kraj, sousední kraje, stejný stát)
- Prohlíží si fotografie nalezených uživatelů jednu po druhé a označuje ty, kteří se mu líbí
- Pouze až se dva uživatelé označí, že se sobě vzájemně líbí, oba se o tom dozví a je jim nabídnuta možnost real-time chatu, kde se mohou dále poznat

#### **Technologie**



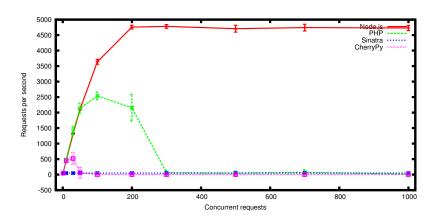
Obrázek: Benchmark jazyků V8 Engine, Python 3, Ruby 1.9 and PHP 5.4.0. Menší znamená ryhlejší. Zdroj: The Computer Language Benchmarks Game

#### **Technologie**



Obrázek: Benchmark metody add.

#### **Technologie**



Obrázek: Benchmark metody sleep.

## Zvolená technologie

Podle výkonu a dalších kriterií (celková vhodnost, stabilita, škálovatelnost, faktor inovace,...) byl jako základ zvolen framework Node.js a jeho HTTP nádstavbový modul Express.js.

Jako úložiště dat byl zejména z důvodu rychlosti a inovativnosti zvolen Redis (NoSQL in-memory pokročilá key-value storage)

#### **Implementace**

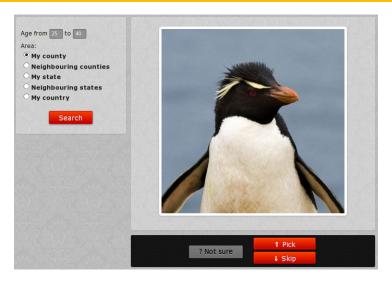
- Vzhledem ke zvolené technologii primární zaměření na výkon Kompletní zpracování požadavku vyhledání v souboru 200 000 uživatelů trvá na starším serveru 2 ms
   Drobné zápisy do databáze (např. označení líbí/nelíbí) do 1 ms
- HTML5, CSS, kompletně AJAX domovská stránka uživatele se načítá pouze jednou po přihlášesní, další požadavky jsou asynchronní
- Možnost ořezání nahrané fotky přímo na serveru
- Real-time chat pomocí socket.io (XHR long-poll i WebSocket),
   e-mailové upozornění na zmeškané zprávy
- Geolokační databáze Yahoo! GeoPlanet
- Plně funkční implementace dostupná na http://pickdo.com

#### Screenshoty



Obrázek: Stránka profilu a nastavení. (Author of the penguin photo: Hannes Grobe/AWI, CC-BY-SA 3.0)

#### Screenshoty



Obrázek: Stránka hledání a výběru. (Author of the penguin photo: Samuel Blanc, CC-BY-SA 3.0)

#### Screenshoty



Obrázek: Stránka real-time chatu

Děkuji za pozornost!