



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM

INFORMATIKAI KAR

PROGRAMOZÁSI NYELVEK ÉS FORDÍTÓPROGRAMOK

TANSZÉK

## Beadandó kezelő rendszer megvalósítása

*Témavezető:*

Poór Artúr

egyetemi tanársegéd

*Szerző:*

Csiki Erik Gergely

programtervező informatikus BSc

*Budapest, 2021*

Az eredeti szakdolgozati / diplomamunka témabejelentő helye.

# Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>3</b>
<b>2. Felhasználói dokumentáció</b>	<b>4</b>
2.1. Bejelentkezés és nyelvválasztás . . . . .	4
2.1.1. Bejelentkezés . . . . .	4
2.1.2. Nyelvválasztás . . . . .	5
2.2. Szerepkörök . . . . .	6
2.2.1. Rendszergazda . . . . .	6
2.2.2. Tárgyfelelős . . . . .	9
2.2.3. Gyakorlatvezető . . . . .	12
2.2.4. Hallgató . . . . .	16
2.2.5. Mindenki számára elérhető oldalak . . . . .	18
<b>3. Fejlesztői dokumentáció</b>	<b>21</b>
3.1. Keretrendszerek és az alkalmazás felépítése . . . . .	21
3.1.1. Keretrendszerek . . . . .	21
3.1.2. Az alkalmazás felépítése . . . . .	21
3.2. Naplózás . . . . .	23
3.3. Adatbázis . . . . .	24
3.3.1. Technológiák . . . . .	24
3.3.2. Adatbázis <i>code first</i> objektumai . . . . .	25
3.3.3. Az adatbázis táblái . . . . .	26
3.4. Model réteg . . . . .	31
3.4.1. Üzleti logika . . . . .	31
3.4.2. Adatok megjelenítésére szolgáló modellek . . . . .	38
3.4.3. Adatok bevitelére szolgáló modellek . . . . .	39

3.4.4.	Egyéb segédosztályok . . . . .	40
3.5.	Vezérlő réteg . . . . .	43
3.5.1.	<i>Home</i> vezérlő . . . . .	43
3.5.2.	<i>Admin</i> vezérlő . . . . .	43
3.5.3.	<i>Instructor</i> vezérlő . . . . .	43
3.5.4.	<i>Teacher</i> vezérlő . . . . .	43
3.5.5.	<i>Studnet</i> vezérlő . . . . .	43
3.6.	Nézet réteg . . . . .	43
3.6.1.	<i>Home</i> vezérlő nézetei . . . . .	44
3.6.2.	<i>Admin</i> vezérlő nézetei . . . . .	44
3.6.3.	<i>Instructor</i> vezérlő nézetei . . . . .	44
3.6.4.	<i>Teacher</i> vezérlő nézetei . . . . .	44
3.6.5.	<i>Student</i> vezérlő nézetei . . . . .	44
3.6.6.	Megosztott nézetek . . . . .	44
3.7.	Lokalizáció . . . . .	44
4.	Tesztelés	46
5.	Köszönetnyilvánítás	47
	Irodalomjegyzék	48
	Ábrajegyzék	50
	Táblázatjegyzék	52
	Forráskódjegyzék	53

# 1. fejezet

## Bevezetés

A szakdolgozatom témája egy beadandó kezelő rendszer megvalósítása webes alkalmazásként. Az elkészült rendszer az Assignment Supervisor System nevet kapta (röviden ASS), a továbbiakban így hivatkozom rá.

Az alkalmazás célja, hogy segítse az egyetemi munkát, mind a hallgatók, mind az oktatók részére. Lehetőségünk van tantárgyak létrehozására, amelyekhez létrehozhatunk csoportokat. A hallgatók ezekbe a csoportba tudnak jelentkezni, amit a gyakorlatvezető hagyhat jóvá. A hallgatók számára lehetőségünk van határidővel ellátott feladatokat kiírni. A feladatkiírásánál támogatott a `Markdown` és a `LATEX` kifejezések. A beküldött megoldásokat a gyakorlatvezetők értékelhetik. Az alkalmazás támogatja a külföldi hallgatók munkáját, számukra elérhető az alkalmazás angol nyelvű változatban.

## 2. fejezet

# Felhasználói dokumentáció

### 2.1. Bejelentkezés és nyelvválasztás

Az oldalra érkezve a kezdőoldalt láthatjuk, ahol egy üdvözlő üzenet fogad minket. Majd lehetőségünk nyílik bejelentkezni a rendszerbe, vagy a rendszer által támogatott lokalizációt tudjuk kiválasztani (2.1 ábra). <sup>1</sup>

#### Köszöntjük!

Az oldalt az INF-es (Pandorás) azonosítóval tudjuk használni.

Bejelentkezés

Magyar

English

2.1. ábra. Főoldal

#### 2.1.1. Bejelentkezés

A rendszerbe bejelentkezni az INF-es felhasználónkkal tudunk. Ha a bejelentkezés sikertelen volt, azt a rendszer hibaüzenetekkel jelzi a számunkra (2.2 ábra).

---

<sup>1</sup>Erre majd még a bejelentkezés után is lehetőségünk nyílik lásd később, 2.2.5: „Mindenki számára elérhető oldalak”

## Köszöntjük!

Az oldalt az INF-es (Pandorás) azonosítóval tudjuk használni.

A INF-es felhasználónév megadása kötelező!

A INF-es jelszó megadása kötelező!


Bejelentkezés

Magyar

English

2.2. ábra. Bejelentkezési hiba




Amennyiben a bejelentkezés sikeres volt, a *szerepkörnek* megfelelő kezdőoldalon találjuk magunkat (2.3 ábra).




 Főoldal
 
 Teszt Elek / student   Csoport jelentkezés   Kijelentkezés

### Feladatok

Csoport

▲ Gyak #1
 

Feladat	Határidő	Értékelés	
1. Házi feladat	2021.05.30. 01:00		 Feladat megtekintése
Elso	2021.05.07. 00:00		 Feladat megtekintése
2. Házi feladat	2021.05.30. 01:00		 Feladat megtekintése

1-1 a(z) 1 elemből

2.3. ábra. Sikeres bejelentkezés

### 2.1.2. Nyelvválasztás

A rendszer kilistázza a támogatott lokalizációkat (jelenleg magyar és angol). Alapértelmezett beállítás a magyar. Ezt felültudjuk írni, ha valamelyik gombra rákattintunk. (2.4 ábra)

## Welcome!

This site can be only used with an INF (Pandora) account.

INF username	
INF password	
Login	
Magyar	English

2.4. ábra. Nyelv váltás

## 2.2. Szerepkörök

A felhasználók négy csoportba tartozhatnak:

- Rendszergazda
- Tárgyfelelős
- Gyakorlatvezető
- Hallgató

Egy felhasználó tartozhat több szerepkörbe. Ha egy felhasználó több szerepkörbe is tartozik, akkor a felület menüsorán megjelenik egy "Szerepkör váltás" lenyitható menü, ahol a felhasználóhoz rendelt szerepköröket találjuk, a kiválasztott linkre kattintva a csoporthoz tartozó kezdőoldalra navigáljuk magunkat. A felhasználóhoz a szerepköröket a felhasználó létrehozásakor is megadhatjuk, valamint a létrehozást követően tudjuk módosítani.

### 2.2.1. Rendszergazda

A rendszergazda a következő funkciókat érheti el:

- Tantárgy létrehozása, módosítása, törlése, tárgyi információk megtekintése
- Felhasználó létrehozása, módosítása, a felhasználók adatainak a megtekintése

Ha rendszergazdaként jelentkezőnk be az alábbi két táblázat fogad minket a kezdőoldalon (2.5 ábra).



Főoldal		Teszt Elek / admin		Tárgy létrehozás	Felhasználó létrehozás	Kijelentkezés
---------	--	--------------------	--	------------------	------------------------	---------------

### Tantárgyak információi

Keresés...		
Tantárgy neve	Tárgyfelelős(ök)	
Funkcionális programozás EA+GY	Bozó István (bozo_i), Poór Artúr (poora)	<a href="#">Szerkesztés</a> <a href="#">Törölés</a>
Funkcionális nyelvek EA+GY	Poór Artúr (poora)	<a href="#">Szerkesztés</a> <a href="#">Törölés</a>

1-2 a(z) 2 elemből

(a) Tantárgyak táblázata

## Felhasználók listája

Keresés...				
Név	Neptun kód	Email	Szerepkörök	
Teszt Elek	student	student@inf.elte.hu	Hallgató	<a href="#">Szerkesztés</a>
Poór Artúr	poora	poora@inf.elte.hu	Tárgyfelelős, Gyakorlatvezető	<a href="#">Szerkesztés</a>
Csikó Erik Gergely	csikie	csikie@inf.elte.hu	Gyakorlatvezető	<a href="#">Szerkesztés</a>
Bajkó János Róbert	bajkoj	bajkoj@inf.elte.hu	Gyakorlatvezető	<a href="#">Szerkesztés</a>
Bozó István	bozo_i	bozo_i@inf.elte.hu	Tárgyfelelős	<a href="#">Szerkesztés</a>

1-5 a(z) 5 elemből

(b) Felhasználók táblázata

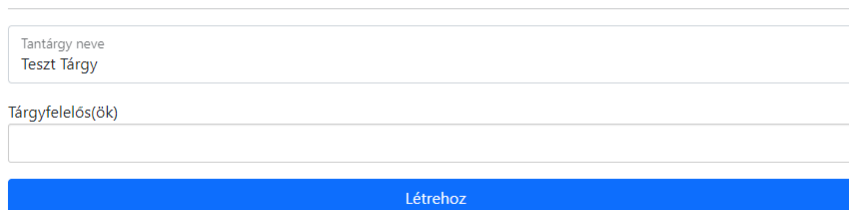
## 2.5. ábra. Rendszergazdai szerepkör kezdőoldala

Az első táblázatban a rendszerben létrehozott tantárgyak és a hozzájuk tartozó információk olvashatóak le. A táblázatban az egyes tantárgyakhoz tartozó adatok módosíthatóak, illetve az egész tárgyat lehet törölni. A módosítás során validálásra kerül, hogy a módosított név létezik-e már a rendszerben, ha igen, akkor ezt a rendszer jelzi számunkra. A második táblázatban a rendszerben létrehozott felhasználókat és a hozzájuk tartozó információkat láthatjuk. A rendszergazda a felhasználók adatait és szerepköreit tudja módosítani.

## Tantárgy létrehozása

A „Tárgy létrehozás” linkre kattintva az alkalmazás átnavigál minket egy űrlapra, ahol az új tantárgy szükséges adatait tudjuk kitölteni (2.6(a) ábra). Ha az adatok validálása és feldolgozása sikeres, akkor visszanavigálódunk a kezdőoldalra. Az esetleges validálási hibákat a rendszer jelzi számukra (2.6(b) ábra).

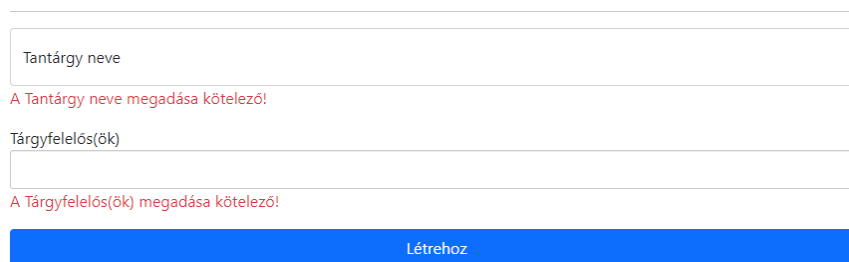
### Tantárgy létrehozás



The screenshot shows a web form titled "Tantárgy létrehozás". It has two input fields: "Tantárgy neve" with the value "Teszt Tárgy" and "Tárgyfelelős(ök)" which is empty. Below the fields is a blue button labeled "Létrehoz".

(a) Űrlap

### Tantárgy létrehozás



The screenshot shows the same web form as in (a), but with validation errors. The "Tantárgy neve" field has a red error message below it: "A Tantárgy neve megadása kötelező!". The "Tárgyfelelős(ök)" field also has a red error message below it: "A Tárgyfelelős(ök) megadása kötelező!". The blue "Létrehoz" button is still visible at the bottom.

(b) Adatok validálása

2.6. ábra. Tantárgy létrehozás

## Felhasználó létrehozása

Felhasználót létrehozni a „Felhasználó létrehozás” linkre kattintva tudjuk megtenni, ami továbbnavigál minket egy űrlapra, ahol az új felhasználónak az adatait tudjuk megadni (2.7(a) ábra). Ha az adatok validálása sikeres, akkor a felhasználó elkészült és visszanavigálódunk a kezdőoldalra, ha nem volt sikeres, akkor a rendszer ezt hibaüzenetekkel jelzi nekünk (2.7(b) ábra).

## Felhasználó létrehozás

Neptun kód

Név

Email

Jelszó

Jelszó megerősítése

Szerepkör(ök)

Létrehoz

(a) Űrlap

## Felhasználó létrehozás

Neptun kód

A Neptun kód megadása kötelező!

Név

A Név megadása kötelező!

Email

A Email megadása kötelező!

Jelszó

A Jelszó megadása kötelező!

Jelszó megerősítése

A Jelszó megerősítése megadása kötelező!

Szerepkör(ök)

A Szerepkör(ök) megadása kötelező!

Létrehoz

(b) Adatok validálása

2.7. ábra. Felhasználó létrehozás

### 2.2.2. Tárgyfelelős

Ha tárgyfelelősként jelentkezünk be a rendszerbe, akkor az alábbi kezdőoldal fogad minket (2.8 ábra). A kezdőoldalon egy táblázat található, amiben látjuk azo-

kat a tantárgyakat, és a tantárgyakhoz tartozó csoportokat, amelyeknek a felelősei vagyunk. A tárgyfelelős a következő funkciókat használhatja:

- Csoport létrehozása egy tantárgyhoz
- Csoport módosítása

## Tantárgyak

Keresés...		
Tantárgy		
▼ Funkcionális programozás EA+GY		
Csoport	Gyakorlatvezető(k)	
Gyak #1	Bajkó János Róbert (bajkoj), Csiki Erik Gergely (csikie)	<a href="#">Szerkesztés</a>
▼ Funkcionális nyelvek EA+GY		
Csoport	Gyakorlatvezető(k)	
Gyak #2	Csiki Erik Gergely (csikie)	<a href="#">Szerkesztés</a>
<div> <span>1</span> </div> <div>1-2 a(z) 2 elemből</div>		

2.8. ábra. Tárgyfelelős kezdőoldala

## Csoport létrehozása

A menüsoron a „Csoport létrehozás” linkre kattintva a rendszer átirányít minket egy űrlapra, ahol létre tudunk hozni egy csoportot (2.9 ábra). Az adatokat a rendszer validálja, és az esetleges hibákat jelzi számunkra.

## Csoport létrehozás

Csoport neve

Tantárgy

Tantárgy

Gyakorlatvezető(k)

Létrehozás

(a) Űrlap

## Csoport létrehozás

Csoport neve

A Csoport neve mező kitöltése kötelező!

Tantárgy

Tantárgy

A Tantárgy mező kitöltése kötelező!

Gyakorlatvezető(k)

A Gyakorlatvezető(k) mező kitöltése kötelező!

Létrehozás

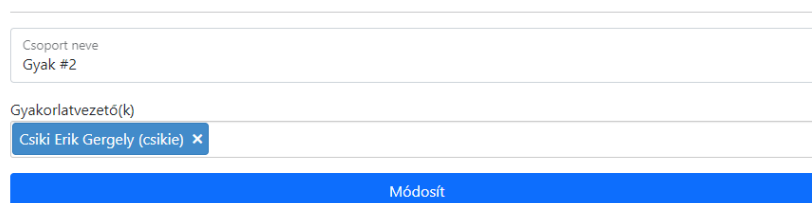
(b) Adatok validálása

2.9. ábra. Csoport létrehozás

## Csoport módosítása

Csoportokat szerkeszteni a kezdőoldalon található táblázat segítségével tudunk. A táblázatban lenyitható minden kilistázott tantárgy. Itt találjuk a tantárgyakhoz már létrehozott csoportokat. Minden tantárgy mellett találunk egy „Szerkesztés” gombot, melyre kattintva elérhetővé válik a csoport szerkesztése. Az adatok validálásra kerülnek, az esetleges hibákat a rendszer jelzi számunkra (2.10 ábra).

## Csoport szerkesztése



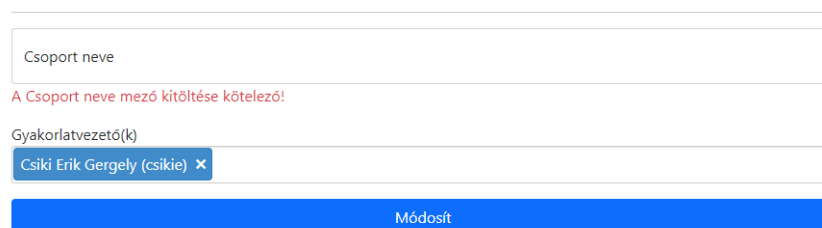
Csoport neve  
Gyak #2

Gyakorlatvezető(k)  
Csiki Erik Gergely (csikie) ✕

Módosít

(a) Űrlap

## Csoport szerkesztése



Csoport neve

A Csoport neve mező kitöltése kötelező!

Gyakorlatvezető(k)  
Csiki Erik Gergely (csikie) ✕

Módosít

(b) Adatok validálása

2.10. ábra. Csoport módosítása

### 2.2.3. Gyakorlatvezető

Gyakorlatvezetőként bejelentkezve a rendszerbe a 2.11 ábrán látható kezdőoldal fogad minket. Az oldalon az „Értékelendő beadandók” cím alatt, a hozzánk rendelt csoportok hallgatóit láthatjuk egy-egy táblázatban, ahol láthatjuk, hogy egy hallgató az adott feladatra adott-e be megoldást. A „Hallgatói várólista” cím alatt szintén egy táblázatot találunk (2.11(b) ábra), ahol tantárgyanként csoportosítva a következő információkat olvashatjuk le:

- Hallgató neve
- Hallgató neptun kódja
- Csoport neve

## Értékelendő beadandók

Funkcionális programozás EA+GY - Gyak #1

Hallgató neve

Teszt Elek (student)

1. Házi feladat

Funkcionális nyelvek EA+GY - Gyak #2

Hallgató neve

1. Házi feladat

(a) Értékelendő beadandók

## Hallgatói várólista

Keresés...			
Hallgató neve	Neptun kód	Csoport	
Funkcionális nyelvek EA+GY			
Teszt Elek	student	Gyak #2	<input type="button" value="Elutasít"/> <input checked="" type="button" value="Elfogad"/>
<div> <span>◀</span> <span>1</span> <span>▶</span> </div>			
1-1 a(z) 1 elemből			

(b) Hallgatói várólista

2.11. ábra. Gyakorlatvezető kezdőoldala

A gyakorlatvezető az alábbi funkciókat éri el:

- Feladat kiírása
- Jelentkezések bírálata
- Beadott munka értékelése

### Feladat kiírása

Feladatot kiírni a „Feladat létrehozása” menüpont alatt tudunk, ahol egy űrlapot találunk (2.12). Ahhoz hogy létrehozzunk egy feladatot, a következő információkat szükséges megadnunk:

- A feladat neve
- Kezdés és befejezés dátuma
- Feladat leírása

- Mely csoporthoz legyen létrehozva<sup>2</sup>

## Feladat létrehozása

Feladat neve

Kezdés dátuma  
2021.05.07 00:00

Befejezés dátuma  
2021.05.07 00:00

Leírás

Ennek a szövegnek markdown formátumban kell lennie. Íme egy rövid áttekintés:

- Ez egy lista egyik eleme, \*dólt betűvel\*.
- Ez pedig egy másik elem, \*\*félkövérrel\*\*. Ügyeljünk arra, hogy a szöveg többi része igazítva maradjon.

Néha előre megformázott szöveget akarunk írni:

```
~~~~~
előre megformázott
szöveg
~~~~~
```

Habár `szavakat` bármikor írhatunk a backtick (```) szimbólum segítségével.

Csoport(ok)

Létrehozás

Előnézet

Törlés

2.12. ábra. Feladat létrehozás

A rendszer támogatja, hogy a feladatnak leírása ne csak egyszerű szöveg legyen. A szövegdobozban megadhatunk **Markdown** és **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** kifejezéseket is. Mielőtt létrehoznánk a feladatot, meg tudjuk tekinteni, hogy a hallgató milyen formában fogja látni a kiírva a feladatot. Így le tudjuk ellenőrizni kényelmesen a feladat leírását, valamint azt is tudjuk ellenőrizni, hogy a **Markdown** és **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** kifejezéseinket helyesen írtuk-e meg. Ha végeztünk, a „Létrehozás” gombbal tudjuk elküldeni a rendszernek az adatokat. Az adatokat a rendszer leellenőrzi, az esetleges hibákat jelzi számunkra (2.13).

<sup>2</sup>A lenyíló kiválasztó menüben lehetőségünk van több csoportot is kiválasztani



## Feladat létrehozása

A Feladat neve megadása kötelező!

Kezdés dátuma

2021.05.07 00:00

Befejezés dátuma

2021.05.07 00:00

A Kezdés dátuma megadása kötelező!

A Befejezés dátuma megadása kötelező!

Leírás

A Leírás megadása kötelező!

Csoport(ok)

A Csoport(ok) megadása kötelező!

2.13. ábra. Adatok validálása

## Jelentkezések bírálata

Egy hallgatónak a csoportba való jelentkezését a „Hallgatói várólista” táblázatában tudjuk megtenni (2.11(b) ábra), az utolsó oszlopban lévő gombok segítségével. Miután elvégeztük a bírálatot, a táblázatból törlődik a jelentkezett hallgató, és az oldal frissítése után, a megfelelő táblázatban látjuk, hogy a hallgatót a rendszer felvette a jelentkezett csoportba.

## Beadott munka értékelése

Egy feladatra beadott megoldás értékeléséhez a kívánt feladat oszlopában kattintsunk a *szürke négyzetre*. Ilyenkor a rendszer átirányít minket az értékelő felületre (2.14). A rendszer a felületre a „Megoldás(ok)” alatt felsorolja a hallgatónak az összes beadott megoldását a beküldés ideje szerint csökkenően rendezve. Elég egy megoldást értékelnünk, de értékelhetjük az összeset is. Viszont a rendszer a legutolsó értékelést veszi számításba. Ezt fogja a hallgató is látni. A beadott megoldások között a kívánt sorra kattintva tudjuk kiválasztani, hogy melyik megoldást szeretnénk változtatni. Ilyenkor a „Beadott megoldás” alatt látjuk, mi a hallgatónak a beadott megoldása. Az értékelésünket az oldal alján található űrlapon tudjuk megtenni. Az

értékelés után a rendszer a kezdőoldalra navigál minket. Az értékelt feladatnál a *szürke négyzet egy körben lévő pipára* cserélődik.

## Feladat értékelése

### Információk

Hallgató neve	Teszt Elek (student)
Feladat neve	2. Házi feladat
Kezdés dátuma	2021. 05. 07. 0:00:00
Befejezés dátuma	2021. 05. 30. 1:00:00

### Beadott megoldás

Ez az én megoldásom.

### Megoldás(ok)

Beadási idő: 2021. 05. 07. 16:30:28

### Értékelés

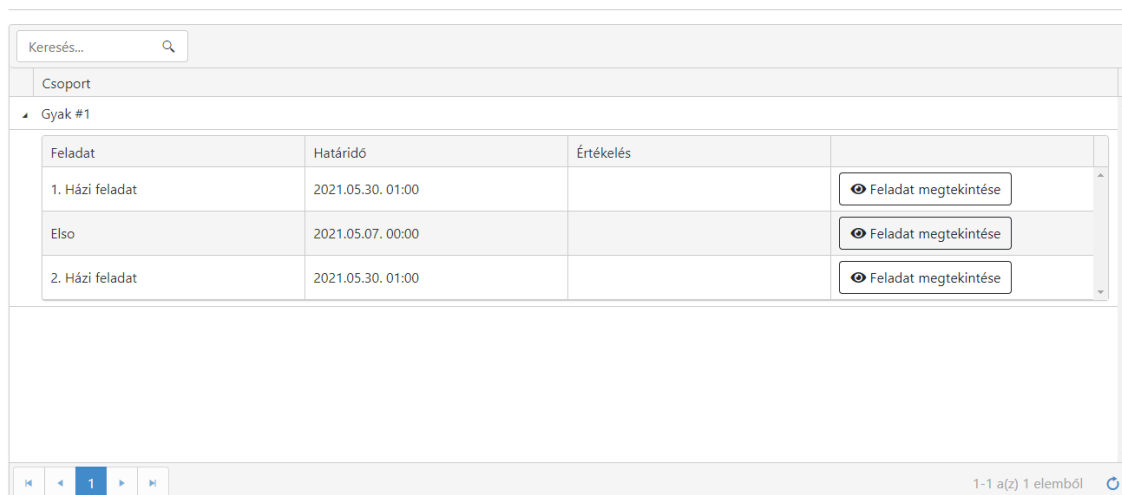
Mentés

2.14. ábra. Feladat értékelése

## 2.2.4. Hallgató

Hallgatóként bejelentkezve a 2.15 ábrán látható kezdőoldal fogad minket. A „Feladatok” cím alatti táblázatban a hallgató számára listázásra kerül az összes olyan csoportja, ahova elfogadták a jelentkezését. A táblázatban csoportokra lebontva jelennek meg a hallgató számára a kiírt feladatok. A táblázatban egy feladatról a következő információkat láthatjuk: neve, határideje, kapott értékelés.

## Feladatok



Feladat	Határidő	Értékelés	
1. Házi feladat	2021.05.30. 01:00		<a href="#">Feladat megtekintése</a>
Elso	2021.05.07. 00:00		<a href="#">Feladat megtekintése</a>
2. Házi feladat	2021.05.30. 01:00		<a href="#">Feladat megtekintése</a>

2.15. ábra. Hallgató kezdőoldala

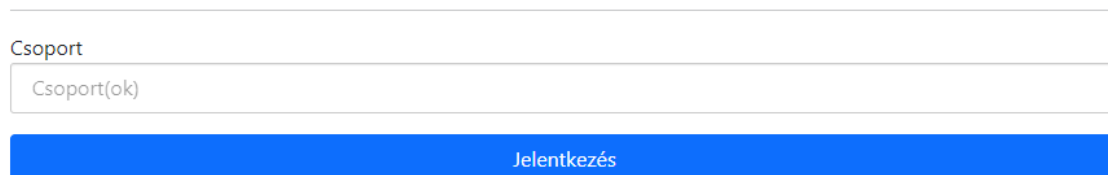
A hallgató az alábbi funkciókat használhatja:

- Csoportba jelentkezés
- Megoldás beadása

### Csoportba jelentkezés

Csoportba jelentkezni a „Csoport jelentkezés” menüpontra kattintva tudunk. A rendszer egy űrlapot biztosít számunkra (2.16 ábra), ahol listázásra kerülnek a rendszerben található csoportok, amelyekre még nem jelentkezünk. A rendszer lehetőséget biztosít számunkra, hogy akár egyszerre több csoportra is leadjuk a jelentkezésünket. Jelentkezésünket a „Jelentkezés” gombbal tudjuk továbbítani a rendszer számára. Az űrlap validálásra kerül, hogy üresen ne tudjuk beküldeni azt. Sikeres jelentkezés esetén a rendszer a kezdőoldalra navigál minket.

## Csoport jelentkezés



2.16. ábra. Csoportba jelentkezése

## Megoldás beadása

Megoldás beküldéséhez válasszuk ki a kívánt feladatot, amire megoldást szeretnénk beküldeni, majd kattintsunk a „Feladat megtekintése” gombra. Ekkor a rendszer egy új ablakban megnyitja a feladatot (2.17 ábra). Az oldalon a következő információkat látjuk:

- Határidő visszaszámláló
- Feladat neve, leírása
- Beküldött megoldások
- Űrlap a megoldás beküldéséhez

Határidő: 22 nap 8:12:53

## 2. Házi feladat

Ennek a szövegnek markdown formátumban kell lennie. Íme egy rövid áttekintés:

- Ez egy lista egyik eleme, *dolt betuvel*.
- Ez pedig egy másik elem, **félkövérrel**. Ügyeljünk arra, hogy a szöveg többi része igazítva maradjon.

Néha előre megformázott szöveget akarunk írni:

```
elore megformázott
szöveg
```

Habár *szavakat* bármikor írhatunk a backtick ( ` ) szimbólum segítségével.

Bizonyosan kódrészletet is szeretnénk mutatni:

```
main :: IO ()
main = putStrLn "I'm highlighted"
```

Számos nyelv támogatott, többek között *ada, agda, c, cpp, erlang, java, lex, python* és *yacc*.

Képletek és egyenletek pont úgy működnek, mint *LaTeX*-ben. Használható szövegközi és kiemelt mód a matematikai tartalom szép szedésére. A szövegközi módnál, például  $\sum_{j=0}^n (a + bj)$  esetében, két dollár szimbólum közé írjuk a képletet vagy egyenletet. A nyitó dollár szimbólum után és a záró előtt nincs szóköz. A kiemelt mód nagyobb hangsúlyt ad:

$$\sum_{j=0}^n (a + bj) = a + (a + b) + \dots + (a + nb)$$

A támogatott *LaTeX* makrók [ezen az oldalon](#) vannak felsorolva.

Emellett még linkek is [illeszthetők](#) a szövegbe.

Beküldési idő: 2021. 05. 07. 16:30:28

✓

2.17. ábra. Feladat megtekintése

### 2.2.5. Mindenki számára elérhető oldalak

A rendszerben jelenleg három olyan oldal található, amelyet minden szerepkörben elérhetünk. Az egyik oldal a felhasználónk adatainak megtekintésére szolgál. Ezt a funkciót a menüsoron a nevünkre kattintva tudjuk elérni. Ezen a felületen (2.18 ábra) a következőket tekinthetjük meg a „Személyes adatok” cím alatt: név, neptun kód, e-mail cím és a felhasználónkhoz rendelt szerepkörök. Ezen felületen továbbá be

tudjuk állítani, hogy a rendszer milyen lokalizációval működjön (magyar és angol). Ezt a megfelelő gombra kattintva tudjuk változtatni.



2.18. ábra. Profil oldal

A másik két oldal az esetleges nem várt hibákról tájékoztat minket. Ezen hibák két kategóriába oszthatók: jogosulatlan kérés a rendszer felé, egyéb nem várt hiba. Jogosulatlan kérés akkor lép fel, ha megpróbálunk a szerepkörünkhöz nem tartozó funkciót elérni a rendszerben. Például: csak hallgatói szerepkörrel rendelkező felhasználóval vagyunk bejelentkezve a rendszerbe és a webcím végén a „Student”-et lecseréljük „Admin”-ra. Ezzel olyan kérést indítunk a rendszernek, hogy navigáljon minket a rendszergazdai szerepkörhöz tartozó kezdőoldalra, amihez nincs jogosultságunk, ezért a rendszer megtadja a hozzáférést a kért oldalhoz. Ilyenkor a rendszer az alábbi 2.19 ábrán látható oldalra navigál minket, ahonnan lehetőségünk van visszatérni a szerepkörünkhöz tartozó kezdőoldalra.

## Hozzáférés megtagadva.

A viharba, nincs hozzáféréseid ehhez a kéréshez! 😞

[Vissza a kezdőoldalra](#)

2.19. ábra. Jogosulatlan kérés

Egyéb nem várt hiba lehet például, hogy a rendszer nem tud csatlakozni a hozzá tartozó adatbázishoz. Ilyenkor az alábbi 2.20 ábrán látható oldalra navigál minket.

## Error.

Hiba lépett fel a folyamat során! Kérlek beszélj a rendszergazdával!

2.20. ábra. Egyéb nem várt hiba

## 3. fejezet

# Fejlesztői dokumentáció

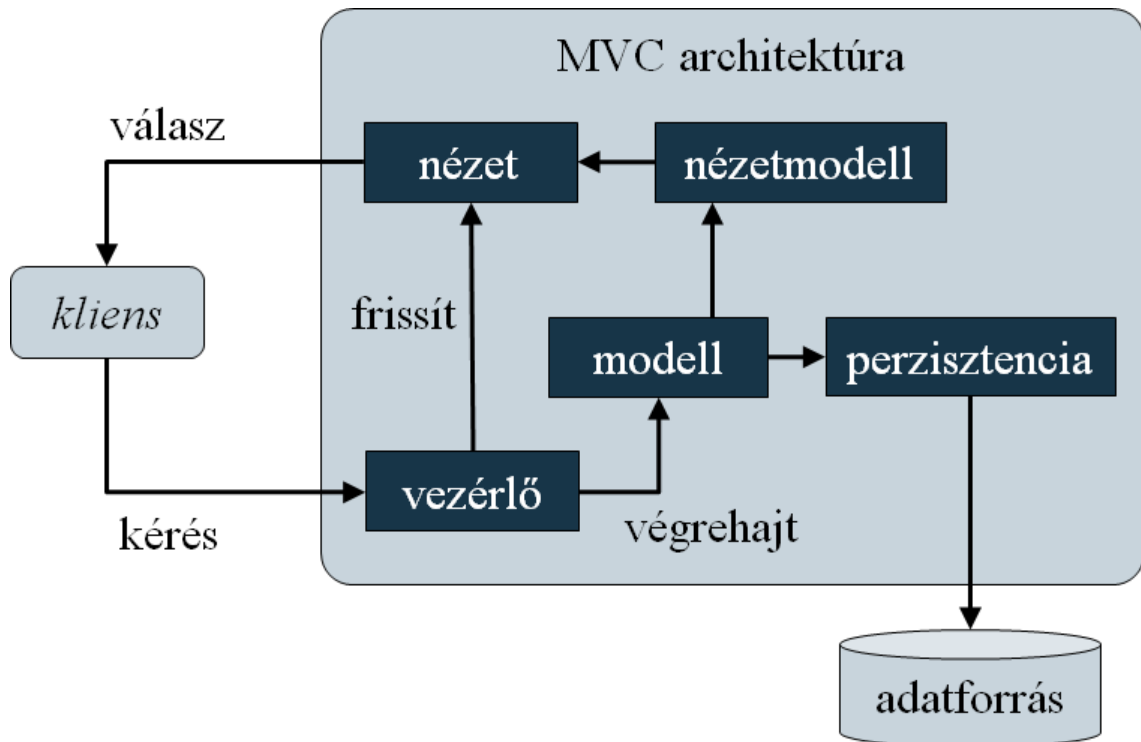
### 3.1. Keretrendszerek és az alkalmazás felépítése

#### 3.1.1. Keretrendszerek

Az alkalmazás ASP.NET core 3.1 keretrendszerben készült [1], ami egy nyílt forráskódú, webes alkalmazások készítésére szolgáló programkönyvtár, melyet a *Microsoft* fejleszt. A keretrendszer lehetővé teszi, hogy az alkalmazás több platformon is tudjon futni (*Linux*, *macOS* és *Windows*). Továbbá a *Kendo UI Core for jQuery*[2] keretrendszer biztosítja számunkra a felületen található felhasználóbarát táblázatokat, űrlap elemeket. A saját *HTML* elemek stílusait a *Bootstrap*[3] keretrendszer biztosítja.

#### 3.1.2. Az alkalmazás felépítése

Az alkalmazás az *MVC* architektúrára épül (3.1 ábra)[4]. Tehát három rétegre bontható a felépítése, Modell-Nézet-Vezérlő. A Modell (angolul *Model*) réteg tartalmazza az üzleti logikát, amely az adatokat kezeli és kapcsolatban van az adatbázissal. A nézet réteg (angolul *View*) felelős a megjelenítésért. A vezérlő réteg (angolul *Controller*) fogadja a kliens kéréseit és válaszol azokra. Az *MVC* architektúra fő előnye, hogy jól elkülöníthetők a rétegek, így a nézet független marad a modelltől. Ezáltal, ha szükséges, könnyedén le tudjuk cserélni az egész alkalmazás nézetét, vagy fordítva újra implementálhatjuk a modell réteg működését, anélkül hogy ez a nézeten bármi gondot okozna.



3.1. ábra. A Modell-Nézet-Vezérlő architektúra

Az alkalmazásban a könnyebb és egyszerűbb fejleszthetőség miatt a *Model* réteget több komponensre bontjuk. Így az alábbi komponensekből áll össze a *Model* réteg:

```

ASS
├── ASS.BLL/
│   ├── Interfaces/
│   └── Services/
├── ASS.DAL/
│   ├── Models/
│   ├── ASSContext.cs
│   └── DbInitializer.cs
├── ASS.WEB/
│   ├── Models/
│   │   ├── DTOs/
│   │   └── ViewModels/
  
```

**ASS.BLL:** az üzleti logikai réteget megvalósító komponens (angolul *Business Logic Layer*).



**ASS.DAL:** az adatelérési réteget megvalósító komponens (angolul *Data Access Layer*).

**ASS.WEB.Models:** ebben a komponensben tároljuk az adatok bevitelére és az adatok megjelenítésére szolgáló osztályokat.

**ASSContext.cs:** az adatbázist leíró osztály.

**DbInitializer.cs:** az adatbázist létrehozó statikus osztály.

## 3.2. Naplózás

Az alkalmazás fájl szintű naplózást tartalmaz, amit a *Serilog.Extensions.Logging.File* nyílt forráskódú programkönyvtár használatával valósítjuk meg [5]. Az alkalmazás automatikusan naplózza a futás közbeni eseményeket és az esetleges kivételeket. Természetesen támogatott a saját bejegyzések létrehozása is. A naplózás beállításait az *appsettings.json* (?? ábra) fájlban tudjuk személyre szabni. Az alábbi négy értéket szabjuk személyre az alkalmazáshoz:

- **PathFormat:** itt tudjuk megadni az alkalmazás naplófájljainak a mentési helyét, és egy sablont a fájlok nevére. A *{Date}* paraméter helyére az aktuális dátum kerül beillesztésre (pl.: 20210513). Ha az elérési útban található mappa nem létezik azt a programkönyvtár automatikusan létrehozza a számunkra.
- **OutputTemplate:** itt adható meg a bejegyzések sablonja, hogy hogyan nézzenek ki a bejegyzés<sup>3</sup>. Az alkalmazás a következő sablont használja a bejegyzésekre: *[Időbélyeg] - [Esemény súlyossági szintje] - [Üzenet] Új sor [Kivétel (ha van)]*.
- **LogLevel:** itt állíthatjuk be, hogy milyen minimum szintű események kerüljenek naplózásra [6]. A jelenlegi beállítással az alkalmazás minden legalább *Information* szinttel rendelkező eseményt naplóz.

```
1 ...  
2 "Logging": {
```

---

<sup>3</sup>Ezen a linken részletes leírást olvashatunk az *OutputTemplate*-ben használható paraméterekről.

```
3 "PathFormat": "../Logs/log-{Date}.log",
4 "OutputTemplate": "[{Timestamp:yyyy.MM.dd HH:mm:ss}] - [{Level:u
    ↪ }] - {Message}{NewLine}{Exception}",
5 "LogLevel": {
6   "Default": "Debug",
7   "Microsoft": "Information"
8 }
9 },
10 ...
```

3.1. forráskód. Naplózás beállításai

## 3.3. Adatbázis

### 3.3.1. Technológiák

Az alkalmazáshoz szükséges telepítünk egy *MySQL Community Server*-re, ajánlott a 8.0.25-ös verzió.<sup>4</sup> Az autentikáció és autorizáció megvalósításához a Microsoft által készített *Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore* nyílt forráskódú programkönyvtárat használja rendszer. A programkönyvtár tartalmaz meglévő adatbázis táblákat, melyeknek a tartalma és működése elolvasható a Microsoft hivatalos honlapján [7]. A programkönyvtár gondoskodik a jelszavak biztonságos tárolásáról, melyet időfüggő szózással és a jelszó hashelésével valósít meg.

Az adatbázis *code first* módszerrel van megvalósítva, tehát nem az adatbázis szerveren *SQL* kódot futattva hozzuk létre az adatbázis táblákat, hanem modell osztályokkal definiáljuk az adatbázis táblákat [8]. Ezen modelleket az *ASS.DAL.Models* névtérben tároljuk.

Az adatelérést az *Entity Framework Core ORM* keretrendszer biztosítja [9]. Az objektum-relációs leképezés (angolul *Object-Relational Mapping*), egy technika az adatok konvertálására nem kompatibilis típusos rendszerek és objektumorientált programozási nyelvek között. Így az alkalmazás forráskódjában nincsenek beégetett *SQL* kódok. Ezek helyett a *CRUD* (Create, Read, Update, Delete műveleteknek a rövidítése) műveleteket a *.NET* nyújtotta és az *Entity Framework Core* által is

---

<sup>4</sup>Az alkalmazás működik régebbi verzióval is. Viszont az alkalmazás nincs felkészítve az esetleges verziók közötti különbségekre.

támogatott *LINQ* (Language Integrated Queries) metódushívásokkal valósul meg [10]. Továbbá a keretrendszer védelmet biztosít az *SQL Injection* támadások ellen [11], ugyanis a műveletek a *C#* és *LINQ* metódusokból kerülnek előállításra paraméterezetten.

Az adatbázis elérését az alkalmazás konfigurációs fájljában (*appsettings.json*) tudjuk megadni illetve módosítani.

```
1 ...  
2 "ConnectionStrings": {  
3   "DefaultConnection": "server=localhost;database=ASS;uid=username;  
   ↪ password=fooBarraBoof "  
4 },  
5 ...
```

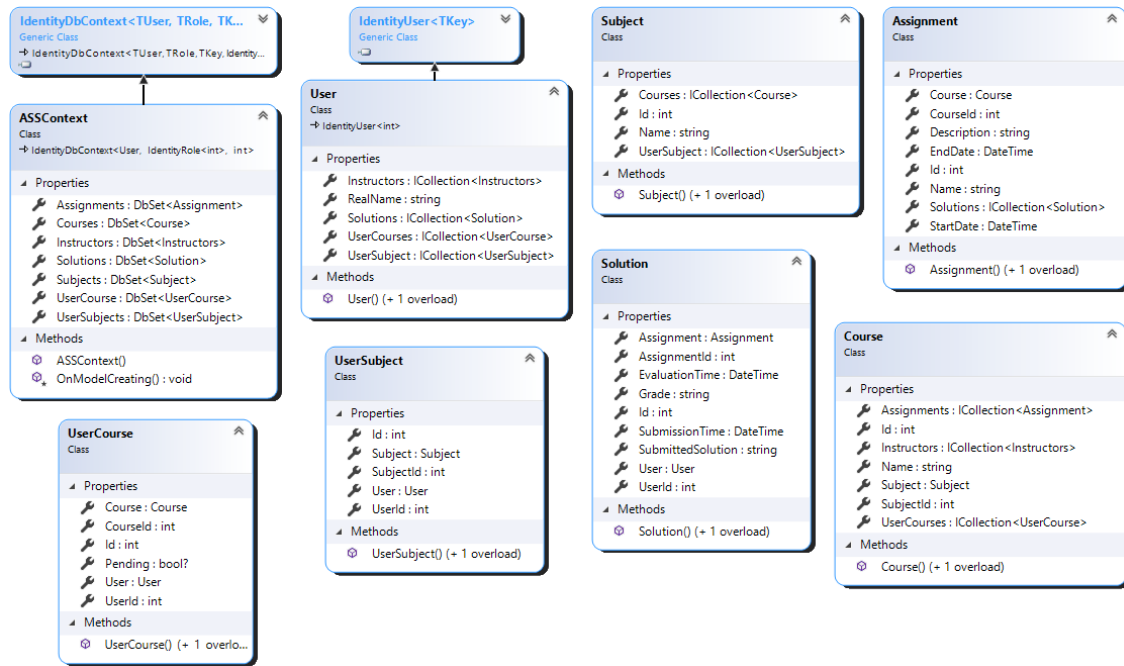
3.2. forráskód. Adatbázis elérése

### 3.3.2. Adatbázis *code first* objektumai

A *C#* objektumok amelyekből az adatbázis képződik a 3.2 ábrán tekinthetjük meg. Maga az adatbázis az *ASSContext* osztályból képződik. Minden egyes *DbSet<T>*<sup>5</sup> típusú tulajdonság (angolul Property), egy adatbázis táblát jelent. Az osztály *OnModelCreating* metódusában számos adatbázisra vonatkozó beállítást van lehetőségünk beállítani (pl.: táblák elsődleges kulcsai, külső kulcsai). A *DbInitializer* osztály egy nyilvános *Initialize* metódussal rendelkezik, mely létrehozza az adatbázis szerveren az adatbázist, ha még nem létezik, illetve a szükséges konstans adatokkal tölti fel az adatbázist (szerepkörök felvétele és rendszergazdai felhasználó létrehozása).

---

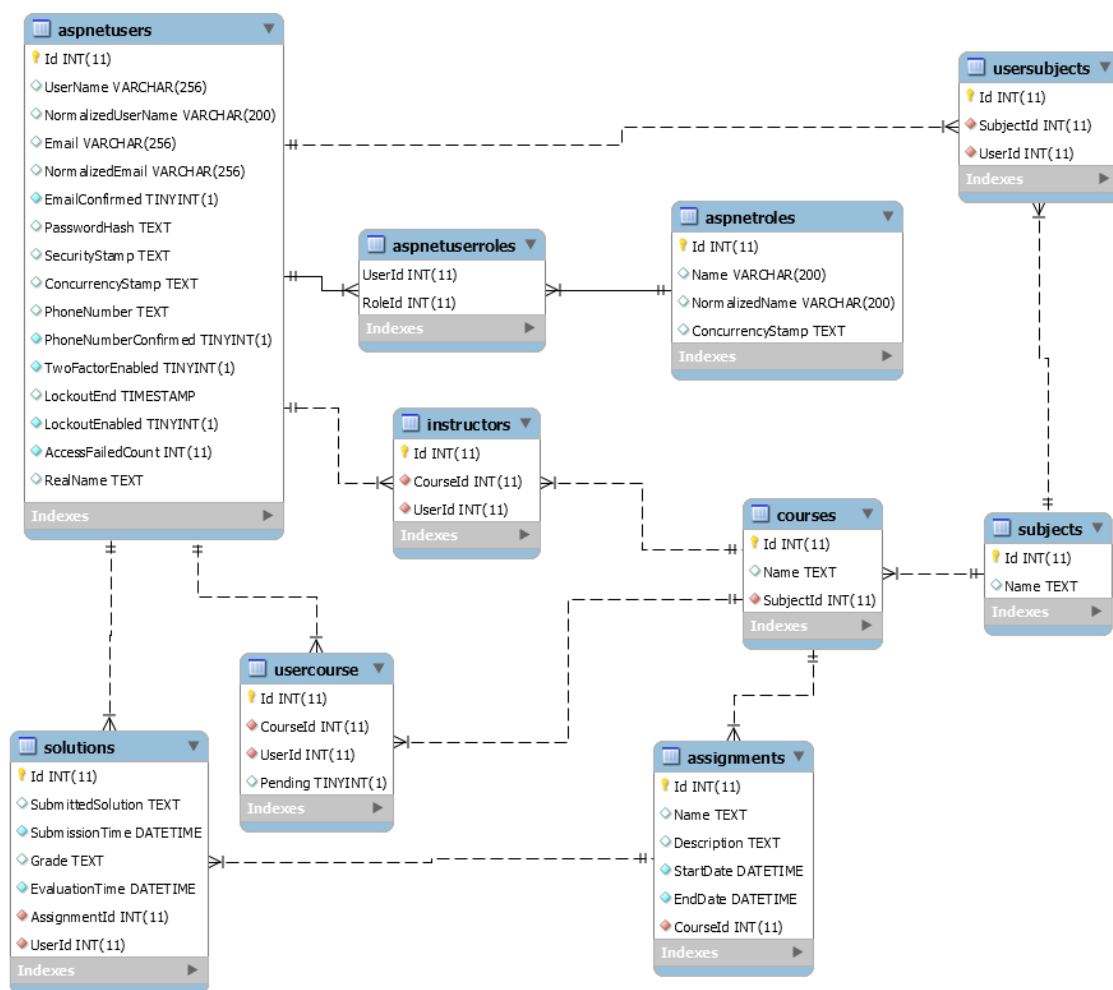
<sup>5</sup>Ahol a *T* egy generikus típusparaméter.



3.2. ábra. Az adatbázist leképző objektumok

### 3.3.3. Az adatbázis táblái

Az alkalmazás adatbázis diagramját a 3.3 ábrán tekinthetjük meg. A *Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore* keretrendszer által létrehozott táblákból csak azon a táblák és mezők kerülnek részletezésre, melyeket a rendszer aktívan használ. A táblák, amik nem kerülnek részletezésre a Microsoft hivatalos honlapján meg lehet tekinteni [7].



3.3. ábra. Az adatbázis táblái

### aspnetusers

A *Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore* programkönyvtár által automatikusan létrehozott tábla. A felhasználók adatait tárolja.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
UserName	szöveg	Felhasználónév (neptun kód)
Email	szöveg	Felhasználó e-mail címe
RealName	szöveg	Felhasználó neve
PasswordHash	szöveg	Felhasználó hashelt jelszava

3.1. táblázat. Adatbázis: felhasználók táblája

**aspnetroles**

A *Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore* programkönyvtár által automatikusan létrehozott tábla. A rendszerben használt szerepköröket tárolja.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
Name	szöveg	Szerepkör megnevezése

3.2. táblázat. Adatbázis: szerepkörök táblája

**aspnetuserroles**

A *Microsoft.AspNetCore.Identity.EntityFrameworkCore* programkönyvtár által automatikusan létrehozott tábla. Egy kapcsolótábla, mely tárolja a felhasználóhoz rendelt szerepköröket.

Mező neve	Típus	Leírás
UserId	egész	Elsődleges kulcs
RoleId	egész	Elsődleges kulcs

3.3. táblázat. Adatbázis: felhasználók és szerepkörök kapcsolótáblája

**assignments**

Az *assignments* tábla a csoportokhoz létrehozott beadandó feladatok adatainak tárolására szolgál.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
Name	szöveg	A feladat neve
Description	szöveg	A feladat leírása
StartDate	dátum	A feladat elérésének dátuma
EndDate	dátum	A feladat határidejének dátuma
CourseId	egész	Arra vonatkozó kulcs, hogy a feladat melyik csoporthoz tartozik

3.4. táblázat. Adatbázis: feladatok táblája

**courses**

A *courses* tábla a tantárgyakhoz létrehozott csoportok adatait tárolja.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
Name	szöveg	A csoport neve
SubjectId	egész	Arra vonatkozó kulcs, hogy a csoport melyik tantárgyhoz tartozik

3.5. táblázat. Adatbázis: csoportok táblája

**instructors**

A *instructors* tábla egy kapcsolótábla, melyben a *Gyakorlatvezető* szerepkörrel rendelkező felhasználókat kapcsoljuk a hozzájuk tartozó csoportokhoz.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
CourseId	egész	A csoportra vonatkozó kulcs
UserId	egész	A felhasználóra vonatkozó kulcs

3.6. táblázat. Adatbázis: gyakorlatvezetők táblája

**solutions**

A *solutions* tábla a feladatokra beadott megoldásokat tárolja.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
SubmittedSolution	szöveg	A feladatra beadott megoldás
SubmissionTime	dátum	A megoldás beküldésének az időpontja
Grade	szöveg	A feladatra adott értékelése
EvaluationTime	dátum	A feladat értékelésének időpontja
AssignmentId	egész	Arra vonatkozó kulcs, hogy a megoldás melyik feladathoz tartozik
UserId	egész	Arra vonatkozó kulcs, hogy melyik felhasználó adta be a megoldást

3.7. táblázat. Adatbázis: megoldások táblája

**subjects**

A *subjects* tábla a rendszerben létrehozott tantárgyak adatait tárolja.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
Name	szöveg	A tantárgy neve

3.8. táblázat. Adatbázis: megoldások táblája

**usercourse**

A *usercourse* tábla egy kapcsoló tábla, melyben a hallgatókat és a csoportok összerendelése valósul meg.



Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
CourseId	egész	A csoportra vonatkozó kulcs
UserId	egész	A felhasználóra vonatkozó kulcs
Pending	igaz/hamis	Annak az értéke, hogy a felhasználónak a jelentkezése elfogadásra, vagy elutasításra került

3.9. táblázat. Adatbázis: hallgatók és csoportok kapcsolótáblája

**usersubjects**

A *usersubjects* tábla egy kapcsoló tábla, melyben a tárgyfelelősök és a tantárgyak összerendelése valósul meg.

Mező neve	Típus	Leírás
Id	egész	Elsődleges kulcs
SubjectId	egész	A tantárgyra vonatkozó kulcs
UserId	egész	A felhasználóra vonatkozó kulcs

3.10. táblázat. Adatbázis: tárgyfelelősök és tantárgyak kapcsolótáblája

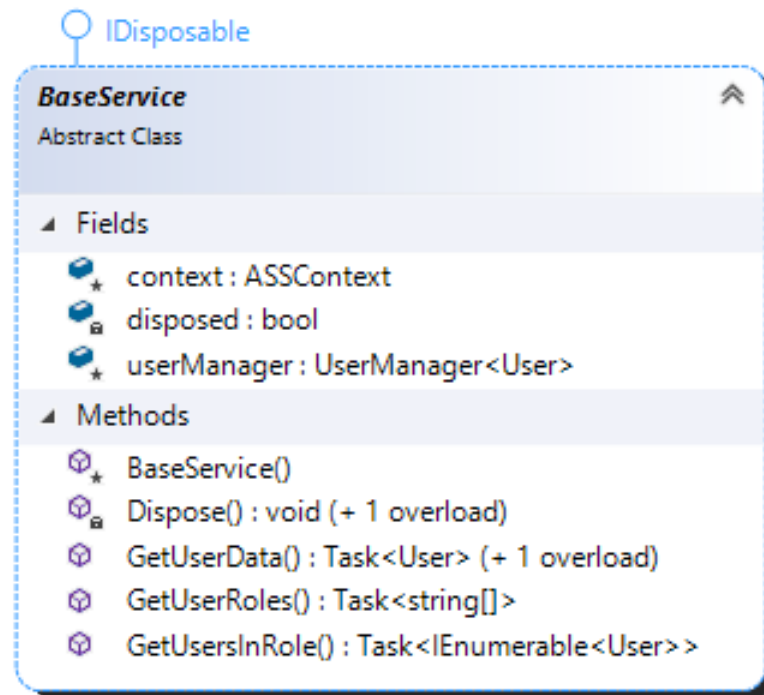
## 3.4. Model réteg

### 3.4.1. Üzleti logika

Az üzleti logikát megvalósító objektumokat az *ASS.BLL.Interfaces* és az *ASS.BLL.Services* névtérben tároljuk. Az üzleti logikát szerepkörökre bontva valósítjuk meg. Minden szerepkörhöz tartozik egy *interface*, mely leírja a szerepkörhöz tartozó funkciók metódusait, valamint egy osztály, ami implementálja az adott *interface*-t. Az *interface*-ket megvalósító osztályok a *BaseService* osztályból származnak le<sup>6</sup> (3.4 ábra), melyben azok a funkcionalitások kerültek implementálásra, amiket minden egyes szerepkörhöz tartozó *service* osztálynak meg kell valósítania.

<sup>6</sup>Kivéve a *LoginService* osztályt.

Ezeket a *service* osztályokat az alkalmazás *IoC* (*Inversion of Control*) konténerébe [12] regisztráljuk. Ezáltal a vezérlő osztályok rendelkeznek a hozzájuk tartozó *service* osztály egy példányával, melyet konstruktoron keresztüli függőségi befecskendezéssel kapnak meg. A vezérlő osztályok ezen *service* osztályok metódusainak segítségével dolgozzák fel a kliens kéréseit és állítják elő a megfelelő válaszokat.



3.4. ábra. Service osztályok őse

### BaseService osztály

**GetUserData(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót<sup>7</sup> kapja a metódus, majd eredményül a paraméterül kapott felhasználónak az adataival tér vissza.

**GetUserData(int):** az előbbi metódus túlterhelése, itt a keresendő felhasználó egyedi kulcsát kapja a metódus paraméterül.

**GetUserRoles(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, majd a felhasználó szerepköreivel tér vissza.

<sup>7</sup>Ezen a linken elolvashatjuk a *ClaimsPrincipal* osztály dokumentációját.

**GetUsersInRole(Role):** paraméterül egy *Role enum* értéket kap, majd a paraméterül kapott szerepkörrel rendelkező felhasználókkal tér vissza.

**Dispose():** az *IDisposable interface* metódusa, mely gondoskodik a külső erőforrások felszabadításáról.

### LoginService osztály

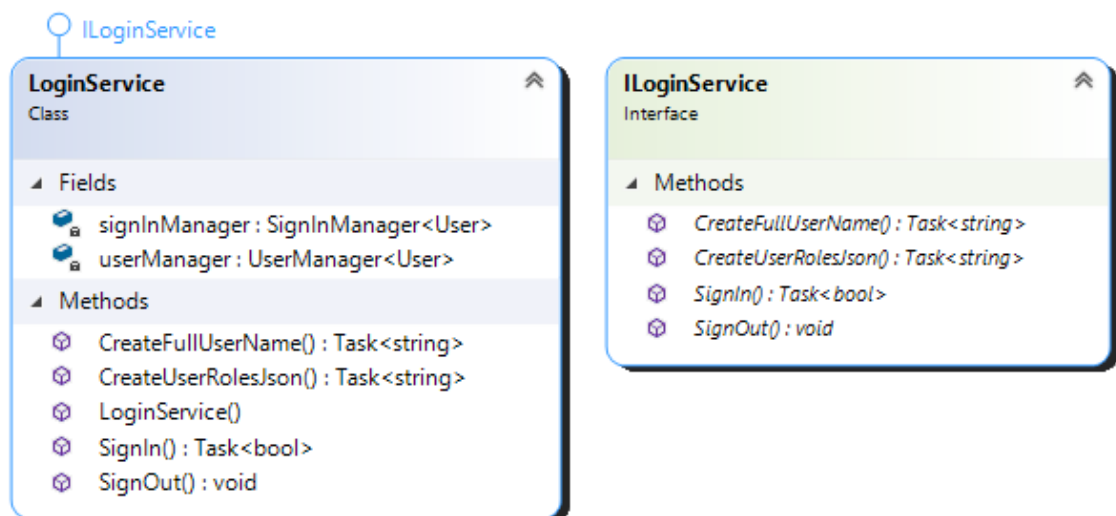
Ez az osztály felelős az alkalmazásba való bejelentkeztetésért, kijelentkeztetésért, valamint a bejelentkeztetett felhasználó fontos adatainak (felhasználónév, név, szerepkörök) lekérdezéséért, hogy a felhasználó munkamenetében (angolul *session*) tudja tárolni a rendszer.

**CreateFullName(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, majd a felhasználó polgári nevéből és felhasználónevéből képzett *string*-el tér vissza.

**CreateUserRolesJson(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, majd a felhasználó szerepköreivel tér vissza.

**SignIn(string,string,bool,bool):** paraméterül a bejelentkezési adatokat kapja, majd egy igaz/hamis értékkel tér vissza, ami a bejelentkezés sikerességét jelzi.

**SignOut():** kijelentkezteti a felhasználót az alkalmazásból.



3.5. ábra. LoginService osztály és interface

## AdminService osztály

**CreateSubject(string[],string):** paraméterül *tárgyfelelősi* szerepkörrel rendelkező felhasználók felhasználóneveit és a létrehozandó tantárgy nevét kapja. A metódus leellenőrzi, hogy a paraméterül kapott tantárgy név létezik-e már a rendszerben, ha nem, akkor a rendszer létrehozza a tantárgyat, egyébként kivétel váltódik ki.

**GetSubjects():** a metódus visszatérési értéke a rendszerben létrehozott összes tantárgy.

**UpdateSubject(int,string,string[]):** paraméterül egy tantárgy egyedi azonosítóját, tantárgy nevet és *tárgyfelelősi* szerepkörrel rendelkező felhasználók felhasználóneveit kapja. A metódus módosítja a kapott paraméterek alapján a tantárgy adatait, ha az új tantárgynév még nem foglalt, egyébként kivétel váltódik ki.

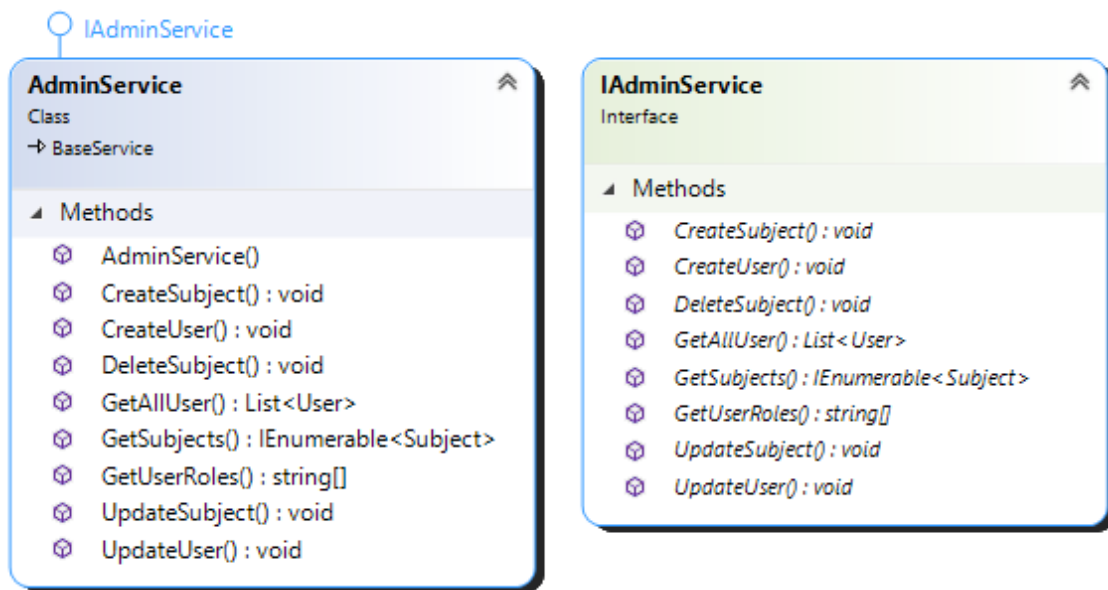
**DeleteSubject(int):** paraméterül egy tantárgy egyedi azonosítóját kapja, majd a megfelelő tantárgyat a metódus törli a rendszerből.

**GetAllUser():** a metódus listázza a rendszerben tárolt összes felhasználót.

**GetUserRoles(int):** paraméterül egy felhasználó egyedi azonosítóját kapja, majd a megfelelő felhasználó szerepköreivel tér vissza.

**CreateUser(string,string,string,string,string[]):** a metódus egy új felhasználót hoz létre a rendszerben a paraméterül kapott adatok alapján.

**UpdateUser(int,string,string,string,string[]):** paraméterül egy felhasználó adatait kapja (egyedi azonosító, felhasználónév, polgári név, e-mail cím, szerepkörök). A metódus a megfelelő felhasználó adatait módosítja.



3.6. ábra. AdminService osztály és interface

### TeacherService osztály

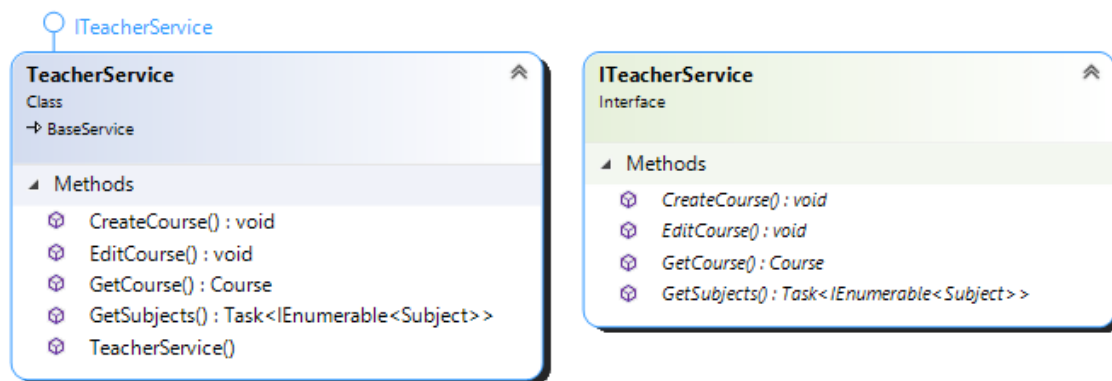
Ez az osztály implementálja a *tárgyfelelősi* szerepkörhöz tartozó funkciókat.

**CreateCourse(string[],int,string):** paraméterül felhasználónevek tömbjét, egy tantárgynak az egyedi azonosítóját illetve egy csoportnevet kap. A metódus létrehozza a paraméterül kapott tantárgyhoz az új csoportot, amennyiben ez lehetséges. Ha sikeres volt a csoport létrehozása, akkor a paraméterül kapott felhasználókat hozzárendeli a csoporthoz.

**GetSubjects(ClaimsPrincipal):** paraméterül kap egy bejelentkezett felhasználót, majd a hozzárendelt tantárgyakkal tér vissza egy listában.

**GetCourse(int):** paraméterül egy csoportnak az egyedi azonosítóját kapja, majd visszatér ezen csoport adataival.

**EditCourse(int,string,string[]):** paraméterül egy csoportnak az egyedi azonosítóját, a csoport nevét, és gyakorlatvezetők felhasználóneveit kapja. A metódus a paraméterül kapott adatokkal módosítja a megfelelő csoportot.



3.7. ábra. TeacherService osztály és interface

### InstructorService osztály

**GetPendingList(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, visszatérési értéke a felhasználóhoz tartozó csoportba jelentkezett hallgatók listája.

**ProcessPendingStatus(int,bool):** paraméterül a jelentkezéseket tároló kapcsolótábla (*UserCourses*) egyedi azonosítóját és egy igaz/hamis érték kap. A metódus az igaz/hamis érték alapján frissíti a megfelelő jelentkezési státuszt. Az igaz érték a jelentkezés elfogadását jelenti, a hamis pedig az elutasítást.

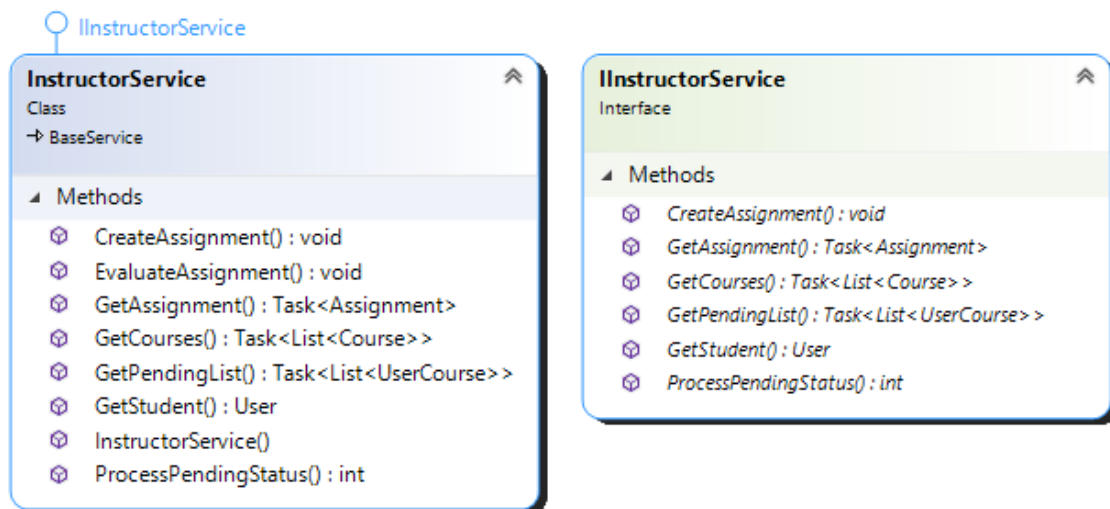
**GetCourses(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, eredményül pedig a felhasználóhoz tartozó csoportokkal tér vissza.

**CreateAssignment(string,string,DateTime,DateTime,int[]):** paraméterül egy feladatnak az adatait kapja. A metódus ellenőrzi, hogy a feladat elérésének a dátuma korábban van-e mint a beadási határidő, ha igen akkor elmenti a feladatot, ha nem teljesül a feltétel, akkor kivétel váltódik ki.

**GetAssignment(int,int,ClaimsPrincipal):** paraméterül egy csoport és egy feladat egyedi azonosítóját valamint a bejelentkezett felhasználót kapja. A metódus a paraméterül kapott feladat adataival tér vissza, amennyiben a felhasználó gyakorlatvezetője a paraméterül kapott csoportnak, egyébként kivétel váltódik ki.

**GetStudent(int):** paraméterül egy hallgató egyedi azonosítóját kapja, visszatérési értéke a megfelelő felhasználó adatai.

**EvaluateAssignment(int,string,DateTime,ClaimsPrincipal):** paraméterül egy feladat egyedi azonosítóját, a feladatra beadott megoldás értékelését, az értékelésnek az időpontját és a bejelentkezett felhasználót kapja. A metódus ellenőrzi, hogy az a felhasználó, aki az értékelést végrehajtja, a kiiírt feladat csoportjának a gyakorlatvezetője-e. Ha igen, elmentődik az értékelés, egyébként kivétel váltódik ki.



3.8. ábra. InstructorService osztály és interface

### StudentService osztály

Ez az osztály implementálja a *hallgatói* szerepkörnek a funkcióit.

**GetCourses(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja meg, majd a felhasználóhoz tartozó csoportokkal tér vissza.

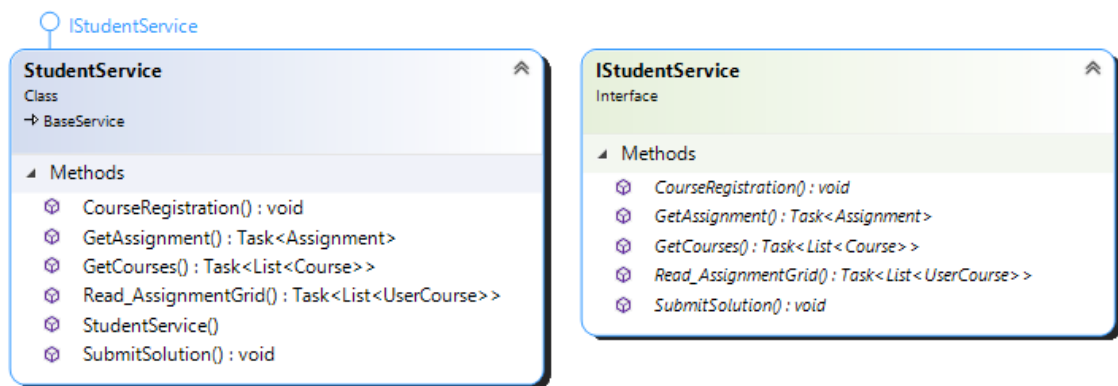
**CourseRegistration(int[],ClaimsPrincipal):** paraméterül csoportok egyedi azonosítójának a tömbjét és a bejelentkezett felhasználót kapja, majd a felhasználót felveszi a paraméterül kapott csoportokba<sup>8</sup>.

**Read\_AssignmentGrid(ClaimsPrincipal):** paraméterül a bejelentkezett felhasználót kapja, majd a hozzá tartozó csoportok listájával tér vissza.

<sup>8</sup>Ezen a ponton még a hallgató csak jelentkezést adott le az adott csoport(ok)ba.

**GetAssignment(int,ClaimsPrincipal):** paraméterül egy feladatnak az egyedi azonosítóját és a bejelentkezett felhasználót kapja, majd visszatér a paraméterül kapott feladat adataival, ha a felhasználó tagja annak a csoportnak, amelyiket lekérdeztük.

**SubmitSolution(int,ClaimsPrincipal,string,DateTime):** paraméterül egy feladat egyedi azonosítóját, a bejelentkezett felhasználót, a feladat megoldását és a beadás időpontját kapja. A metódus ellenőrzi, hogy a beadás időpontja korábbi-e mint a feladat beadási határideje. Amennyiben helyes a beadási idő, elmenti a beadott megoldást, ellenkező esetben kivétel váltódik ki.



3.9. ábra. StudentService osztály és interface

### 3.4.2. Adatok megjelenítésére szolgáló modellek

Az adatok megjelenítésére adatátviteli objektumok<sup>9</sup> (angolul *Data transfer object DTO*) kerülnek definiálásra. Feladatuk a folyamatok között közvetíteni a szükséges adatokat. Jelen esetben a vezérlő meghívja az üzleti logika megfelelő metódusát a kérés során, majd egy ilyen *DTO* osztályba csomagolja az üzleti logika által visszaadott *entitás*<sup>10</sup> osztályokban tárolt adatokat és ezt az objektumot kapja meg a nézet, hogy megtudja jeleníteni a kliens számára az adatokat. Ezeket az osztályokat a *ASS.WEB.Models.DTOs* névtérben tároljuk.

<sup>9</sup>[https://en.wikipedia.org/wiki/Data\\_transfer\\_object](https://en.wikipedia.org/wiki/Data_transfer_object)

<sup>10</sup>Azokat az osztályokat nevezzük *entitás* osztálynak, melyekből az adatbázis táblák képződnek le.



### 3.4.3. Adatok bevitelére szolgáló modellek

Az adatok bevitele nézetmodellek (angolul *viewmodel*) segítségével valósul meg. A nézetmodelleket a *ASS.WEB.Models.ViewModels* névtérben tároljuk. A nézetmodellek tulajdonságaira (angolul *property*) megszabhatunk (egy vagy több) attribútumot, melyet a *System.ComponentModel.DataAnnotations* névtérből érünk el. Az attribútumok használatával egyszerűen tudjuk validálni nézetmodelljeinket, vagy a validációs hibaüzenetek testreszabni. Ezt a *.NET* keretrendszer biztosítja. Ugyanis fontos a felhasználó által kitöltött űrlapok ellenőrzése, hogy hibás adatok ne kerülhessenek a rendszerbe. A nézetmodelleket a rendszer az űrlapoknál használja fel, tehát a nézetmodellek egy-egy kitöltött űrlap adatait képes tárolni. Az attribútumok leírását a Microsoft hivatalos honlapján részletesen el lehet olvasni [13].

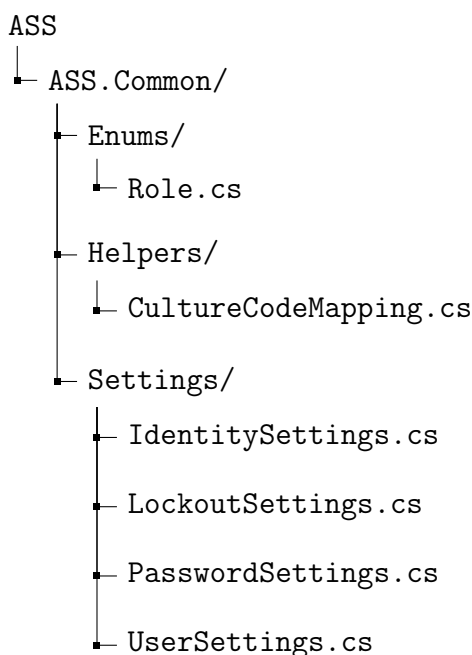
```
1 using System.ComponentModel.DataAnnotations;
2
3 namespace ASS.WEB.Models.ViewModels
4 {
5     public class LoginViewModel
6     {
7         [Required(ErrorMessageResourceType = typeof(Resources.Models.
8             ViewModels.LoginViewModel), ErrorMessageResourceName = "
9             UsernameRequired")]
10        [StringLength(maximumLength: 10, MinimumLength = 5,
11            ErrorMessageResourceType = typeof(Resources.Models.
12                ViewModels.LoginViewModel), ErrorMessageResourceName = "
13                UsernameLengthMessage")]
14        [Display(ResourceType = typeof(Resources.Models.ViewModels.
15            LoginViewModel), Name = "Username")]
16        public string Username { get; set; }
17
18        [Required(ErrorMessageResourceType = typeof(Resources.Models.
19            ViewModels.LoginViewModel), ErrorMessageResourceName = "
20            PasswordRequired")]
21        [StringLength(maximumLength: 30, ErrorMessageResourceType =
22            typeof(Resources.Models.ViewModels.LoginViewModel),
23            ErrorMessageResourceName = "PasswordLength")]
24        [Display(ResourceType = typeof(Resources.Models.ViewModels.
25            LoginViewModel), Name = "Password")]
26    }
27 }
```

```
15     public string Password { get; set; }
16 }
17 }
```

3.3. forráskód. Példa az attribútumok használatára

#### 3.4.4. Egyéb segédosztályok

Az alkalmazásban definiálásra kerülnek egyéb segédosztályok és egy felsorolási típus (angolul *enum*), melyeket az alább ábrán látható helyen találunk.



#### Role.cs

A *Role* felsorolási típus segítségével definiáljuk a rendszerben tárolt szerepköröket. Ugyanis így a forráskódban nem szükséges beégetett szövegeket használnunk a szerepkörökre<sup>11</sup>.

```
1 namespace ASS.Common.Enums
2 {
3     public enum Role
4     {
5         Admin,
```

---

<sup>11</sup>Ez alól kivétel az *Authorize* attribútum, mivel az attribútumokban a keretrendszer csak konstans értékeket enged használni.

```
6     Teacher ,
7     Instructor ,
8     Student
9 }
10 }
```

#### 3.4. forráskód. Szerepkörök felsorolási típusa

Továbbá a *Role enum* segítségével egy ciklussal könnyedén tudjuk az adatbázisba perzisztálni az *enum* értékeit.

```
1 ...
2 foreach (Role item in Enum.GetValues(typeof(Role)))
3 {
4     context.Roles.Add(new IdentityRole<int>() { Name = item.ToString
5         (), NormalizedName = item.ToString() });
6 }
7 ...
```

#### 3.5. forráskód. Szerepkörök tárolása az adatbázisba (DbInitializer.cs)

### CultureCodeMapping.cs

A *CultureCodeMapping* egy statikus segédosztály, amely egy nyelvi kódból a nyelvet adja vissza. Ezt a segédosztályt a lokalizációnál használjuk, hogy a felületen ne a nyelvi kód (pl.: *hu-HU*) jelenjen meg, hanem az adott nyelv neve.

```
1 namespace ASS.Common.Helpers
2 {
3     public static class CultureCodeMapping
4     {
5         public static string CultureCodeToCountryName(string
6             cultureCode)
7         {
8             switch (cultureCode)
9             {
10                 case "hu-HU":
11                     return "Magyar";
12                 case "en-US":
13                     return "English";
14                 default:
```

```
14         return "Ismeretlen";
15     }
16 }
17 }
18 }
```

3.6. forráskód. CultureCodeMapping osztály

## Settings osztályok

A *Microsoft.AspNetCore.Identity* [14] lehetővé tesz különböző konfigurációk beállítását a felhasználói fiókokra. Például jelszóra vonatkozó konfigurációkat (minimum hossz, kötelező számot tartalmaznia stb), felhasználóra vonatkozó megszorításokat (minden felhasználó egyedi e-mail címmel rendelkezzen) és hibás bejelentkezés esetén konfigurálhatjuk a felhasználó kizárását az alkalmazásból (a kizárás időtartama). Ezen konfigurációk könnyű állíthatósága érdekében a konfigurációs értékek az alkalmazás konfigurációs fájljába (*appsettings.json*) kiszervezésre kerültek.

```
1 ...
2 "User": {
3     "RequireUniqueEmail": false
4 },
5 "Password": {
6     "RequiredLength": 1,
7     "RequireLowercase": false,
8     "RequireUppercase": false,
9     "RequireDigit": false,
10    "RequireNonAlphanumeric": false,
11    "RequiredUniqueChars" : 1
12 },
13 "Lockout": {
14     "AllowedForNewUsers": false,
15     "DefaultLockoutTimeSpanInMins": 30,
16     "MaxFailedAccessAttempts": 10
17 }
18 ...
```

3.7. forráskód. Felhasználói fiók konfigurációs beállításai

Ugyanis így a kód módosítása nélkül tudjuk változtatni ezen konfigurációs beállításokat és nem kell a változások után újra fordítani az alkalmazást, hanem elengedő csak újraindítani, hiszen a forráskód nem változott. Ezeket a beállításokat az alkalmazás indításakor kerül kiolvasásra az *appsettings.json* fájlból, majd szerializálja a megfelelő objektumba (*IdentitySettings* osztály) az adatokat. Továbbá egyszerre több fajta konfigurációs beállítást megadhatunk, annak függvényében, hogy az alkalmazás milyen módban fut<sup>12</sup> (3.8 forráskód).

```
1 "Mode": "Development",  
2 ...
```

#### 3.8. forráskód. Alkalmazás futási módja

Ennek használatával elég csak a módot változtatni, nem kell az összes *IdentitySettings*-hez tartozó értéket módosítani.

## 3.5. Vezérlő réteg

### 3.5.1. *Home* vezérlő

### 3.5.2. *Admin* vezérlő

### 3.5.3. *Instructor* vezérlő

### 3.5.4. *Teacher* vezérlő

### 3.5.5. *Student* vezérlő

## 3.6. Nézet réteg

---

<sup>12</sup>Ezt a beállítást is az *appsettings.json* fájlban állíthatjuk

### 3.6.1. *Home* vezérlő nézetei

### 3.6.2. *Admin* vezérlő nézetei

### 3.6.3. *Instructor* vezérlő nézetei

### 3.6.4. *Teacher* vezérlő nézetei

### 3.6.5. *Student* vezérlő nézetei

### 3.6.6. Megosztott nézetek

## 3.7. Lokalizáció

Az *ASP.NET Core* keretrendszer támogatja az alkalmazások lokalizációját [15]. A lokalizáció megvalósításához pár beállítást kell elvégeznünk az alkalmazásban. Első lépésként be kell állítani, hogy az alkalmazás lokalizálható legyen, valamint meg kell adnunk a támogatott nyelveket, az alkalmazás alapértelmezett nyelvét (3.9 forráskód) és meg kell adnunk, hogy az alkalmazás mely mappában keresse a lokalizációs fájlokat.

```
1 services.AddLocalization(option => option.ResourcesPath = "  
    Resources");  
2 services.AddMvc().AddViewLocalization();  
3 services.Configure<RequestLocalizationOptions>(options =>  
4 {  
5     var supportedCultures = new List<CultureInfo>()  
6     {  
7         new CultureInfo("hu-HU"),  
8         new CultureInfo("en-US"),  
9     };  
10    options.DefaultRequestCulture = new RequestCulture(  
        supportedCultures[0]);  
11    options.SupportedCultures = supportedCultures;  
12    options.SupportedUICultures = supportedCultures;  
13 });  
14 ...
```

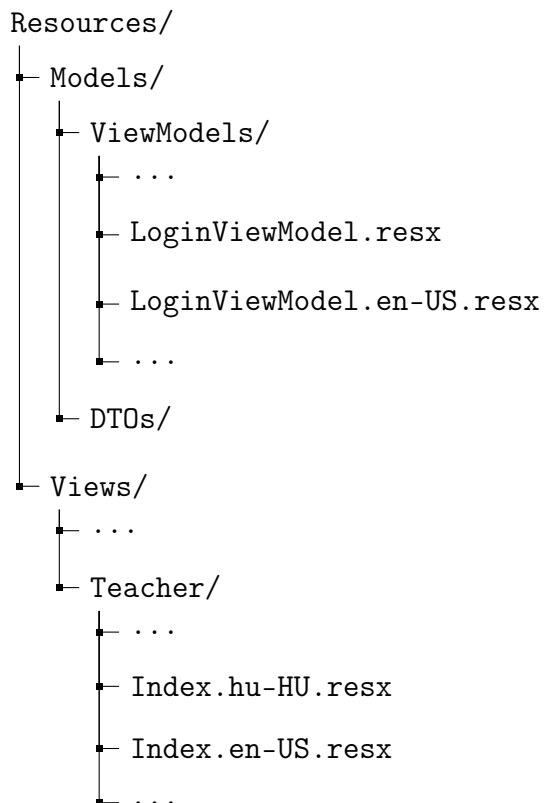
3.9. forráskód. Lokalizáció beállítása

Ezzel az összes szükséges beállítást elvégeztük. Második lépésként a befecskendezzük a lokalizációhoz szükséges osztályokat a `_ViewImports.cshtml` fájl segítségével, hogy az összes nézetén elérjük ezeket az osztályokat. Az `IViewLocalizer` objektum tárolja a fordítandó kulcs-érték párokat, az `IOptions<RequestLocalizationOptions>` objektum segítségével az alkalmazás által támogatott nyelveket tudjuk lekérdezni, hogy ezeket a szükséges nézeteken meg tudjuk jeleníteni.

```
1 ...  
2 [inject] IViewLocalizer localizer  
3 [inject] IOption<RequestLocalizationOptions> localizationOption
```

3.10. forráskód. Lokalizációhoz szükséges objektumok befecskendezése

Utolsó lépésként pedig a fájlnev és mappa struktúra konvenciókat kell követnünk. A megadott `ResourcesPath` mappában létrehozuk a lokalizálni kívánt nézetek, nézetmodellek és `DTO` mappáit, majd ezekhez létrehozuk a megfelelően elnevezett `resource` fájlokat<sup>13</sup> (pl.: `Index.hu-HU.resx`).



---

<sup>13</sup>A viewmodelleknél és a dtoknál csak a nem alapértelmezett nyelvi `resource` fájlokhoz kell kitenni a nyelvi kódot (en-US)

## 4. fejezet

### Tesztelés



## 5. fejezet

### Köszönetnyilvánítás

# Irodalomjegyzék

- [1] Microsoft. *Introduction to ASP.NET Core*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/introduction-to-aspnet-core?view=aspnetcore-3.1>.
- [2] Kendo. *Welcome to Kendo UI for jQuery*. URL: [https://docs.telerik.com/kendo-ui/introduction?\\_ga=2.88439835.1270843564.1621007125-198120074.1592317525](https://docs.telerik.com/kendo-ui/introduction?_ga=2.88439835.1270843564.1621007125-198120074.1592317525).
- [3] Bootstrap. *Introduction*. URL: <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>.
- [4] Cserép Máté. *Webfejlesztés MVC architektúrában (ASP.NET Core)*. URL: [https://mcserep.web.elte.hu/data/education/2019-2020-2\\_WAF/elte\\_waf\\_ea02.pdf](https://mcserep.web.elte.hu/data/education/2019-2020-2_WAF/elte_waf_ea02.pdf).
- [5] Serilog. *Serilog.Extensions.Logging.File*. URL: <https://github.com/serilog/serilog-extensions-logging-file>.
- [6] Nicholas Blumhardt. *Logging “levels” in a structured world*. URL: <https://nblumhardt.com/2014/03/logging-levels-in-a-structured-world/>.
- [7] Microsoft. *Introduction to Identity on ASP.NET Core*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/security/authentication/identity?view=aspnetcore-3.1&tabs=visual-studio>.
- [8] Entity Framework Tutorial. *What is Code-First?* URL: <https://www.entityframeworktutorial.net/code-first/what-is-code-first.aspx>.
- [9] Microsoft. *Entity Framework Core*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/ef/core/>.

- [10] Microsoft. *Language Integrated Query (LINQ)*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/programming-guide/concepts/linq/>.
- [11] OWASP. *SQL Injection*. URL: [https://owasp.org/www-community/attacks/SQL\\_Injection](https://owasp.org/www-community/attacks/SQL_Injection).
- [12] Microsoft. *Dependency injection in ASP.NET Core*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/dependency-injection?view=aspnetcore-3.1>.
- [13] Microsoft. *System.ComponentModel.DataAnnotations Namespace*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/api/system.componentmodel.dataannotations?view=netcore-3.1>.
- [14] Microsoft. *Configure ASP.NET Core Identity*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/security/authentication/identity-configuration?view=aspnetcore-3.1>.
- [15] Microsoft. *Globalization and localization in ASP.NET Core*. URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/localization?view=aspnetcore-3.1>.

# Ábrák jegyzéke

2.1. Főoldal . . . . .	4
2.2. Bejelentkezési hiba . . . . .	5
2.3. Sikeres bejelentkezés . . . . .	5
2.4. Nyelvváltás . . . . .	6
2.5. Rendszergazdai szerepkör kezdőoldala . . . . .	7
2.6. Tantárgy létrehozás . . . . .	8
2.7. Felhasználó létrehozás . . . . .	9
2.8. Tárgyfelelős kezdőoldala . . . . .	10
2.9. Csoport létrehozás . . . . .	11
2.10. Csoport módosítása . . . . .	12
2.11. Gyakorlatvezető kezdőoldala . . . . .	13
2.12. Feladat létrehozás . . . . .	14
2.13. Adatok validálása . . . . .	15
2.14. Feladat értékelése . . . . .	16
2.15. Hallgató kezdőoldala . . . . .	17
2.16. Csoportba jelentkezése . . . . .	17
2.17. Feladat megtekintése . . . . .	18
2.18. Profil oldal . . . . .	19
2.19. Jogosulatlan kérés . . . . .	20
2.20. Egyéb nem várt hiba . . . . .	20
3.1. A Modell-Nézet-Vezérlő architektúra . . . . .	22
3.2. Az adatbázist leképző objektumok . . . . .	26
3.3. Az adatbázis táblái . . . . .	27
3.4. Service osztályok őse . . . . .	32
3.5. LoginService osztály és interface . . . . .	33
3.6. AdminService osztály és interface . . . . .	35

3.7. TeacherService osztály és interface . . . . .	36
3.8. InstructorService osztály és interface . . . . .	37
3.9. StudentService osztály és interface . . . . .	38

# Táblázatok jegyzéke

3.1. Adatbázis: felhasználók táblája . . . . .	27
3.2. Adatbázis: szerepkörök táblája . . . . .	28
3.3. Adatbázis: felhasználók és szerepkörök kapcsolótáblája . . . . .	28
3.4. Adatbázis: feladatok táblája . . . . .	29
3.5. Adatbázis: csoportok táblája . . . . .	29
3.6. Adatbázis: gyakorlatvezetők táblája . . . . .	29
3.7. Adatbázis: megoldások táblája . . . . .	30
3.8. Adatbázis: megoldások táblája . . . . .	30
3.9. Adatbázis: hallgatók és csoportok kapcsolótáblája . . . . .	31
3.10. Adatbázis: tárgyfelelősök és tantárgyak kapcsolótáblája . . . . .	31

# Forráskódjegyzék

3.1. Naplózás beállításai . . . . .	23
3.2. Adatbázis elérése . . . . .	25
3.3. Példa az attribútumok használatára . . . . .	39
3.4. Szerepkörök felsorolási típusa . . . . .	40
3.5. Szerepkörök tárolása az adatbázisba (DbInitializer.cs) . . . . .	41
3.6. CultureCodeMapping osztály . . . . .	41
3.7. Felhasználói fiók konfigurációs beállításai . . . . .	42
3.8. Alkalmazás futási módja . . . . .	43
3.9. Lokalizáció beállítása . . . . .	44
3.10. Lokalizációhoz szükséges objektumok befecskendezése . . . . .	45