**ZÁRÓDOLGOZAT**

Záróvizsgázó neve: **Nagy Dávid**

Tagozat: nappali

Szak: **Szoftverfejlesztő**

Évfolyam: **SZF/14**

A záródolgozat címe: sPeach voice chat

A feladat részletezése: sPeach fantázia nevű, voice és szöveges chat alkalmazás

Konzulens neve: Kalcsú Attila

Konzulens munkahelye: Szent György Média és Informatikai Szakgimnázium

A záródolgozati téma beadásának időpontja: **2017. október 27.**

A záródolgozat beadásának időpontja: **2018. április 11.**

A záródolgozat beadható 2018. év április hó ….. nap

A záródolgozat bírálatra *Megfelelt Nem felelt meg*

konzulens

igazgató

A bíráló véleménye, javaslata:

A záródolgozat osztályzata:

bíráló

A záróvizsga bizottság minősítése:

Budapest, 2018. június

záróvizsga bizottság elnöke

Szent György Média és

Informatikai Szakgimnázium Szoftverfejlesztés szak

**Speach Voice Chat**

Konzulens: Kalcsú Attila

Készítette: Nagy Dávid

Szoftverfejlesztő

2018

Tartalomjegyzék

[1. Bevezetés 1](#_Toc511714747)

[2. A feladat megvalósításához használt szoftverek és külső források 3](#_Toc511714748)

[2.1 Visual Studio 2017 3](#_Toc511714749)

[2.2 NuGet package-ek 3](#_Toc511714750)

[2.3 Modelio 3.6 5](#_Toc511714751)

[2.4 Photoshop 5](#_Toc511714752)

[2.5 NAudio könyvtár 5](#_Toc511714753)

[2.6 Git verziókövető rendszer 6](#_Toc511714754)

[2.7 Mysql Workbench 6.3 6](#_Toc511714755)

[2.8 C# Programozási Nyelv 6](#_Toc511714756)

[2.9 .NET keretrendszer 7](#_Toc511714757)

[2.10 Wireshark 8](#_Toc511714758)

[3. A szoftverhez használt hálózati protokollok 8](#_Toc511714759)

[3.1 Transmission Control Protocol TCP/IP: 9](#_Toc511714760)

[3.2 User Datagram Protocol (UDP): 9](#_Toc511714761)

[4. A szoftver megvalósításához szükséges Diagrammok 9](#_Toc511714762)

[4.1 Specifikációk 9](#_Toc511714763)

[4.2 Class diagram 11](#_Toc511714764)

[4.3 Használati eset diagram 12](#_Toc511714765)

[4.4 Állapotgép Diagram 13](#_Toc511714766)

[4.4.1 Kliensre vonatkozó Állapotgép Diagramok 13](#_Toc511714767)

[4.4.2 Szerverre vonatkozó állapotgép diagramok 15](#_Toc511714768)

[4.5 Szekvencia diagram 15](#_Toc511714769)

[4.6 Adatbázis Tervezés 16](#_Toc511714770)

[4.7 SqLite 18](#_Toc511714771)

[5. Adatbázis kapcsolat és NAudio keretrendszer tesztelése 19](#_Toc511714772)

[6. Design 25](#_Toc511714773)

[6.1 Mock-up 26](#_Toc511714774)

[7. A szoftver megvalósítása 30](#_Toc511714775)

[7.1 Szerver oldal 31](#_Toc511714776)

[7.1.1 Connection.cs 31](#_Toc511714777)

[7.1.2 SqLite.cs 31](#_Toc511714778)

[7.1.3 User.cs 32](#_Toc511714779)

[7.1.4 ServerMessageType.cs 33](#_Toc511714780)

[7.1.5 UserMessageType.cs 33](#_Toc511714781)

[7.1.6 Program.cs 33](#_Toc511714782)

[7.2 Kliens oldal 37](#_Toc511714783)

[7.2.1 logInForm.cs 38](#_Toc511714784)

[7.2.2 registerForm.cs 42](#_Toc511714785)

[7.2.3 mainForm.cs 43](#_Toc511714786)

[7.2.4 Connection.cs 44](#_Toc511714787)

[7.2.5 Hash.cs 45](#_Toc511714788)

[7.2.6 MySettings.cs 46](#_Toc511714789)

[7.2.7 INetworkChatCodec.cs 46](#_Toc511714790)

[7.2.8 ALawChatCodec.cs 47](#_Toc511714791)

[7.2.9 Program.cs 48](#_Toc511714792)

[7.2.10 Connection class változtatás 49](#_Toc511714793)

[7.2.11 ListenerThreadState.cs 49](#_Toc511714794)

[7.2.12 A hang átvitelhez használatos funkciók implementálása 50](#_Toc511714795)

[8. Felhasználói Dokumentáció 52](#_Toc511714796)

[9. Továbbfejlesztési lehetőségek 55](#_Toc511714797)

[10. Zárógondolatok 55](#_Toc511714798)

[11. Bibliográfia 56](#_Toc511714799)

**Ábrajegyzék**

[1. ábra NuGet package telepítése 4](#_Toc511714670)

[2. ábra .NET keretrendszer felépítése 7](file:///C:\Users\User\Desktop\Szakdolgozat\Dokumentáció\dokumentáció_formázott.docx#_Toc511714671)

[3. ábra Class Diagram 12](#_Toc511714672)

[4. ábra Use Case Diagram 12](#_Toc511714673)

[5. ábra Kliens Állapot gép diagram 14](#_Toc511714674)

[6. ábra Felhasználó állapotai 14](#_Toc511714675)

[7. ábra Szerver állapot gép diagram 15](file:///C:\Users\User\Desktop\Szakdolgozat\Dokumentáció\dokumentáció_formázott.docx#_Toc511714676)

[8. ábra Szekvencia Diagram 16](#_Toc511714677)

[9. ábra Entitás Relációs Diagram 18](#_Toc511714678)

[10. ábra Teszt kliens alkalmazás 19](#_Toc511714679)

[11. ábra Teszt kliens hang visszajátszása 20](#_Toc511714680)

[12. ábra Wireshark UDP package 22](#_Toc511714681)

[13. ábra Bejelentkezés mock-up 26](#_Toc511714682)

[14. ábra Regisztráció mock-up 26](#_Toc511714683)

[15. ábra Fő form mock-up 27](#_Toc511714684)

[16. ábra Alkalmazás logo-ja 28](#_Toc511714685)

[17. ábra Átalakított Entitás Relációs Diagram 31](#_Toc511714686)

[18. ábra Átalakított Program.cs 48](#_Toc511714687)

[19. ábra Regisztráció 53](#_Toc511714688)

[20. ábra Bejelentkezés 53](#_Toc511714689)

[21. ábra Fő ablak 54](#_Toc511714690)

[22. ábra Chat ablak 54](#_Toc511714691)

[23. ábra Beállítások ablak 55](#_Toc511714692)

1. Bevezetés

Manapság nagyon elterjedtek a hangalapú kommunikációs szoftverek, amik jelentősen az internetes kommunikáció legjobb és legegyszerűbb formája. Ezeken a szoftvereken keletkezik a legnagyobb mennyiségű információ váltás az interneten. A szakdolgozatom témáját abból az okból választottam, mivel sokat játszom számítógépes játékokkal online és nincsen olyan voice chat alkalmazás, ami megbízható és az átlag felhasználó számára is egyszerűen kezelhető lenne a másik ok viszont az, hogy nagyon érdekelnek az üzenetek átvitelére használatos hálózati protokollok. A szoftvert leginkább a játékos közösségnek és azoknak az embereknek tervezem, akik nem tudnak gyakran beszélni egymással. A szoftver még alkalmas lesz konferencia beszélgetések lebonyolítására is, ami a használhatóságot kibővíti az üzleti életre is. Nagyon sok voice chat alkalmazással az a baj, hogy elég rosszminőségben kerülnek kiadásra és, ezért szakadozik és rossz minőségű a hang és sok olyan hibaüzenetet ír ki, amit egy átlag felhasználó nem tud értelmezni. Példának szeretném felhozni a Battle.net kliensébe beépített voice chat-et, ami értelmezhetetlen hibaüzeneteket dobál fel a kijelzőre és csak többszöri hívás után tudjuk felvenni a kapcsolatot a partnerünkkel. A másik nagy probléma, amit a Microsoft fejlesztésű Skype-al szeretnék bemutatni, hogy ha valaki a Windows 10-be eleve telepített Skype-ot akarja használni akkor, ott nagyon nehéz megtalálni,hogy kik elérhetőek az ismerőseink közül és a másik Skype-al kapcsolatos észrevételem, pedig, hogy a Windows folyamatosan felugró ablakokkal és értesítésekkel akarja a tudomásunkra hozni, hogy ez a szoftver ott van már a Windows rendszerében és minden áron azt akarja, hogy használjuk. Mondjuk ez a dolog egy üzleti megoldás lehet a Microsoft felől, de ez nagyon idegesítő és frusztráló lehet egy átlag felhasználó szempontjából. Nagyon sok voice chat alkalmazásnál nem sok energiát fektetnek bele Quality of Service-be, ami a hang minőségének a romlását eredményezi. A Quality of Service más néven a szolgáltatás minősége olyan dolgoktól függ, mint például a csomagvesztés vagy a csomagok késése, tehát hogy mennyire megy zökkenőmentesen a szolgáltatás. Tehát, ha számban kicsi az elveszett csomagok mennyisége és kicsi a késésük, akkor egy jó minőségű szolgáltatásról beszélhetünk. Ez a fogalom manapság a legfontosabb az interneten keresztül történő szolgáltatásoknál.

A szoftverem kialakításánál az egyszerűségre és a felhasználó felület design-nál a legjobb átláthatóságra fogok törekedni. A szoftvert C# programozási nyelven .NET keretrendszer és NAudio könyvtár segítségével fogom megvalósítani, a klienst windows formos alkalmazásban és a szervert pedig console-os formában. A szerver adminok a consoles-os ablakba beírt parancsokkal vagy vizuálisan kialakított többlet funkciókkal tudják majd a szervert használókat koordinálni. A szoftvert akármilyen operációs rendszer alatt lehet majd futtatni, amire telepíthető a .NET keretrendszer, ezzel a platform függetlenséget megoldottam a szoftverem kapcsán. A szoftverhez használni fogom a NAudio könyvtárat, amivel a hanghoz köthető funkciókat fogom kialakítani, mint például a bejövő és kimenő hang kezelése vagy a mikrofon állapota(néma, nyomógombos, hangérzékelés). A bejelentkezés és a regisztráció SHA2-es hasheléssel fog történni a küldés közbeni törhetőséget elkerülvén. A hashelés során elkerülhetetlen az adatvesztés, ellenben a titkosításnál minden adat teljes mértékben visszaállítható. Két különböző tartalmú dolognak nagyon kis eséllyel lehet csak ugyan az a hash kódja. A szerver és a kliens között TCP protokoll fogja kialakítani a kapcsolatot, ezek után az UDP és az RTP protokoll veszi át a szerepet az szöveg és az aszinkron hang küldésénél. A szöveg küldésére, azért fogok UDP protokollt használni, mert az UDP egészen közel van a valós idejű adattovábbításhoz és az UDP protokoll nem vár választ a címzettől, ezért is ez a legjobb az adatküldésre. A hang küldésére viszont real-time protokollt fogok használni, hogy a felek késés nélkül tudjanak beszélgetni egymással. A kialakításnál figyelni fogok, hogy a szoftver bővíthető legyen késöbb más funkciókkal. A szoftver több felhasználós rendszerben lesz, ami annyit jelent, hogy két felhasználó típus lesz az alkalmazáson belül, az átlagos felhasználók és az admin vagy adminisztrátorok, akik moderálják a szerveren tartózkodókat. Az adminoknak külön belépési felhasználó neve és jelszava lesz amit a rendszer érzékel és az adminok által használt funkciókkal kibővített klienst fognak kapni.

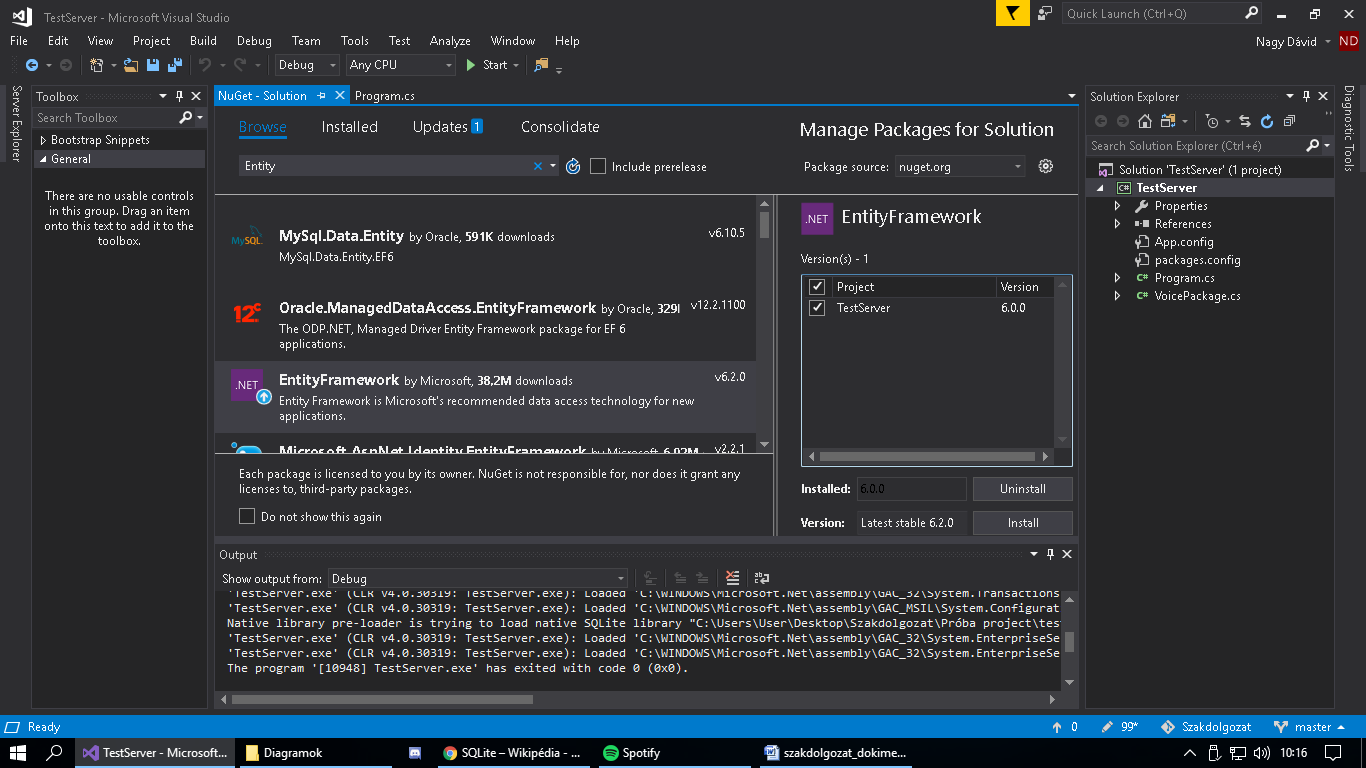
1. A feladat megvalósításához használt szoftverek és külső források
   1. Visual Studio 2017

A Visual Studio legújabb verzióját fogom használni a feladat megvalósítása során, mert ez a legátláthatóbb és legtöbb segítséget nyújtó IDE, vagyis fejlesztői környezet. A telepítés ez új verzióban egy moduláris telepítővel telepíthető, ahol ki lehet választani, hogy milyen részegységeket telepíthetünk a Visual Studiohoz. A Visual Studioban rengeteg programozási nyelv támogatott, ezért szinte akármilyen project megvalósítható benne, ezen felül a szintaktikai hibákat egyből jelzi a fejlesztő számára.

A Visual Studio legújabb verziójában lehetőség van a valós idejű egység tesztekre, ami azért jó mivel ha valaki elakad egy szemantikai hiba felderítésével akkor a hiba egyből felderíthető, mivel a szoftver egyből teszteli kód írása közben és a teszt eredmények akármikor elérhetőek lesznek.

A Visual Studioban lehetőség van külső keretrendszereket és könyvtárakat csatolni a NuGet package manager segítségével. A NuGet package manager segítségével sokkal egyszerűbben csatolhatunk külső forrásokat és kódokat a projectünkhöz. NuGet package-et akár saját magunk is létrehozhatunk. A NuGet package managert konzolosan, parancsokkal is lehet kezelni.

* 1. NuGet package-ek

A NuGet package-ek lényegében külső kódok, amiket DLL-ként tudunk a projectünkhöz csatolni. A NuGet packagekhez van egy manager a Visual Studion belül, amivel pár kattintás és hozzáadhatjuk a külső kódokat a projectünkhöz.

. ábra NuGet package telepítése

A telepítés a projecthez úgy történik, hogy a Browse menüpont alatt kiválasztjuk a telepítendő projectet és aztán a jobb oldalt kiválasztjuk a projectet, amihez hozzá akarjuk csatolni és végül csak rákattintunk az Install gombra.

* 1. Modelio 3.6

A Modelio program egy nyílt forráskódú szoftver, amiben akármilyen UML diagramot tervezhetünk és szerkeszthetünk. A class diagramunkat még kóddá is alakíthatjuk. Mivel a szoftver nyílt forráskódú, ezért a szoftverben nagyon sok hiba van még, de a szoftverem megvalósításában ez nem hátráltat. A Modelia 3.6-os verziója a [www.modelio.org-ról](http://www.modelio.org-ról) a downloads menüpont alatt lehet letölteni. A modelio több operációs rendszerre is elérhető, mint például Ubuntu és Debian Linux.

* 1. Photoshop

A logo és egyéb grafikai munkákhoz a Photoshop CS6-ot fogom használni. Minden Photoshop projectemet és képemet elmentem a késöbbi módosítás érdekében. A photoshop szoftvernek az ingyenes 30 napos verzióját használom. A photsohop-ot a [www.adobe.com](http://www.adobe.com) termékek menüpont alól lehet letölteni.

* 1. NAudio könyvtár

A szoftveremhez a NAudio nyílt forráskódú könyvtárat fogom használni. Ez a könyvtár elsősorban azért jött létre, mivel .NET 1.0-ás verziójában nem volt a hangok lejátszására támogatás. A nyílt forrás kód annyit jelent, hogy bárki hozzáférhet a forráskódhoz vagy akár saját igényei szerint módosíthatja azt, de módosítás után is teljesen mindenki számra elérhetővé kell tenni. A NAudio könyvtárat NuGet package-ként elérhető így tehát a telepítése könnyedén elérhető Visual Studio fejlesztői környezeten belül. Ez a könyvtár képes hangok felvételére és lejátszására vagy akár meglévő hangfájlok módosítására. Jelenleg ez az egyetlen könyvtár hangok kezelésére, ami C# nyelvhez i elérhető. A NAudio könyvtárat a [www.naudi.codeplex.com-ról](http://www.naudi.codeplex.com-ról) is be lehet szerezni. Az oldalon még megtalálhatóak a legismertebb projectek, amiket a NAudio könyvtár használatával valósítottak meg. A NAudio könyvtárra, azért volt szükség, mivel a .NET-ben nem volt annyi hangra vonatkozó funkció, amivel a feladatomat meg lehetett volna oldani.

* 1. Git verziókövető rendszer

A szakdolgozatom írása alatt GIT verziókövető rendszert fogok használni. A Git egy nyílt forráskódú verzió kezelő rendszer, amit Linus Torvalds fejlesztett ki a Linux kernel fejlesztéséhez. Nagyobb projecteknél több ágon is dolgoznak a fejlesztők, de én a projectemnél csak egy ágat fogok használni.

Azért döntöttem a Git használata mellett, mert szeretem ha van egy biztonsági mentés az eddigi munkámról és ha mondjuk elrontok valamit a kódban, amit utólag nem tudok kijavítani, akkor visszatudom állítani előző verzióra, ezenfelül Pendrive-ra is hetente lementem. A verziókövetéshez bitbucket.org-ot és GitKraken használok. A munkámat privát repository-ban tárolom. A GitKraken egy vizuális interface a Git verziókezelőhöz, ami rendkívül átlátható és friss design-al rendelkezik. A GitKraken-t a [www.gitkraken.com-ról](http://www.gitkraken.com-ról) szerezhetjük be. A GitKraken elérhető Windows-ra, Linux-ra és MacOS-re is.

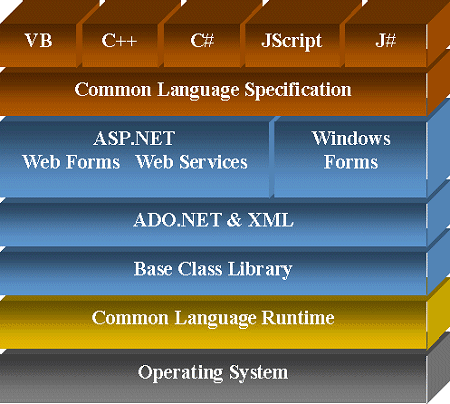
* 1. Mysql Workbench 6.3

Az adatbázis megtervezéséhez a Mysql Workbench 6.3 nevű szoftvert fogom használni, mert az ingyenesen letölthető verzió is több féle adatbázis motorral és a feladatom megvalósításához elegendő funkcióval rendelkezik. A Mysql Workbench -el gyorsan és egyszerűen megvalósítható akármilyen adatbázis és adatbázis terv. A Mysql Workbench 6.3 szoftvert [www.mysql.com](http://www.mysql.com) oldalról a products menüpont alatt szerezhető be ingyen.

* 1. C# Programozási Nyelv

A C# programozási nyelvet a Microsoft fejlesztette ki. A C# vezető fejlesztője többek között a Turbo Pascal tervezője is volt. A fejlesztés célja az volt, hogy a .NET keretrendszerhez legyen egy olyan programozási nyelv, amivel teljesen objektumorientáltan lehet .NET keretrendszer alatt fejleszteni. A C# nyelvet és a .NET keretrendszert 2000-ben mutatták be. A Microsoft először egy „saját Java” nyelvet fejlesztett ki , amit csak Microsoftos eszközökön lehetett volna futtatni, de ez ellenkezett a Sun Microsystem elveivel , mivel a Sun Microsystem a Javat platform függetlenre szerette volna megtartani. Egy per után a Microsoftnak el kellet tekintenie a Java használatától, ezért fejlesztette ki a .NET keretrendszert és a keretrendszerhez tartozóan a C# nyelvet. A C# vezető fejlesztője azt mondta, hogy inkább a C++ nyelvnek a mintájára akarták tervezni, de végeredményében leginkább a JAVA nyelvre hasonlított. A C# legelső verziója az 1.0-ás volt, most már 7.1-nél tartunk, ami 2017 augusztusában jelent meg. A C# 2002-ben már teljesen objektum-orientáltan jelent meg. A Java alkotója azt mondta a C# nyelvre, hogy szinte teljesen a Java másolata. A Java és a C# nyelv sokban hasonlít, de egy nagy különbség van köztük még pedig az, hogy a Java-nak csak virtuális metódusai vannak, ami annyit jelent, hogy használatkor kell kifejteni, hogy mit csináljanak.

* 1. .NET keretrendszer

A .NET egy Microsoft által fejlesztett nyílt forráskódú keretrendszer. A .NET 4.7 a jelenlegi legújabb verzió, ami elérhető. A Windows formok már a 2.0 –ás verzióban elérhetőek voltak, amit 2005-ben adtak ki. A .NET keretrendszer az előre megírt függvényekkel és osztályokkal megkönnyíti a szoftverfejlesztés folyamatát. A .NET keretrendszer alatt megírt szoftverek platform függetlenek, tehát amelyik számítógépen telepítve van a keretrendszer azokon futtathatók lesznek. A szoftverem felhasználójánál is a 4.7-es verziójú .NET-et kell telepíteni a használta elött.

2. ábra .NET keretrendszer felépítése

A c# egy menedzselt nyelv, ami azt jelenti hogy az írt kódot a CLR az az Common Language Runtime nevezetű virtuális gép hajt végre. Szinte egy olyan szoftver sincs, amit natív c# nyelven írtak volna. Ezen felül van egy másik fordító alrendszer a .NET alatt írt szoftverek futtatására, ez a CLI vagy Common Language Infrastructure. Ez a Common Language Infrastructure CLR-t használ és az osztálykönyvtárat. A CLI programozási nyelvtől függetlenül tud .NET alatt írt szoftvereket lefordítani, tehát nem feltétlenül van szükségünk az adott nyelv alapvető fordítójára.

* 1. Wireshark

A Wireshark egy ingyenes nyílt forráskódú szoftver. Az alkalmazást a hálózati forgalom követésére és tanítási célokra használják. A szoftverrel szűrhetünk ip címekre, portokra és protokoll típusokra is. Az alkalmazásomnál nagyon fontos ez a szoftver, mivel sok hálózati csomaggal kell, majd dolgoznom. A teszt fázisoknál fogom alkalmazni a szoftvert. A szoftvernek a legújabb 2.4.4-es verzióját használom. A szoftver legelső kiadása 1998-ban történt. A szoftvert a [www.wireshark.org](http://www.wireshark.org) –ról a downloads gombra kattintva lehet letölteni.

1. A szoftverhez használt hálózati protokollok

A hálózati protokollok irányítják az adott adatokat a kettő vagy több fél között. Helyzettől függően mindig más-más tulajdonsággal rendelkező protokollra lehet szükségünk. Az interneten a két leggyakrabban használt protokoll a TCP/IP és az UDP. A protokollok elsősorban a küldött üzenetek felépítését adják meg. Az általam használt protokollok az OSI-modell 3.-ik rétegében helyezkedik el, ami a szállítási réteg. A szállítási rétegnek nem kell ismernie a hálózati topológiát, amin a csomag halad, csak a kommunikációban részt vevő két félnél van rá szükség.

* 1. Transmission Control Protocol TCP/IP:

A protokoll feladata, hogy a szerver és a kliens közötti kapcsolatot kialakítsa és a bejelentkezési felhasználó nevet és jelszavat elküldje a szervernek. Az adatvesztés ennél a protokollnál teljes mértékben elkerülhető. A protokoll elsősorban a kapcsolatot alakítja ki és csak aztán kezdi meg az adat küldést. A szerver mindig küld egy acknowledge üzenetet a kliens felé, ami jelzi a kliens felé, hogy a csomag megérkezett-e. A csomag ha nem érkezik meg, akkor a protokoll újra küldi ugyan azt a csomagot, de viszont ha megkapta a csomagot a szerver akkor a kliens folytatja a további csomagok küldésével. OSI modell szerint a protokoll a szállítási rétegben helyezkedik el.

* 1. User Datagram Protocol (UDP):

Az UDP protokoll-t a szoftveremben a szöveges chat és hang üzenetek küldésénél fogom használni, mivel az üzenetek megérkezésénél fontos a gyorsaság. A gond az UDP protokollal, hogy nem garantálja az üzenetek megérkezését, de ezenfelül ez a legjobb módja a szöveges és hang üzenetek elküldésére. A Hang üzenetek küldéséhez, azért nem RTP protocolt használok, mert nagyon bonyolult a kialakítása és teljes mértékben elég az UDP annyi felhasználóra, amennyivel be lehet mutatni.

1. A szoftver megvalósításához szükséges Diagrammok
   1. Specifikációk

Az alkalmazással szemben a következő funkciók várhatók el:

csoportos hang chat: Egy közös szerveren lévők egymással tudnak beszélgetni a kliens segítségével.

csoportos szöveges chat: Egy közös szerveren lévők tudnak egymásnak írni, URL linket küldeni és hangulatjeleket küldeni.

privát szöveges chat: A felhasználók egymással is tudnak szövegesen chatelni, ami teljesen privát formában történik.

felhasználói profil teljes testreszabása

megjelenítendő név: A többi felhasználó által látható név, akármikor módosítható az Options menüpont alatt.

profil kép változtatása: A profilkép akármikor módosítható az Opciók menüpont alatt, a Windows fájlkezelő segítségével.

mikrofon érzékenysége: A mikrofon felvételi érzékenysége az Opciók menüpont alatt változtatható decibel mértékegységben megadva

kimeneti hang hangereje: A kimeneti hang hangereje nem csak a Windows-ban lesz állítható, hanem a szoftveren belül is lehet majd állítani.

mikrofon állapota(némítva, nyomógombos, hang érzékelés): A mikrofon állapotát az Opciók menüpont alatt lehet módosítani. A mikrofonnak három állapota lesz, némított amikor a felhasználót egyáltalán nem hallják a társai, nyomógombos amikor a felhasználót csak akkor tud beszélni, ha az adott gombot lenyomja és hang érzékeléses amikor a felhasználó bármikor beszél azt egyből hallják a beszélgető partnerei.

admin parancsok (kirúgás, kitiltás, felhasználó némítása): Az adminok a moderálás érdekében a felhasználókat ki tudják majd rúgni, azaz a felhasználót lecsatlakoztatja a szerverről, de a felhasználó egyből vissza tud majd jönni. Az adminok ki tudják majd tiltani a felhasználókat a szerverről, ami több a kirúgással ellentétben több időre szól. Az adminok még némítani tudják majd a felhasználót, adott időre vagy amíg az admin újra vissza nem kapcsolja.

A szoftver nem funkcionalitásbeli specifikációi:

Az adatokat teljesen titkosítva kell küldeni, a felhasználók biztonsága érdekében.

Teljesen érthetőnek és használhatónak kell lennie egy háttértudással nem rendelkező felhasználónak is.

Érthető hibaüzenetek kiírása a leggyorsabb későbbi segítségnyújtás érdekében.

Szerintem ezek az alapvető funkciók egy voice chat alkalmazáshoz, hogy megfelelően, mindenki számára élvezhetően működjön. A hanggal kapcsolatos funkciókat a NAudio könyvtár használatával fogom megvalósítani. A szoftvert a továbbiakban majd újabb funkciókkal lehet majd kibővíteni.

* 1. Class diagram

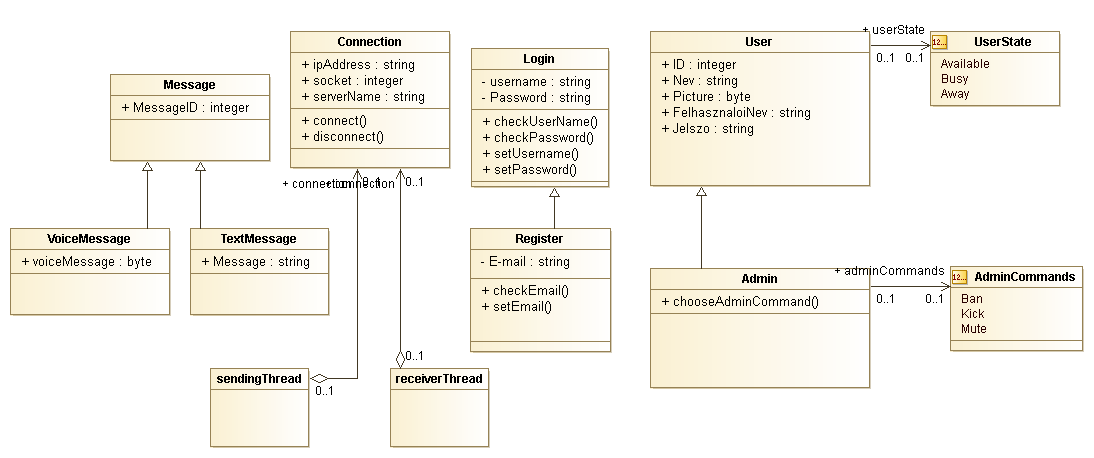
A osztály diagram mutatja meg a szoftver részei közötti kapcsolatot. A osztály diagram-ot teljesen az objektum orientált elveknek megfelelően alakítottam ki. A jelenlegi class diagram a szoftverem írása közben még megváltozhat helyenként.

A User osztály fogja tárolni a felhasználó ID-jét integer formátumban, a megjelenítendő nevét string formátumban, a profil képét byte tömbben és a felhasználó nevét és jelszavát. A User osztályból leszármazik majd az Admin osztály, ami egy metódussal bővül ki chooseAdminCommand(), ami majd megvizsgálja az Admin által beírt parancsot és aszerint végrehajtja majd. A User osztály használ majd egy UserState enumerációt, amiben három érték lesz: Available, Busy, Away. Az Admin osztálynak is lesz egy enumerációja ami az admin parancsokat tartja majd számon.

A Message osztályban lesz egy message ID, ami integer típusú. A message osztályból leszármazik a VoiceMessage abban lesz egy byte tömb, ami átmenetileg tárolja majd a mikrofonból bejövő hangot. A Message osztályból leszármazik még a TextMessage osztály, aminek lesz egy string tömbje, amiben majd a szöveges üzeneteket fogom tárolni.

A Connection osztálynak 3 attribútuma lesz egy ip cím, egy port szám vagy socket és a szerver neve, amit majd a connect() metódus hatására kap meg a szinkronizáláskor. A disconnect() metódus hatására megszakad a kapcsolat a szerverrel és az attribútumok kinullázódnak.

A Login osztályból leszármazik a Register osztály, ez azért fontos mert A Register osztálynak szüksége lesz a Login osztály metódusaira. A Login osztálynak lesz két privát attribútuma a username és password, de ez még nem végleges. A Register osztálynak lesz egy privát attribútuma az Email, ami string formátumú.



. ábra Class Diagram

* 1. Használati eset diagram

A használati eset vagy use case diagramot a felhasználók számára elérhető funkciókat mutatja meg. A használati eset diagramokat a szoftverfejlesztés azon fázisában használjuk, amikor az ügyfél meghatározza a specifikációkat és ezekből az ügyfél számára is érthető ábrát hozunk létre.



. ábra Use Case Diagram

**Aktorok:**

Átlagos felhasználó

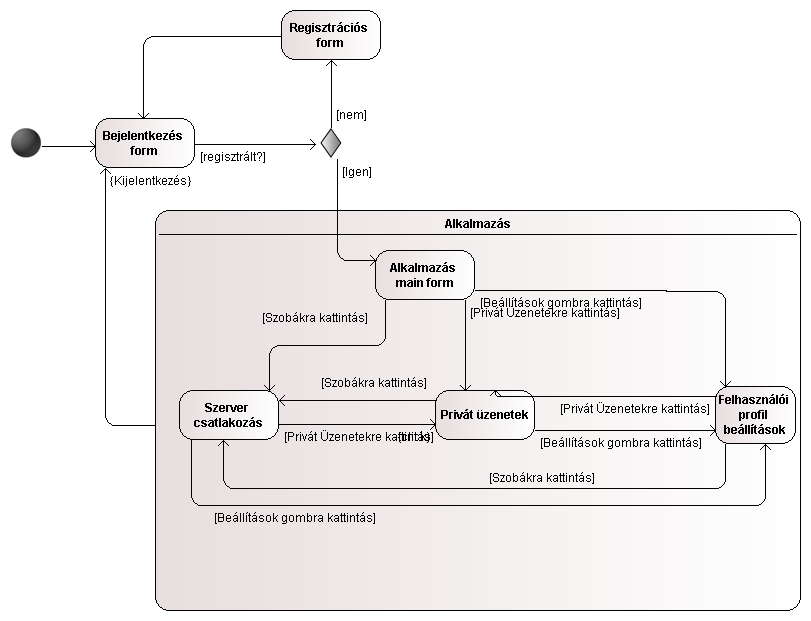
Admin

Az aktorok a szoftver felhasználóit jelenti.

Az ábrán a specifikációk cím alatt meghatározott funkciók láthatók. Minden funkció eléréséhez bejelentkezés szükséges, amit az include kifejezés és a nyíl jelenít meg. A nyíl mindig afelé mutat, amit az adott funkció magában foglal. Az Admin aktor leszármazik az Átlagos felhasználóból, ami azt jelenti hogy az Admin minden funkciót tudni fog amit az Átlagos felhasználó is tud, de viszont az átlagos felhasználó nem éri el az admin által használható funkciókat. A leszármazást a vastagabb fejű nyíl jelez. A nyíl mindig annak az irányába mutat, amiből leszármazik az adott aktor. Az aktor által elérhető funkciókat sima vonallal kötjük az aktorhoz.

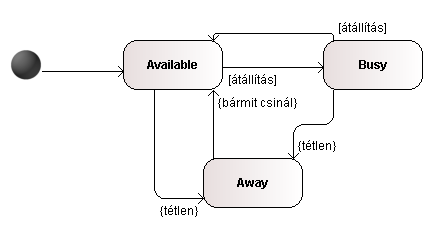
* 1. Állapotgép Diagram
     1. Kliensre vonatkozó Állapotgép Diagramok

**Az első állapotgép diagramon** aformok közötti váltásokat mutatja be. Az egész szoftver a bejelentkezés formnál kezdődik el, azután ha a felhasználó még nem regisztrált, akkor a szoftver a regisztrációs formra irányítja át. Ha a felhasználó már regisztrált akkor bejelentkezés után az összes funkciót eléri a main formból a bal oldalra kihelyezett gombok megnyomásával. A main formon a kijelentkezés gomb megnyomásának hatására a szoftver a bejelentkezés form-ra irányít.

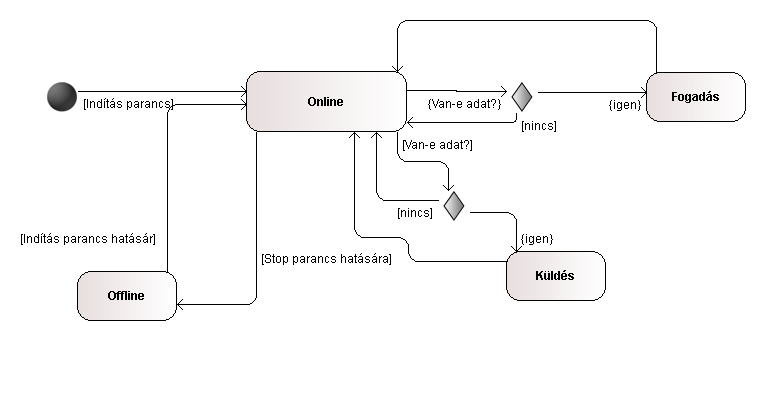


5. ábra Kliens Állapot gép diagram

**A második állapotgép diagram** az átlagos felhasználó állapotait mutatja be. A programba belépéskor minden felhasználó elérhető állapotba kerül. Ha, a felhasználó elfoglalt be tudja állítani magának az elfoglalt állapotot és ezután vissza is tudja állítani, ha ismét elérhető. A szoftver attól függetlenül hogy milyen állapotban van a felhasználó egy bizonyos idő elteltével átállítja az állapotát távolira, azaz nincs a gép közelében állapotra.



6. ábra Felhasználó állapotai

* + 1. Szerverre vonatkozó állapotgép diagramok

A szervernek két fő állapota lesz az Online állapot és az Offline állapot. Online állapotból az admin által kiadott stop parancs hatására lehet átlépni az Offline állapotba. Az Offline állapotból viszont az Indítás parancs segítségével lehet majd újra Online állapotba kerülni.

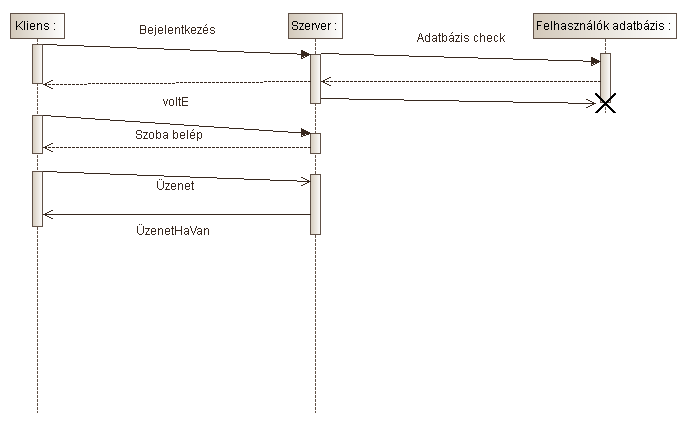
7. ábra Szerver állapot gép diagram

Az Online állapotból még két állapot lehetséges a Fogadás és a Küldés állapot. A Fogadás állapot folyamatosan várja az adatot és alapszinten kezeli azt. Minden fogadás után a szerver visszakerül az Online állapotba. A Küldés állapotba úgy léphetünk, ha a szervernek van küldésre előkészített adata, ha a Küldés megtörtént, akkor ugyanúgy visszatér a szerver az Online állapotába. A szerveren, ha éppen nincs adat küldésre, akkor egyből visszatér a fő Online állapotába. A Fogadásnál, pedig ha nincs bejövő adat, akkor visszatérünk, ugyanúgy Online állapotba.

* 1. Szekvencia diagram

A szekvencia diagram a kliens, a szerver és az adatbázis közötti időbeni üzenet váltásokat fogja szemléltetni. A diagramon a legelső üzenet a klienstől a szerver felé egy szinkron üzenet lesz, ami bejelentkezési adatokat(felhasználói név, jelszó) fog elküldeni, amint a szerver ezeket megkapta egyből az adatbázishoz fordul egy lekérdező szinkron üzenettel, hogy az adott felhasználói név és jelszó létezik-e az adatbázisban. A szerver ezután válasz üzenetet kap és azt egyből továbbítja a kliens felé. A felhasználó, ha beakar lépni egy szobába, akkor a kliens egy szinkron üzenettel felveszi a kapcsolatot a szerverrel, ami visszaküld egy válasz üzenetet,hogy a felhasználó be tud e lépni. Miután a felhasználó belépett a szobában a kliens és a szerver is csak akkor küld üzenetet, ha éppen van beérkező, ezek jelen esetben aszinkron üzenetek lesznek.

Az ábrán teli nyilak mutatják a szinkron üzeneteket, a nem teli nyilak pedig az aszinkron üzeneteket. A folyamat futását a vékony téglalapok szemléltetik.



8. ábra Szekvencia Diagram

* 1. Adatbázis Tervezés

Az adatbázis kialakításánál figyelembe vettem a most felmerülő szoftver szerkezeti elemeket és a szerint készítettem el az adatbázis tábláit és kapcsolatait. Az adatbázis magyar utf-8 kódolású lesz tehát magyar ékezetes betűket is tudok bevinni majd. Az adatbázis későbbi fejlesztés során változhat, ha egyéb igények merülnek fel. Az adatbázisban hat táblát vettem fel:

Users tábla: a későbbiekben a felhasználók felhasználói nevét, jelszavát, nevét és a felhasználó képének az elérési útvonalát fogja tárolni. A felhasználói név megegyezik az e-mail címmel. Minden felhasználó el lesz látva egy egyedi azonosítóval is, hogy a többi táblában könnyebben lehessen beazonosítani őket.

text\_conversation tábla: a késöbbiekben egy egyedi azonosítót, az üzenet tartalmát és az üzenet elküldésének az idejét fogja tárolni.

Channel tábla: a későbbiekben a tábla a szerveren létrehozott szobákat fogja tárolni. A tábla tartalmaz egy egyedi azonosítót, a szobának a nevét és a létrehozás dátumát DateTime formátumban.

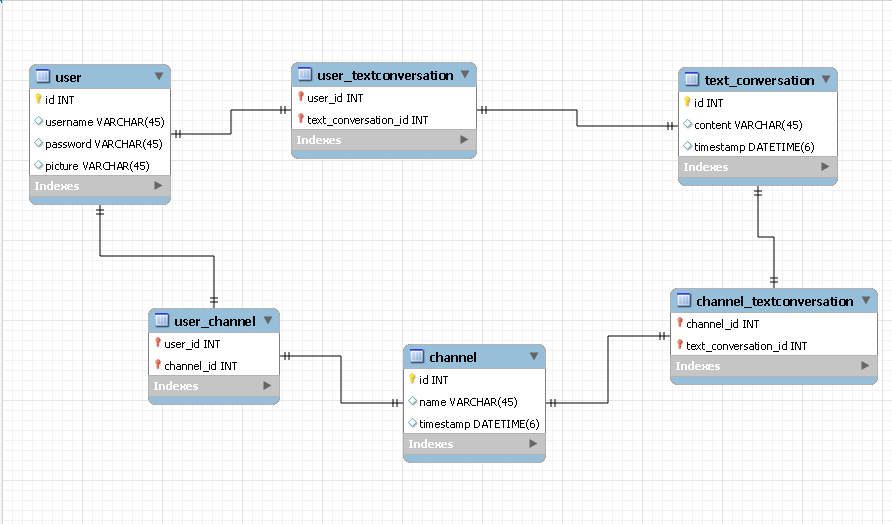
user\_textconversation tábla: a text\_conversation és a user táblát köti össze a több a többhöz kapcsolat érdekében. Mindkét táblából az elsődleges kulcs kerül bele a táblába. A több a többhöz kapcsolat abból az okból kell, mert a felhasználók több üzenetet tudnak küldeni és egy text\_conversation-höz viszont minimum kettő user tartozhat.

channel\_textconversation tábla: ez a tábla a channel és a text\_conversation táblát kapcsolja össze a két táblából az elsődleges kulcs alapján. Itt, azért döntöttem a kapcsoló tábla mellett, mert így könnyebben be lehet azonosítani, hogy melyik üzenet, melyik channel-hez tartozik.

user\_channel tábla: ez a tábla a user és a channel táblát kapcsolja össze az elsődleges kulcsok alapján. A lényeg ennél, hogy egy felhasználó több szobát is létrehozhat egy szerveren.

A Users és a TextConversation tábla között egy az egyhez kapcsolat van, mivel a felhasználó egyszerre csak egy üzenetet küld el egy másik felhasználónak.

A Users és a Channel tábla között is egy az egyhez kapcsolat lesz, mivel a Channel táblának csak a user\_id kell a Users táblából, ami majd az owner\_id-t fogja jelenti.

Minden táblában az egyik id sem lehet null és nem ismétlődhet, ezért a mező létrehozásánál beállítottam az auto incrementet, ami minden mező felvétele után növekszik automatikusan és kitölti az id mezőket.

. ábra Entitás Relációs Diagram

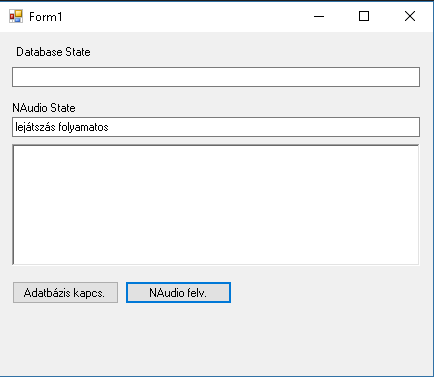
* 1. SqLite

Az Sqlite egy adatbázis kezelő rendszer és adatbázis motor, ami könyvtárként lett megvalósítva. Ezt a könyvtárat NuGet packageként hozzá lehet kapcsolni a projecthez. Az Sqlite nyílt forráskódú, tehát a fejlesztésben akárki közreműködhet. Mivel, az Sqlite megvalósítja az adatbázis szerver és kliens szerepét is, ezért nincs szükségünk külön adatbázis szervert telepíteni. Az SqLite-ot egyre több szoftver használja, ilyen szoftver például a Mozilla Firefox és a Skype.

Az Sqlite adatbázist a szerver fogja kezelni az én szoftverem esetében. Regisztráció esetében „INSERT INTO” SQL parancs használatával fogok beleírni az adatbázisba. Login és felhasználói adatok lekérésénél pedig „SELECT” SQL paranccsal fogom teljesíteni a lekérdezést. Az SQL parancsot egy példányosított SqLiteCommand() objektum paraméteréül kell át adni, amit lekérdezés esetén SqLiteDataReader() objektum által lesz végrehajtva. A táblába való beillesztésnél viszont a SqLiteDataReader() objektumra meghívott ExecuteNonQuery() metódus fogja végre hajtani az INSERT parancsot.

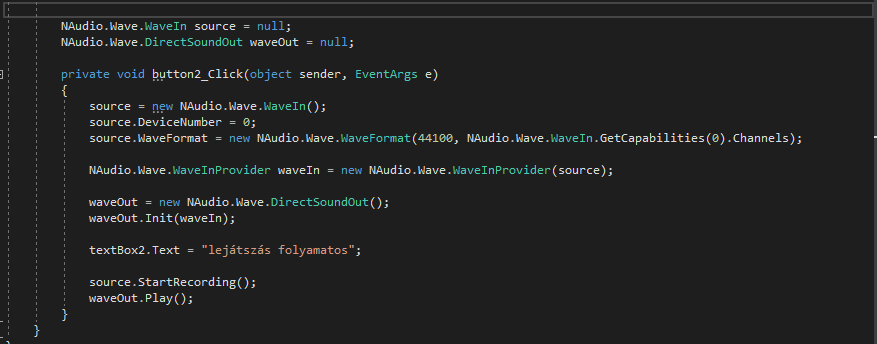
1. Adatbázis kapcsolat és NAudio keretrendszer tesztelése

Létrehoztam egy teszt projectet, amivel tesztelem a szoftveremhez szükséges erőforrásokat. Egy windows formos projectet hozok létre, amiben először felrakom a teszteléshez szükséges windows formos eszközöket, mint például gombok és szöveg dobozok. Hozzáadtam a teszt projecthez a NAudio keretrendszert NuGet package manager segítségével. A következő lépésben megírom a kódban az adatbázis kapcsolatot. Valami probléma merült fel a csatlakozáskor, a szoftver futása leáll amikor az sqlcon.Open() metódussal meg szeretném nyitni az adatbázis kapcsolatot. A probléma egy *system.invalidoperationexception* aminek utána néztem a dokumentációban és azt írta, hogy nem adtam meg adatforrást vagy szerver vagy a másik hiba, hogy a kapcsolat már fent áll, de ezek közül egyik sem igaz, mivel a szervert elindítottam és adatokkal is feltöltöttem.



. ábra Teszt kliens alkalmazás

A továbbiakban a NAudio keretrendszert fogom letesztelni, olyan módon, hogy a mikrofonommal fogok felvenni hangot, amit azonnal lejátszok a hangfalakon, ezzel is szimulálva majd a voice chat funkcionalitását. Amikor a NAudionak készített gombbal elindítottam a megírt NAudio keretrendszerben kódot, azt tapasztaltam, hogy teljes mértékben visszahallom a hangomat. A funkciót megírását egy WaveIn() osztály példányosításával kezdtem egy source nevű változóba, ami arra szolgál, hogy megkeresse az alapértelmezett mikrofont és használatba helyezze. a WaveIn() devicenumber-nek meg kellet adni egy integert, ami ebben az esetben nullás érték, mivel a tesztelés miatt elég volt aaz alapértelmezett mikrofont bekérni. A WaveIn-nek a WaveFormatjának a két paraméter kell, egy hogy hány kilohertzen szeretnénk a hangot felvenni a másik hogy melyik az a mikrofon, amelyikkel fel szeretnénk venni. Ezek után a waveinprovider() osztály indítja el az egész hang felvételt. Ezek után miután a hangot felvettük átadjuk a felvett hangot a waveout.Init() metódusnak, ami csak akkor adja vissza a hangot, amikor meghívjuk a waveOut-ra a Play metódust. A két textboxot csak a tesztelés miatti kiíratásra használtam.



. ábra Teszt kliens hang visszajátszása

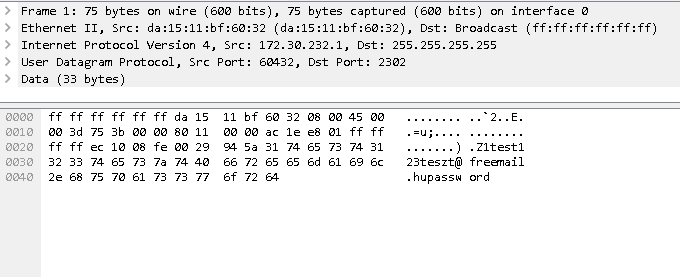
**Adatbázis kapcsolat és kiíratás teszt:**

Az adatbázis kapcsolatot a szerver és az adatbázis között Sqlite-al fogom kialakítani. A legelső, amit meg tettem, hogy megcsináltam egy adatbázis táblát, amivel szemléltetni fogom az adatok bekérését az adatbázisból és a hálózaton átküldését. Első lépésként kialakítom az adatbázis kapcsolatot a using kulcs szóval és bemenő paraméterként megadom a connection string-et ami megmondja az adatbázis nevét és a motor verzióját. Ebben a usingban megnyitom a kapcsolatot az SqLiteConnection változójára meghívott Open() metódussal. Ezen belül még létrehozok egy string változót, amiben az SQL lekérdezést fogom tárolni. Ezek után létrehozok egy SqLiteCommand nevű usingot aminek átadjuk bemenő paraméterként a stringként eltárolt commandot és az SQL kapcsolatot. Ezek után, ha az adatbázisból kiolvasni szeretnénk, akkor létrehozunk még egy SqLiteDataReader usingként és amiben a datareadert egyenlővé tesszük a commandnak az ExecuteReader() metódusával, ami majd végrehajtja az SQL parancsot. A végső mozzanat az az, hogy kiíratjuk az adatbázis tartalmát a képernyőre Console.WriteLine() metódus és benne a data readerre meghívott GetString() metódus aminek paraméterként megadjuk, hogy melyik oszlopot szeretnénk oda írattatni.

**Adatbázis adatok átküldése UDP kapcsolaton a teszt kliensre:**

Az UDP kapcsolat kialakításánál először is létrehoztam egy UdpClient-et a szervernél és a kliensnél is. A szerverről való küldésnél először az UTF-8-as kódolású adatot, amit már az adatbázisból kiszedtünk, azt átalakítjuk byte-tá és belerakjuk egy byte tömbbe, ami majd elküldésre kerül az UdpClient-re meghívott Send() metódussal, aminek át kell adni paraméterként a byte tömböt, a tömb hosszát, az ip címet és a port számot amerre küldjük. Jelen esetben az ip címet Broadcast-ként adjuk meg.

A teszt kliensnél az adatbázis gomb nyomásra történik a fogadás. A fogadásnál először byte tömbbe rakjuk a bejövő adatot, majd a GetString() metódus meghívásával visszaalakítjuk UTF-8 kódolású string-é. Mivel, az UDP porton történő hallgatózást egy végtelen ciklusba tettem, hogy folyamatosan tudja fogadni az adatokat az elvárt működés az , hogy a listbox-ba folyamatosan íródnak be az adatok. A probléma ott merült fel, hogy egy szálon lévő adatot nem tudunk közvetlen egy user interface-en lévő dologra kiíratni, tehát ott, ahol át akarjuk adni az a adatot a vizuális felületnek ott meg kell hívni az Invoke metódust, aminek meg kell adni egy delegate metódust, ami átadja a Main thread-nek az adatot. Ez a sor megállítja egy pillanatra a szál futását, amíg a szál átadja az adatot.



. ábra Wireshark UDP package

A képen látszik az elküldésre került UDP csomag. A csomagból kiolvasható, hogy broadcast címre küldtem és a saját ip címem is. A csomagból kiderülnek az adatbázisból kivett és küldött adatok. A portot is le lehet olvasni a fenti blokkból, ami jelen esetben a 2302, amit azért választottam, mert tudomásom szerint ezt a portot egy régi játék használta UDP csomagok küldésére.

A szervernél a küldésnél külön példányosítottam az IPEndpoint-ot és nem helyileg hoztam létre, mivel ha a Send() metódus paraméterében hozzuk létre, akkor minden egyes küldésnél létrehoz egyet és ez leterhelné a gyengébb gépeket.

A következő fázisban egy másik számítógépen tesztelem a kapcsolatot. Az elvárt működés az az, hogy a másik számítógépen megjelenik majd a szerver által küldött adatbázisból kiszedett adat. A másik számítógépet egy tp-link routerbe kötöttem ethernet kábellel.

Egy hiba merült fel az alkalmazás futtatása során, nem indult el az alkalmazás és kiírta a 0x000007b számú hibakódot, amire az a megoldás, hogy letöltöm a .NET 4.6-os verziójú keretrendszert és a Microsoft Visual c++ 2010 Redistributable package-et, tehát a rendszer újraindítása után zökkenőmentesen, kéne működni a szoftvernek. A frissítések és telepítések után a teszt szoftver a kliens és a szerver is tökéletesen működik az elvárt módon.

**Hang átküldés UDP kapcsolaton keresztül két kliens között kialakítása és tesztelése:**

A legelső lépésben kialakítottam egy osztályt ALawChatCodec néven, aminek a feladata az, hogy a wavein() bufferjét átalakítsa UDP számára küldhetővé és az UDP kapcsolaton bejövő byte tömböt visszaalakítsa olyan byte tömbbé, amit majd a waveout() metódusnak át lehet adni. Ennek az osztálynak van egy ősosztálya AcmChatCodec, ami megvalósít egy INetworkChatCodec interface-t. Az INetworkChatCodec meghatároz két virtuális metódust, az Encode() metódust és a Decode() metódust, ez a két metódus byte[] tömb visszatérési értékű, ami az alosztályoknál lesz fontos. Ezen felül négy darab property-t is definiál, amik visszaadják a kiválasztott kodek elérhetőségét, a nevét, a felvétel formátumát és hogy hány bit-et mintavételez másodpercenként.

Az ALawChatCodec-et egy a NAudio könyvtárhoz tartozó kodek osztály, ami az interface osztályból kiindulva három darab metódusa lesz, az Encode(), a Decode() és a Dispose(), ami abból az okból került bele ebbe az osztályba, mert az interface osztály az IDisposable interface osztályból származik le, ami megvalósít egy Dispose() metódust. A Dispose metódusra, azért lehet szükségünk, mivel, ha a kódolási folyamatot leállítjuk, akkor a folyamatban bent ragadhatnak byte-ok, amik a memóriában vannak eltárolva ideiglenesen, ami egy kevesebb memóriájú gépnél probléma lehet, és ezzel a metódussal teljes mértékben kitisztíthatjuk a memóriából az adatokat.

Az osztályok beüzemeléséhez a formon először is létrehoztam egy új gombot és lekötöttem az onClick eseményét. A gomb lenyomására az elvárt működés az az, hogy egyszerre kezdi el fogadni a hangot egy másik kliensből és küldeni hangot arra a kliensre. A gomb onClick metódusában egy elágazás levizsgál a boolean változót, ami alaphelyzetben false értéket ad vissza, ezért a program első indításánál mindig az igaz ágba fog belépni, ami majd az UDP kapcsolatot, a bemeneti eszközt, ami jelen esetben az alapértelmezett mikrofon, fogja meghatározni. Ezen belül lesz egy Connect() metódus, aminek paraméterként át kell adni egy IPEndPoint-ot, az bemeneti eszköz számát, ami jelen esetben a nullás, mivel a a Windows által alapértelmezett mikrofonnal akarunk hangot küldeni és át kell még adni a kodek osztályból példányosított objektumot, ami majd elvégzi a hang átalakítását.

A Connect() metódusban legelőször létrehozunk egy új példányt a waveIn objektumból. Ez a waveIn fogja a hang felvételt biztosítani. A waveIn-nek meg kell adni, hogy a bufferjében hány milliszekundum hang adatot tároljon a bufferjében, ezenfelül meg kell neki adni még, hogy mi legyen a bemeneti eszköz. A bemeneti eszközöt integer formátumban kell megadni. Ezenfelül meg kell adni egy Waveformatot, ami esetünkben az ALawChatCodec osztályból létrehozott objektum lesz. A következő lépésben hozzá kell adni a wavein DataAvailable event-nek egy metódust, amiben belerakjuk a kimenő byte[] tömbbe kodek osztály által kódolt mikrofonból bejövő byteokat és aztán a küldő szálon elküldi UDP csomagként. Ezután a wavein-re meg kell hívni a StartRecording() metódust, ami elindítja a mikrofon hangfelvételét.

Ezután létrehoztam egy egy új példány a sendVoice és a receiveVoice UdpClient objektumból. Ezután beállítom a fogadó UdpClient Socket beállításait olyan módon, hogy a fogadó UdpClient Client –ra meg hívom a SetSocketOption() metódust, aminek át kell adni paraméterként egy socket számot, egy ip címet és egy boolean változót, ami meghatározza a SocketOption állapotát. Ez után meghívtam az UdpClient Client-re a Bind() metódust, aminek átadtam azt az IpEndPoint-ot, amit a Connect() metódus paramétereként adtam át. Ezután már meg lehet hívni az UdpClient-re a Connect() metódust, aminek semmi köze a jelenlegi Connect() metódusunkhoz és ennek is átadjuk a paraméterként bejött IpEndPoint-ot, amit az újonnan létrehozott gomb onClick-ben definiálunk.

Miután kész lett a teljes küldés része a Connect() metódusunknak, ezután létrehoztam a fogadás részét, ami egy waveOut() példányosítással kezdődik. Aztán miután a waveOut-ot létrehoztuk, létre kell hozni egy WaveProvidert, ami majd megkapja a kodek osztályból a már dekódolt byte[] tömböt. A következő lépés az az, hogy a waveOut-ra meghívjuk az Init() metódust, aminek átadjuk a waveprovidert, ez után már csak meg kell hívni a waveOut-ra a Play() metódust, ami alapértelmezetten az alapértelmezett kimeneti audióeszközt választja.

A connected változót igazra állítom és létrehozok egy ListenerThreadState-et, amiben beállítjuk a használt kodeket és a használt UdpClient-et. Ezután a ThreadPool QueueUserItem() metódusának átadjuk azt a változót, amibe beleraktuk a ListenerThreadState-et és magát a ListenerThread() metódust.

A ListenerThread() metódus feladata, hogy fogadja a hang adatokat, amíg a connected változó igaz és belerakja egy ideiglenes byte[g tömbbe ezt a fogadott adatot, amit majd a következő lépésben dekódolunk a listenerThreadState-nek átadott kodeknek a Decode() metódusával.

Az utolsó metódus a Disconnect() metódus, ami a UDP NAudio gomb újra megnyomásakor hívódik meg, az else ágban, mivel a connected változót megváltoztattuk. Ez a metódus legelőször false-ra állítja a connected változót és megállítja a mikrofon felvételét azzal, hogy meghívja a wavein –re a StopRecording() metódust. Ezután megállítja a waveOut-ot is a Stop() metódussal, ezután lezárja a fogadó és küldő UDP kapcsolatot a Close() metódussal és aztán megszünteti a wavein, waveout és a kodek objektumokat a Dispose() metódussal.

**Udp hangküldés tesztelésének a folyamata:**

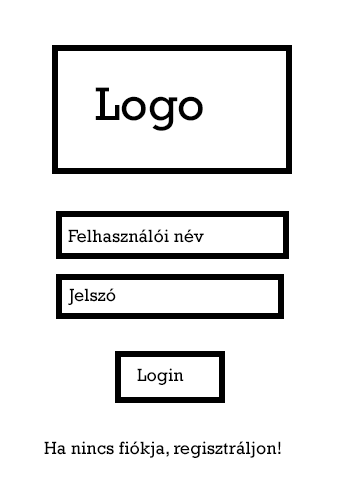
A tesztelés első fázisában az ip címben megadom a localhost ip címet, ami 127.0.0.1 és meg nézem, hogy tudja-e az alkalmazás fogadni a saját maga által elküldött hangüzenetet. Az elvárt működés az az, mint a teszt alkalmazás legelső verziójában, amikor UDP nélkül egyből lejátszottuk a mikrofonból bejövő hangot. A NAudio UDP gombra kattintva ez a folyamat megtörtént. A hangminőségen majd javítani kell még, mert elég gyenge minőségben játszotta le a hangot.

1. Design

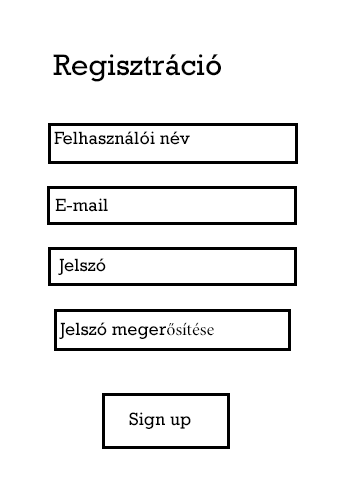
A design kialakításánál és megtervezésénél a legjobb átláthatóságra törekszem. A designt a mai trendnek megfelelően fogom kialakítani. Manapság a designban eléggé elterjedt a flat design, ami a letisztult kinézetéről és a 3D-s formák hiányáról ismerszik meg. A design és a felület kialakításánál a windows form elemeit fogom használni. A színek kiválasztásánál az alkalmazás fantázia nevére hagyatkozom, ami a sPeach. A Peach magyarul barackot jelent, tehát a színeket is a barack színeihez fogom igazítani.

* 1. Mock-up

Design szempontból fontos itt megemlítenem a mock-up-ot ami a felhasználó által használt ablakokat modellezi le.

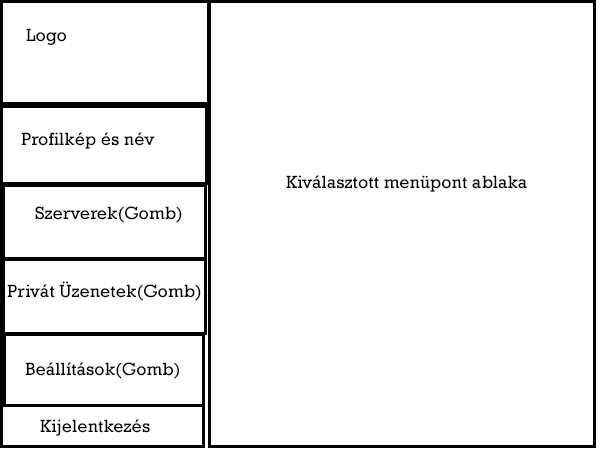


. ábra Bejelentkezés mock-up



14. ábra Regisztráció mock-up

A felhasználó legelőször a bejelentkező ablakot látja, ahonnan Login gomb megnyomásával az alkalmazás fő ablakába kerül, de ha nincs felhasználói fiókja akkor a „Ha nincs fiókja, regisztráljon!” linkre kattintva a regisztrációs ablak ugrik fel, ahol az adatok helyes megadása után a Sign up gombra kattintva a felhasználó visszakerül a Bejelentkezés ablakhoz. A felhasználó itt megadja a bejelentkezéshez szükséges adatokat és az alkalmazás a fő ablakra visz át. Itt látható a Logo alatt a felhasználó neve és a beállított profil képe és a válaszható menüpontok. A szerverek gombra kattintva oldalt megjelennek a szerverek amikre majd csatlakozni lehet, ott a szervert kiválasztva a jobb oldali kép megváltozik és már a szerverre csatlakozott barátokat és a szöveges chatet látja a felhasználó. A privát üzenetek gombra kattintva a felhasználó az összes privátan folytatott üzenet váltását kilistázza jobb oldalra. A beállítások gombra kattintva a felhasználó a profiljával és a hanggal kapcsolatos beállításokat éri el, mint például a mikrofon állapota, mások számára látható kép és név változtatása.



15. ábra Fő form mock-up

### 4.7.2 Design lépésekre bontása

Login és Regisztrációs Form kinézete:

Nagyobb label:

Font style: Lucida Sans, félkövér

Font size: 32,25 pt

username/password textbox:

Background color: SeaShell

Font style: Lucida Sans, félkövér

Font size: 16 pt

Sign in gomb:

Background color: SeaShell

Font style: Lucida Sans, félkövér

Font size: 9pt

Linkelt label:

Font style: Lucida Sans, félkövér

Font size: 9pt

Link color: 0;0;225

Visited link color: 128;0;128

Main form kinézete:

Jobb oldali panelek:

Background color: Web/Coral

Logo mögötti panel:

Background color: Web/LightSalmon

Felhasználó neve és állapota panel:

Background color: Web/LightSalmon

Rajta lévő Label Font: Lucida Sans

Rajta lévő label font size:

kisebb: 8,25pt

nagyobb: 14pt

Gombok:

Background color: Web/LightSalmon

Font size: 14pt

Font style: Lucida Sans

A szoftver bal felső sarkában látható ikonhoz egy internetről ingyenesen letöltött képet körbe vágtam és transzperenssé tettem aztán a képet lekicsinyítettem 128x128 px-es méretre. Aztán <http://convertico.com/> segítségével, ami egy online konvertáló web alkalmazás png formátumból ico formátumba konvertáltam át.



. ábra Alkalmazás logo-ja

A szoftverem logojához legelőször szabadkézzel rajzoltam Photoshop programban egy barackot. A baracknak az előterébe elhelyeztem az alkalmazásomnak a fantázia nevét. A barackot 5pt szélességű ecset eszközzel rajzoltam meg, a barack levelét zöld színnel, míg magát a barackot narancssárga színnel. Ez a verzió az elvártakhoz képest silány minőségű lett.

A szoftver logojának a végleges verzióját egy transparens háttérre terveztem, amin egy ingyenesen letölthető és használható barack képet körbe vágtam és egy új rétegre helyeztem. Következő lépésben létrehoztam egy új réteget, amin egy kicsit elcsúsztatva a barack képétől az alkalmazásom fantázia neve lesz. A képet 250x150 –es méretarányban mentettem ki, ami egy gyakran használt méretarány a logokhoz.

A regisztrációs és a login form között átváltást a Hide() és a Show() metódussal valósítottam meg, amik azt csinálják hogy a login formot a háttérben tartják a regisztrációs formot meg az előtérbe rakják. A regisztrációs és login formon a textboxok tartalmát mindig az adott állapothoz igazítottam és ezért a textboxok ha üresek és máshová kattintunk akkor egyből vissza írja az adott mező kezdő tartalmát írja vissza. A jelszó mezőknél a jelszót kitakarva mutatja, de ha üres a mező és átkattintunk máshova, akkor a Password szó vagy Confirm Password szavak vissza íródnak és már nem lesz rejtve a mező tartalma.

A main formon az állapotok közötti váltást a panelek közti váltással oldom meg. Mindig más gomb nyomásra más panel fog láthatóvá válni, míg a többi láthatatlan lesz.

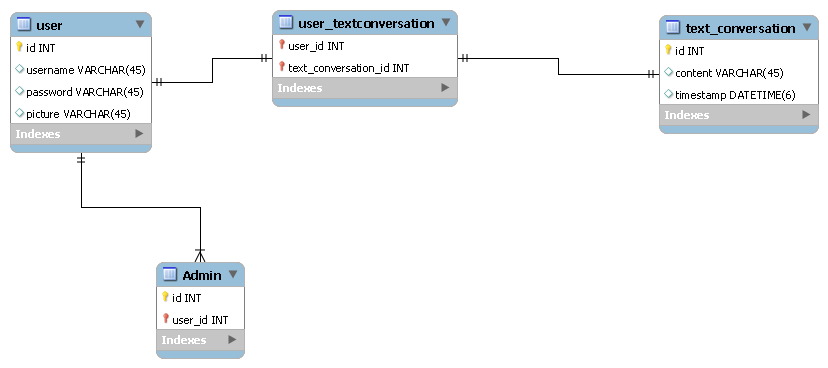
A Main form property-ben beállítottam a border style-t, hogy magát az ablakot ne lehessen kurzor használatával átméretezni, erre azért volt szükség mivel a gombok nem külön panelen helyezkednek el és a tartalom paneleket nem tudtam kitöltésre állítani.

A gombok mellett egy vékony panel fog elhelyezkedni csík formában, ami a menüpontok aktív állapotát fogja jelezni. Ezt úgy alakítom ki, hogy a kis panel magasságának mindig megadom az adott menüpont gombjának a magasságát a windows formon, ezért amikor rányomunk egy gombra akkor a kis panel oda fog ugrani ezzel jelezve a menüpont aktív állapotát.

A main formon nem volt jó a logo nagysága, ezért Photoshop-ban átállítottam 212x112-es méretre. Először Paint-ben próbáltam, de ott nem lehetett úgy menteni hogy megtartsa az átlátszóságát. Visual Studioban minden windows form elemnek egyedi nevet adtam, hogy a későbbi munkám során könnyebben tudjak rájuk hivatkozni. Már mindenhol beállítottam az alkalmazás iconját. A későbbiekben meg kell még valósítani a panelek közti váltást és kialakítani a paneleken a szükséges elemeket.

1. A szoftver megvalósítása

Az adatbázist a jól ismert „CREATE TABLE” paranccsal, benne a táblákat meg „CREATE TABLE” paranccsal létrehoztam. Az ID mezőket auto incrementre állítottam, ami azt jelenti, hogy ha beszúrunk oda egy NULL értéket akkor az adatbázis motor magától a sorban következő értékre fogja állítani az ID értékét. A legelső lépésben az adatbázist áttervezem olyan módon, hogy a channelre vonatkozó táblákat eltávolítom az adatbázisból, mert újragondolva az egészet, maga a szerver lesz a channel. Miután a channelekre vonatkozó táblákat eltávolítottam, azután ki mentem az SqLite parancssoros felületéből a kész adatbázist. A kimentés során egy olyan hiba merült fel, mivel az SqLite először a memóriába menti a kész adatbázist , hogy az adatbázist semmilyen féle képpen nem tudtam kimenteni .db kiterjesztéssel, tehát új megoldást kellett találnom. Internetes böngészéseim során rátaláltam egy Sqlite-hoz használható vizuális szoftverre, amivel könnyedén lehet táblákat és a táblának a recordjait módosítani. Ez a szoftver azonban nem tud speciálisabb mezőkre vonatkozó beállításokat, mint például, hogy a mező típusa legyen DATETIME, ezért egy harmadik megoldásra van szükségem, ami úgy működik, hogy a Mysql Workbench programból reverse enginer segítségével Phpmyadmin-ba berakom az adatbázist, és a reverse enginer által lekreált adatbázist kiexportálom és aztán az SqLitehoz használt programba meg betöltöm a kiexportált sql kódot. A kiexportált sql kódból már csak ki kell venni a mysql-re vonatkozó kódrészleteket és már nincs más dolgom, mint használni az adatbázist a szerver oldalon.



. ábra Átalakított Entitás Relációs Diagram

* 1. Szerver oldal

A szerver oldalon a legelső lépésben létrehoztam egy új console application projectet. Ebben a projectben először kialakítottam a két legfontosabb classot, a Connection class-ot és az SqLite-ot kezelő class-ot.

* + 1. Connection.cs

A Connection class lényegében egy TcpListenert hoz létre, amikor létrehozunk belőle egy példányt. A connection classnak két mezője van, egy privát integer port mező és egy TcpListener típusú tcpListener mező. A TcpListener mindig akkor jön létre, amikor egy példányt létrehozunk, ez azért van, mert a classnak a konstruktorában hozzuk létre az új TcpListenert. Minden új onnan létrehozott TcpListenernek meg kell adni paraméterként ezt a portot, amin majd hallgatózni fog.

* + 1. SqLite.cs

Az Sqlite nevű classnak a feladat, az adatbázishoz csatlakozás és a parancsok végrehajtása lesz. Ebben a classban három privát mezőt vettem fel az SQLiteConnection-t, az SQLiteCommand-ot és az SQLiteDataReadert. Ezenfelül még felvettem két public láthatóságú mezőt username és password néven. ez a két mező, azért public láthatóságú, mivel ezt a két mezőt le kell vizsgálni a login üzenet beérkezésekor. A class konstruktorában létrehozunk egy új példányt az SQLiteConnection-ből és paraméterként átadunk neki egy connection stringet, amiben meg kell adni neki hogy mi az adatbázi neve, amihez csatlakoznunk kell, és meg kell adni hányas verziójú az SQLite. Jelen esetben hármas verziójú. A classban felvettem még 3 metódust, egy integer visszatérési értékű executeInsert nevű metódust, egy void típusú loginSelect metódust és egy void típusú closeDatabase metódust.

Az exectueInsert nevű metódusnak van egy paraméter, ami egy INSERT parancsot vár. A függvényben először is létrehozunk egy új Sqlite commandot, ami paraméterként meg kell adni a lefuttatandó parancsot és az SQLiteConnection-t, amit már a konstruktorban létrehoztunk. Ezután a metódus visszatér az SQL parancs végrehajtásának azt értékével és ezzel együtt végre is hajtja a parancsot.

A loginSelect nevű metódus a bejelentkezéshez szükséges lekérdezést hajtja végre. A using kulcsszó hazsnálatával létrehozunk egy SQliteCommandot és egy SQLiteDataReadert, egymásba ágyazva mivel az SQLiteDataReader használni fogja, majd azt a parancsot, amit átadtunk neki. Ezután egy elágazással levizsgálom, hogy még olvas-e az SQLiteDataReader és ha olvas akkor kimentem a kiolvasott felhasználóinevet és jelszót. Ezek kimentése az SQLiteDataReader GetString metódusával fog megtörténni, aminek paraméterébe meg kell adni, hogy a lekérdezés melyik oszlopából mentse ki.

A closeDatabase nevű metódus feladat, hogy bezárja a kapcsolatot. A kapcsolat bezárását pedig a konstruktorban létrehozott példány Close() metódusával végzi el.

* + 1. User.cs

Ezután felvettem a User class-ot, ami a becsatlakozott kliensek tárolásában fog segítséget nyújtani. A User class három dolgot fog tárolni a becsatlakozott felhasználóról, a felhasználó nevét, a felhasználó képét byte tömbben és a felhasználó TcpClient-jét. A felhasználó nevét és a képét majd a Kliensen való kijelzésre fogom használni.

* + 1. ServerMessageType.cs

Ezután felvettem egy enumerációt, ami segítségével, üzenetbe tudjuk írni, hogy milyen üzenetet küld a server a kliensre. Az enumerációval öt féle üzenetet tudunk választani, login\_response, register\_responsse, all\_user\_data, chat\_message és voice\_message.

* + 1. UserMessageType.cs

Ezek után felvettem egy enumerációt, ami segítségével a szerverre beérkező kliens üzeneteket tudjuk meghatározni. A kliensekről öt fél üzenet érkezhet, login\_Data, registration\_data, user\_data, text\_message és voice\_message.

* + 1. Program.cs

Legelőször a Program.cs-ben, felvettem egy Dictionaryt, amiben majd a bejelentkezett Usereket fogom tárolni, miután ez meg volt létrehoztam egy új példányt az SqLite osztályból, ami ugye kelleni fog az adatbázis műveletekhez. A main függvényben létrehoztam egy új szálat, ami majd az adatok fogadásához lesz majd szükséges. Ennek a szálnak át kell adni egy metódust, ami kezeli a bejövő üzeneteket. Ezután a main függvényben meghívtam a nem régiben létrehozott szálnak a Start() metódusát. A metódus, amit átadtam a szálnak az egy statikus metódus, azért kell statikusnak lennie, mivel a szálnak csak statikus metódust lehet átadni paraméterül. Ennek a metódusnak receiverThread a neve. A metóduson belül legelőször létrehozunk egy példányt a Connection classból, mivel ez tartalmazza a TcpListenerünket, ami segíteni fog a TcpClientek csatlakozásában. Ez után felvettem egy messageType nevű integer változót, amiben késöbb fogjuk kimenteni, hogy milyen üzenet érkezett. Ezután már elindíthajuk a létrehozott Connection példánynak a TcpListenerjét a „con.tcpListener.Start()” metódussal. Ezután felveszünk egy while ciklust, aminek a feltételébe egy true-t írunk, mert azt szeretnénk, hogy mindig, folyamatosan fogadja a Felhasználókat. A while cikluson belül legelőször létrehozunk egy TcpClient-et, ami értékül kapja a Listener által fogadott TcpClient-el. A csatlakozó kliensek fogadása az AcceptTcpClient() metódussal valósul meg. Ezután felvettem egy NetworkStreamet, ami majd a bejövő klienssel tartja fent a kapcsolatot. Ennek a NetworkStreamnek, ezért át kell adni az előzőleg fogadott TcpClient-nek a streamjét. A bejövő TcpClient-nek a stream-jét a acceptedClient-re meghívott GetStream() metódussal lehetséges. Ezután rájöttem, hogy nem a legjobb a BinaryWriter és BinaryReadert a Connection classban tárolni, ezért ezeket kihoztam ide ebbe a metódusba. A BinaryReaderből és BinaryWriter-ből létrehoztam egy-egy példányt. Ezeknek át kell adni az előzőleg kiszedett netwrokStreamet paraméterül. Ezután már megkezdődhet az adatok fogadása a kliensektől. A legelső dolog,amit meg kell tenni, hogy kivesszük az üzenet legelső információját, azt hogy milyen típusú az üzenet. Ezt a messageType változóba tároljuk. Ezután egy switch case-el már letudjuk ellenőrizni, hogy éppen milyen üzenet érkezett be. Azért van szükség switch-re, mert ha csak i falágazásokat írnánk egymás alá, akkor, ha több féle üzenetet fogadna a szerver, mint a mi esetünkben, akkor egy idő után átláthatatlan lenne az egész üzenet fogadás. A switch casenek megadjuk a messageType integer, amit majd vizsgálni fog. Ez a messageType integer önmagában nem elég, mert fel kell castolni UserMessageType-á, mivel a switch case azt tudja csak vizsgálni. A legelső esetben a login üzenetet fogjuk levizsgálni és vizsgálat után választ küldünk vissza a kliensnek. felvettem egy string változót, amibe kiolvassuk az üzenet legelső tagját, ami a username. Ezután felvettem még egy string változót, ami kiveszi az üzenet második tagját, ami a password. Ezután az üzenetben megérkezik, hogy milyen hosszú lesz a felhasználó képének a byte tömbbje, ezt az értéket lementem egy integer változóba. Ezután már csak a byet tömbböt kell kiolvasni az üzenetből. A byte tömböt csak úgy tudjuk kiolvasni a tömbböl, hogy a binaryReader.ReadBytes() metódusnak átadjuk, hogy milyen hosszú a byte tömb. Miután kiszedtünk minden információt az üzenetből, ezután már csak le kell vizsgálni, hogy benne van-e a becsatlakozott felhasználó az adatbázisnak a user táblájában. Ezt úgy tesszük meg, hogy létrehozunk egy string változót, amiben összerakunk egy SQL parancsot. Ez az SQL parancs két mezőt kérdez le az adatbázis user táblájából, a username-et és a password-ot és csak azt fogja visszaadni, ami az üzenetben megérkezett. Ezután meghívjuk az SqLiteból létrehozott példány loginSelect metódusát, aminek paraméterként át kell adni az előzőleg stringként megalkotott parancsot. Ez a parancs, ha már lefutott, utána le kell ellenőriznünk, hogy a lekérdezésből visszakapott érték megegyezik-e az üzenetben kapott értékkel. Ezt egy if elágazással levizsgáljuk, ha megegyezett akkor a clients néven felvett Dictionary-ba felvesszük az új Usert, ezt aa clients.Add() metódussal lehet megtenni. Itt, mivel a Dictionaryknak két dolgot kell átadni, egy id nevű unsigned integer veszek fel statikusként a metódusok és függvényeken kívül és a paraméterben még létrehozok egy új példányt a User osztályból, ahol átadom a példánynak a username-et a képét a usernek és a TcpClientet, amiről érkezett a bejelentkező üzenet. Miután hozzáadtuk a Dictionarynkhez a belépett Felhasználót azután az id nevű unsigned integert megnöveljük eggyel, amire azért van szükség, hogy minden bejelentkezett felhasználónak egyedi id-je legyen. Ezután már visszaküldhetjük a kliensnek a bejelentkezés válaszát, ami a binaryWriter-rel fog történni.

A dokumentáció írása közben rájöttem, hogy nem nyitottam szálat minden egyes beérkező kliensnek, ami rendkívül nagy baj, mivel akkor csak egy kliens tudna bármit is küldeni a szervernek és maximum egy üzenetet, ami egy több szálas szervernél több felhasználóval eléggé lekorlátozná a szoftver használatát például a szöveges chat esetében, ezért ennél a pontnál átalakítottam a szerveren a kódot. Olyan módon tettem ezt a változtatást, hogy a main függvényben felvettem ugyanúgy a fogadó szálat és utána elindítottam. A fogadó szál függvényében csak létrehozunk a Connection osztályból egy példányt, ami létrehozza nekünk a TcpListenert. Ezután ezt a TcpListenert elindítjuk a Start() metódusával. Ezután indítunk egy while ciklust, ami egy végtelen ciklus lesz és ebbene a ciklusban fogadjuk a TcpClient-eket. Minden egyes becsatlakozott TcpClient után létrehozunk a TcpClientnek egy szálat, ami kezeli a TcpClienthez tartozó adatfogadást és esetenként a válasz adatok visszaküldését a kliensre. A TcpClienthez tartozó szálnak a függvényében, amit listenForMessage-nek neveztem el. Ez a függvény paraméterként kap egy object-et, ami jelen esetben a acceptedClient lesz, amit még a listenForMessageThread.Start() metódusnak adtunk meg paraméterként, és ezzel fogja tudni a metódus, hogy melyik kliensről van szó. A metódus legelső pillanatában létrehozunk egy TcpClientet, amit egyenlővé teszünk a paraméterként bejött object-el, mivel a bejövő paraméter típusa object, ezért felkasztoljuk TcpClient-é. Ezután létrehozunk egy NetworkStreamet, aminek megadjuk ennek a TcpClientnek a GetStream() metódusát. Ennél a pontnál elkezdem használni a using kulcsszót, ami egy láthatóságot hoz létre egy adott objektum példányra, amit a using- ban hozunk létre. A using legfőbb tulajdonsága, hogy miután vége a using blokknak azután egyből megszűnik az objektum példány. Először létrehoztam egy BinaryStreamet a using használatával, és a példánynak átadjuk a networkStream-et, amit az átadott TcpClient-ből szedtünk ki. Ezután létrehoztam a using használatával egy BinaryWritert, ami majd a networkStream-re való írást teszi lehetővé nekünk. A binaryWriter-nek is átadjuk a networkStreamet. Ezután a folyamatos üzenet fogadás érdekében az egész kódot, ami az üzenetek fogadásához szükséges, azt egy while(true) végtelen ciklusba tesszük. A while ciklus belsejében legelőször levizsgáljuk, hogy van- e TcpClient, ennek a vizsgálatát úgy végezzük, hogy az acceptedClient-nek az Available property-ét levizsgáljuk, hogy nagyobb-e mint nulla, mert ha nagyobb, akkor azt jelenti, hogy van TcpClient csatlakozva, akinek küldhetjük vissza az üzenetet. Ezután kiolvassuk a bejövő üzenetből a legelső byte-ot, ami minden üzenetben az üzenet típusa lesz. Ezután egy switch case-t veszünk fel, ami a messageType-ot fogja vizsgálni. Ahhoz, hogy letudja vizsgálni vagy legalább is jól vizsgálja le, ahhoz ezt az integer változót fel kell castolni UserMessageType-ra, utána már csak a case-eknél már csak az adott UserMessageType-ot kell beállítani. A login case ugyanúgy néz ki, mint a szálak átalakítása előtt leírtam. Ezután a regisztrációs üzenetet vizsgálom le. A vizsgálathoz először ki kell vennünk az üzenetből a három stringet, amit megkapunk. Az üzenet minden eleméhez felveszek egy string-et. Mindegyik stringet sorban a binaryReader-nek a ReadString() metódusával olvassuk ki a streamből. Ezután megcsináljuk az SQL scriptet, ami a regisztráció esetében egy INSERT INTO lesz. Ezzel az INSERT-el beszúrok az adatbázisba egy id-ét egy felhasználói nevet egy jelszavat és egy emailt. Ezután egy if elágazásnak a vizsgálati részében hívódik meg a beszúró metódus, ami vissza ad egy integert és ha ez az integer egyenlő eggyel akkor az azt jelenti, hogy sikerült beszúrni az adatot az adatbázisba. Az if elágazás igaz ágában binaryWriter segítségével összeállítom a válasz csomagot a kliensnek. A válasz csomagba legelőször be kerül, hogy ez az üzenet egy ServerMessageType.register\_response. Aztán az üzenet lényege jön, ami a kliensnek a legfontosabb, ami egy egyes szám lesz. A kliens majd ezt az egyest fogja levizsgálni. Ezután már meghívhatjuk a binaryWriternek a Flush() metódusát, ami elküldi a networkStreamen a kliensnek az üzenetet. Az üzenet elküldése után console-ra kiíratom, hogy sikerült-e regisztrálni. Az if elágazás hamis ágában ugyanúgy egy ServerMessageType.register\_respons üzenetet küldünk csak azzal a különbséggel, hogy maga az üzenet egy nullás szám lesz. Ezután a chat üzenetet fogjuk fogadni a szerveren. Itt ebben a case-ben az üzenetből kivesszük a felhasználó felhasználói nevét a GetString() metódussal, ezután a chat üzenetet is kivesszük ugyanezzel a megoldással egy string változóba. Ezután kiírattam a chat üzenetet, hogy egyáltalán átjön-e az üzenet a kliensről. Ezután felvettem egy foreach ciklust, ami végig megy a becsatlakozott klienseknek a tömbjén. Ezzel a megoldással lényegében egy mindenkinek eltudjuk küldeni az üzenetet. A foreach ciklusnak meg kell adni egy változót, ami a tömbnek egy elemét fogja jelenteni. Ezután felveszünk egy új BinaryWritert, mivel a másik BinaryWriter csak ugyanannak a TcpClientnek tud küldeni, aki neki küldött, ezért az új BinaryWriter-nek a clients tömb adott tagjának az elmentett TcpClientjének a Streamére fogjuk küldeni a chat csomagot. A chat csomagba először is beleírjuk, hogy ez a csomag egy chat csomag, ez egy ServerMessageType. Ezután a chat csomagba beleírjuk a küldő felhasználó nevét és aztán beleírjuk még a chat üzenetet ezek, után már csak a BinaryWriter Flush() metódusát kell meghívni.

* 1. Kliens oldal

A kliens oldalon nem a megtervezett mockup alapján alakítottam ki a formokat mivel egy könnyebb megoldást találtam ki rá. Ez a megoldás úgy néz ki, hogy nem a jobb oldalon a gombok mellett fog megjelenni az adott menüpontnak a tartalma, hanem egy külön form-ban. A jobb oldalon a gombok mellett annyi lesz majd látható, hogy éppen ki van fent a szerveren. A gombokat is kivettem a formokról és új gombokat tettem fel. Az első gomb, amit felraktam a Chat elnevezésű gomb, ami a gomb megnyomásával megnyitja a chat-nek az ablakát. A második gomb, amit felvettem az az Options nevezetű gomb, ami egy új formot nyit meg, ahol a kép beállítását és az állapot beállítását fogja tartalmazni. Erre az átalakításra, azért volt szükség, hogy könnyebben tudjak a formokkal dolgozni és hogy jobban átlássam a szoftveremet.

* + 1. logInForm.cs

Ezen a formon fog történni a bejelentkezés. Erre a formra először is felvettem egy Picturebox-ot, amiben a szoftverem logoja fog szerepelni. Ezután felvettem egy textbox-ot, ahova a felhasználó beírja a felhasználói nevét. Ez alá a textbox alá felvettem még egy mezőt, ahova a felhasználó be tudja írni a jelszavát. Ezek alá a textboxok alá raktam egy gombot, ami elindítja a bejelentkezés folyamatát. A form legalján van egy linkkel ellátott label, amire majd ha rákattintunk a regisztrációs form-ra fog átvinni. A logInform-nak legelőször a Load eseményét kötöttem le. Erre, azért van szükség, hogy majd ebbe a metódusba építi fel a kapcsolatot a szerverrel. Ezután lekötöttem a linkelt label-nek az OnClick metódusát, ami kattintáskor átvisz a regisztrációs formra. Ezután lekötöttem a username textboxának az OnClick eseményét, ami azt fogja tenni, hogy amikor belekattintunk, akkor egy üres stringet tesz bele abba a textbox-ba, hogy tudjunk aztán bele írni. Ezután egy elágazást vettem fel, amiben azt vizsgálom le a String.IsNullOrEmpty() metódusban, hogy a jelszónak a textboxában van-e valami érték, ha nincs benne semmilyen string akkor a textboxnak a UseSystemPasswordChar property-jét false-ra kell állítani, mert utána beleírjuk a jelszó textboxába, hogy Password, abból az okból, hogy a felhasználó tudja, hogy oda a jelszót kell írni. Ezután lekötöttem a jelszó textboxának az OnClick eseményét, amire azért van szükség, hogy a textbox UseSystemPasswordChar property-jét true-ra állítsuk, azért, hogy más emberek a környezetében ne láthassák a beírt jelszót. Itt is csináltam egy elágazást, ami levizsgálja, hogy a username mezőben van- e valami érték és , ha nincs akkor beleírja a mezőbe, hogy username, ugyancsak a felhasználó érdekében. Ezután a magának a formnak és a picturebox nak is leköttöttem az OnClick eseményét, mert bárhova is kattint a felhasználó, ha üres stringek vannak a textboxokban, akkor mindig ha elkattint a felhasználó, akkor újra beírja a textbox-ba alapértelmezetten, hogy mit kell abba a textboxba írni. Ezután lekötöttem a felhasználói név textboxának a TextChanged eseményét, amire a textbox ellenőrzése miatt van szükség. Az ellenőrzésénél legelőször létrehoztam egy új RegEx-et, amit usernameRgx-nek neveztem el. A felvett RegEx-nek át kell adni paraméterül egy Regex-et string formában. Miután ez megtörtént levizsgálom, hogy a textbox-ba írt felhasználói név eleget tesz-e a Regex-ben meghatározott szabálynak. Itt egy elágazást használtam, ami levizsgálja a regex-nek az IsMatch() metódusával, hogy a felhasználói név, amit beírtunk az megegyezik-e a Regex szabályával, ha ez a feltétel teljesül, akkor egy isUsernameOk boolean változóban megváltoztatjuk az értéket true-ra, ha meg nem teljesül, akkor false-re. A Regex-ben meghatározott szabály az az, hogy a felhasználói névnek kis betűt és számot kell tartalmaznia és minimum három, de maximum tizenöt karakter hosszúságú lehet. A jelszó textboxának is lekötöttem a TextChanged eseményét és itt is fel vettem egy Regex-et. Ennek a regex-nek a szabálya, hogy kis és nagy betűt kell tartalmaznia és egy különleges karaktert. A jelszónak ezenfelül minimum 8 karakter hosszúnak kell lennie. Itt is van egy if elágazás, ami a passwordRgx IsMatch() metódusával levizsgálja a textbox-ban lévő stringet, ha az igaz ágba lépünk bele, akkor az IsPasswordOk nevű boolean változót igazra állítjuk, ha az ellenkezője tőrtének meg akkor hamisra állítjuk.

Ezután lekötöttem a bejelentkezés gombnak az OnClick eseményét, amikor rányomunk a gombra először is egy if elágazás levizsgálja, hogy az isUsernameOk és az IsPassswordOk változók igazra vannak- e állítva, ha beléptünk az igaz ágba, akkor feljebb deklarált változókba kimentjük a textboxokban lévő stringet. Itt ezután létre kell hoznunk egy BinaryWritert, ami majd elvégzi a küldést a szerver felé. Mivel ennek a BinaryWriternek meg kell adni egy streamet, ezért a form konstruktora alatt deklaráltam egy Connection típusú connection nevű osztály példányt. Itt még nem hozok létre belőle példányt, mert nincs értelme, ezért ezt a Load eseményben oldottam meg. Ezek után már át tudunk adni egy streamet a BinaryWriternek. Ezután a binaryWriterként elnevezett példánynak a Write() metódusával tudjuk a stream-re írni az elküldendő adatokat. A bejelentkezés üzenetbe először beleírjuk az üzenet típusát, hogy a szerver el tudja dönteni, hogy milyen üzenetről van szó. Aztán az üzenetbe beleírjuk a felhasználói nevet, amivel be akarunk jelentkezni. Ezután beleírjuk a jelszót, de a jelszónál először meghívjuk az sha256 algoritmust, ami hash-i a jelszavunkat, ezért, ha valaki lehallgatná az üzeneteket, amit a szerver felé küldünk akkor, az az ember nem tudja visszafejteni a jelszavunkat. Ezután felveszünk egy byte tömböt, ami egy Bitmap képet fog tárolni byteokban. Ebbe a byte tömbbe egy alap képet fogok tárolni, ami minden felhasználónak ugyanaz lesz, ezt a képet a későbbiekben a felhasználók meg tudják majd változtatni az option formon. A képet, hogy átalakítsuk byte tömbbé, kell egy függvény, ami átalakítja. Ennek a függvénynek lesz egy bemenő paraméter, ami Bitmap típusú lesz. Ehhez létre kell hozni egy példány egy ImageConvert-ből. Mivel ennek a függvénynek byte tömb visszatérési értéke van, ezért vissza kell térnünk egy byte tömbbel, amit a converter nevű ImageConverter fogja a képet átalakítani byte tömbbé. Miután átalakítottuk a képet azután, már a login üzenetbe beleírhatjuk a tömbnek a hosszát és magát a tömböt. Ezutén a login üzenetünket már csak el kell küldeni a streamen a Flush() metódussal. Ezután már csak le kell vizsgálnunk a szervertől visszakapott login response üzenetet. Itt a using kulcsszó használatával felveszünk egy BinaryReadert, aminek átadjuk a a Connection osztályból létrehozott példány TcpClient-jének a GetStream() metódusát, ami visszaad egy streamet. Ezután egy if elágazással levizsgáljuk a legelső byte-ot az üzenetből, ami a ServerMessageType, tehát szerver érkező üzenet típusa, ha ez az üzenet típus nullával egyenlő, akkor vizsgálhatjuk meg magát az üzenet tartalmát, ami ha egyes szám, akkor sikeres volt a bejelentkezés és megjelenik akkor a mainform, ami az alkalmazás fő formja.

* + 1. registerForm.cs

A regisztrációs formon legelőször felvettem egy labelt, amibe beleírtam, hogy Create an account, hogy a felhasználónak a szeme elött legyen, hogy milyen formon van. Ezután felvettem négy textboxot. Az első textboxba írhatja a felhasználó a felhasználói nevét, a másodikba, az email címét, a harmadikba a jelszavát és a negyedikben csak meg kell erősítenie a harmadikban megadott jelszót. Felvettem ezután két gombot. Az egyik gomb a regisztrációs gomba a másik meg egy mégsem gomb, hogy ha úgy döntene a felhasználó, hogy mégsem regisztrál.

Ezen a formon legelőször deklarálunk egy statikus Connection típusú változót, amibe később a konstruktorba egyenlővé tesszük paraméterként átadott objektumot. Mivel ezt az objektumot csak Object típusként lehetett átadni két form között, ezért az átadott objektumot fel kell castolni Connection típusúvá. Ezután felveszünk négy darab boolean változót, amik a textboxok ellenőrzésénél fognak segíteni. A négy textboxnak és a labeleknek lekötöttem az OnClick eseményét, hogy amikor üres a textbox akkor visszaíródjon a textbox-nak a szövege. A jelszó esetében, ha a jelszónak az egyik textboxába kattintunk, akkor a textbox UseSystemChar propertyét true-re állítjuk. A regisztrációs gombra kattintáskor, legelőször leellenőrizzük, hogy minden egyes kitöltött textbox helyesen van- e kitöltve. Ezt a négy darab boolean változóval tehetjük meg. Egy if elágazásban levizsgáljuk, hogy mindegyik változó egyenlő-e nullával, ha igen akkor megkezdődik a regisztrációs folyamat. Ezután létrehozunk egy új példányt a Hash osztályból, mert kelleni fog a password átküldésénél. Ezután létrehozunk egy új BinaryWriter, hogy majd ezzel küldjük el a regisztrációs adatokat. Ennek a BinaryWriternek átadjuk a loginformról átadott objektum tcpClient-nek a GetStream() metódusát, amivel megkapja azt a streamet, amire írnia kell. Ezután a regisztrációs üzenetbe először az üzenet típusát írjuk bele, ami egy UserMessageType.registration\_data. Az üzenet típusát mindig byte-á kell castolni a ReadByte() metódus miatt. Az üzenet típusa után most már a felhasználói név textbox-nak a text-jét, az email textbox-nak a Text-ét és a password textbox-nak a Text-jét írjuk bele a Binarywriterrel. Végül a BinaryWriter Flush() metódusával elküldjük a streamen. Ezután fogadni kell a visszakapott adatot. Ehhez a using kulcsszóval létrehozunk egy BinaryReadert, amit a regisztrációs válasz fogadására használunk. Ennek a BinaryReadernek is átadjuk az átadott Connection osztályból létrehozott példány TcpClientjének a GetStream() metódusát. Legelőször az üzenet típusát olvassuk ki a binaryReader-nek a ReadInt32() metódusával, amit egy integer változóban tárolunk.egy if elágazással levizsgáljuk, hogy olyan üzenetet kaptunk-e, amire nekünk szükségünk van, szóval egy ServerMessageType.register\_respone, és ha ez akkor egy másik if elágazással levizsgáljuk az üzenet tartalmát. Ha az üzenet tartalma egyenlő egyel, akkor bezárja a formot, ha viszont mást kapunk vissza akkor egy label-be kiírja, hogy nem sikerült regisztrálni.

* + 1. mainForm.cs

A mainForm-nak a konstruktorában paraméterként négy dolgot adunk át. Egy Bitmap-et, ami majd a felhasználónak a képe lesz, egy stringet, ami a jelenlegi állapotát fogja a felhasználónak mutatni, egy Color típusú változót, ami beállítja majd a mainFormon a form betöltésekor az állapot színét, például elérhető állapotban zöld színt adunk át a formnak és utoljára átadjuk a login formban létrehozott Connection objektumot. Ezután létrehoztam egy függvényt, ami beállítja a felhasználó profilképét a mainformon. Ennek a függvénynek csak egy paramétere van, ami egy Bitmap típusú változó lesz. Ez a függvény csupán annyit csinál, hogy a picturebox-nak az Image property-vel egyenlővé teszi. Ezt a függvényt meghívjuk a mainForm-nak a konstruktorában, ahol átadjuk ennek a függvénynek a login vagy az option formtól kapott Bitmapot. Ezután létrehoztam egy függvényt, ami beállítja a felhasználó állapotát. Ennek a függvénynek két bemenő paramétere van, egy string, amit a login vagy az option formtól kapunk meg és egy Color, amit ugyancsak a login vagy az option formtól kapunk meg. Ez a függvény annyit csinál, hogy az állapotot mutató labelnek a Text-jét beállítja a paraméterként kapott állapot névre és az állapotot jelző pictureboxnak a háttérszínét beállítja a paraméterként kapott színre. Ezt a függvényt is meghívjuk a mainform konstruktorában és átadjuk neki a mainformba kapott stringre és Colorra. Ezután létrehoztam egy- egy példányt a chat\_formból és az option\_formból, mivel majd a gombok megnyomásakor ezeket kell megnyitni. Mind a kettőnek átadtam a megkapott Connection példányt. Ha a Chat gomra kattintunk, akkor meghívódik a chat\_form-nak a Show() metódusa, ami előhívja a chat\_formot és ha az Options gombra kattintunk, akkor megjelenik az Options form. Ezenkívül lekötöttem a mainForm-nak a Load eseményét, abból az okból kifolyólag, hogy kipróbáljam, hogy hogy adok hozzá listview form elemhez képet és text-et. Ehhez először létrehoztam egy új példányt az ImageList-ből, amihez először hozzá kelett adni egy képet. Ezután a listview-ban beállítottam, hogy LargeImageList property egynelő legyen a korábban létrehozott ImageList-el. Ezután a listview-nak a View propertyjét beállítottam View.LargeIcon-ra, mivel ha View.Details-re állítom, akkor nem jeleníti meg a képet. Ezt a View property még lehetne View.SmallIcons-ra is állítani, de az a rosszabb szemű felhasználóknak nem lenne jól látható. Ezután létrehozunk egy Listviewitemet, amit majd késöbb hozzáadunk a listview-hoz. Ennek a listview itemnek meg kell adni, hogy milyen indexű képet akarunk vele megjeleníteni és még hozzá kell adni a megjelenítendő szöveget.

* + 1. Connection.cs

A Connection osztály fogja kiépíteni és fenntartani a kapcsolatot a szerverrel. Ebből az osztályból csak egyetlen példányt hozunk létre a loginform-on és ezt a példány adjuk át egyik form-ról a másikra. Az osztályban legelőször felveszek egy stringet ipAddress néven, ami a szerver ip címe lesz. Ezt az adattagot privátra állítom, hogy máshonnan ne lehessen módosítani. Ezután létrehoztam egy integert, ami a portot határozza meg. A portnak az 1234 –et adtam meg. Ezután létrehoztam egy új példányt a TcpClientből, ami ebben az esetben publikusnak kell lennie ,mert a formoknak tudnia kell ennek a TcpClientnek a streamjét. Ezután létrehoztam a class konstruktorát, ami paraméterül kap egy onResponse delegate metódust. Erre azért van szükség, hogy tudjuk a kliensen, hogy sikerült-e csatlakozni a szerverre, mert ez a metódus csak akkor adódik át paraméterben, ha sikerült a szerverre való csatlakozás. Ezután felvettem egy publikus delegate metódust, hogy feltudjak venni egy ilyen típusú adattagot, ezek után fel is vettem ezt a privát onResponse adattagot, aminek majd át tudjuk adni azt a metódust, aminek majd le kell futnia a server válaszakor. A konstruktorban ezek után a legelső, hogy a classon belüli response adattagot egyenlővé tesszük a paraméterként bejött metódussal. Ezután meghívjuk a TcpClientre a Connect() metódust, aminek paraméterben át kell adni az ip címet amire csatlakoznia kell és a portot. Ezután meghívjuk az onResponse metódust, amit paraméterben átadtunk a Connection osztálynak. Ezután létrehoztam egy publikus metódust, ami a tcp kapcsolat lezárásáért lesz a felelős. ebben a metódusban csak annyi fog történni, hogy a tcpClient-nek meghívjuk a Close() metódusát.

* + 1. Hash.cs

A Hash osztály végzi el a jelszavak hashelését. Ez az algoritmus egy sha256-os hashet hoz létre, a stringben egy kis módosítással, hogy nehezebb legyen feltörni, vagy ne lehessen két jelszónak ugyanaz a hash-e. Ebben a classban két metódus lesz. Ez a két metódus teljes mértékben megoldja a hashelés folyamatát. Az első metódus egy string visszatérési értékű metódus, abból az okból, hogy egyből lehessen ezt a hashelt stringet más részeknek is használnia. A metódusnak bemenő paraméterként bemegy egy string, ami maga a password, amit hashelnünk kell, ahogy beérkezik a password egyből hozzáadunk egy másik stringet, hogy a továbbiakban az új megalkotott stringet hasheljük meg. A :NET tartalmaz már sha256-os algoritmust. Ezt az algoritmust fogjuk használni. Legelőször létrehozunk egy SHA256 típusú példányt, amit egyenlővé teszünk SHA256Managed.Create() metódussal, ez egy alapértelmezett SHA256-os implementációt hoz létre. Ezután létrehozunk egy byte tömböt, amibe belerakjuk a jelszó stringünket byte-okká alakítva. Ezt az Encoding.UTF8.GetBytes() metódussal végezzük úgy, hogy paraméterként átadjuk az átalakítandó stringet. Ezután létrehozunk még egy byte tömböt, amiben a már hashelt jelszavat fogjuk tárolni. Ezt a byte tömböt egyenlővé tesszük az SHA256- ból létrehozott példánynak a ComputeHash() metódusával, aminek paraméterül megadjuk a byte tömböt ,amit létrehoztunk a jelszóból. A jelszónak a byte tömbjét paraméterként adjuk át ennek a metódusnak. A visszatérési értéknek pedig a metódusban megadjuk a másik metódusnak átadott hashelt tömböt, ami visszaalakítja stringé a már hashelt tömböt. Ezt a folyamatot úgy teszi meg a másik metódus, hogy megkapja a hashelt byte tömböt paraméterként és létrehoz egy StringBuildert, ami felépíti majd a hashelt stringet. Egy for ciklus végig megy a hashelt tömbön és minden egyes tömbelemnél hozzáfűzi a StringBuilder a stringhez az Append() metódussal a jelenlegi tömbelemre meghívott ToString() metódus. A metódus return-el visszaadja a StringBuilder által készített stringet ugyancsak a ToString() metódus meghívásával.

* + 1. MySettings.cs

Ez a class fogja tárolni a felhasználónak a beállításait. Három adat lesz tárolva ebben a classban a felhasználóról. Az egyik adata felhasználó felhasználói neve, amit a loginformon állítunk majd be. A másik adat az a felhasználó képe, amit ugyancsak a loginformon állítjuk be egy alapértelmezett képet mivel a bejelentkezésnél muszáj valamilyen képet küldenünk. Ha, ez a kép megváltozik vagy bármelyik adat, akkor újra küldjük a szervernek afelhasználónak az adatait. Ezenfelül lesz még egy adattagja ennek a class-nak, ami a felhasználó állapotát fogja eltárolni integer formátumban. Ehhez majd fel kell venni egy enumerációt, amivel majd meg tudjuk határozni mondjuk a mainFormon, hogy milyen állapot legyen beállítva. Mind a három adattag láthatósága privát, ezért csak metódusokkal lehet elérni őket kívülről.

* + 1. INetworkChatCodec.cs

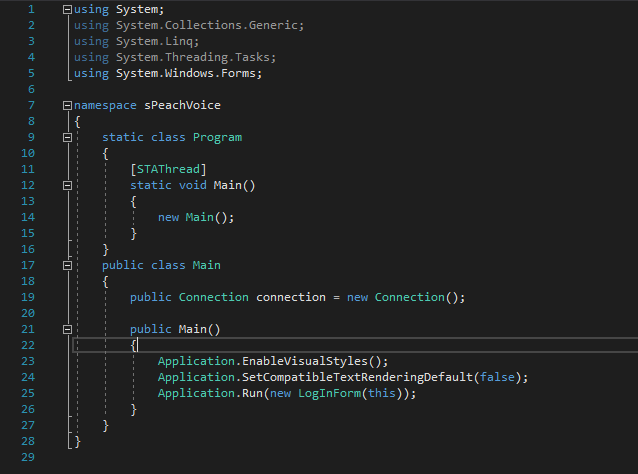
Az INetworkChatCodec egy interface class. Ez a class a felelős a chat kódek adatainak a tárolására, mint példáúl a chat codec neve, elérhető-e a codec, hány bit másodpercenként a mintavételezés az analóg hangból, maga a felvételnek a formátuma és beállításai, az encode és decode során létrejövő byte tömbök. Ez az interface class, akkor lenne fontos leginkább, ha több mint egy codecünk lenne, de nekünk csak egy van, ezért a fontossága elenyésző, de objektum orientáltság szempontjából nagyon is fontos. Ez a class megtalálható magában a NAudio könyvtárban, de kiszedtem egy külön classba, hogy jól látható hgelyen legyen.

* + 1. ALawChatCodec.cs

Ez a class is megtalálható magában a NAudio könyvtárban. Ez a class végzi lényegében a hang mintavételezését és decode-olását. A codecekre, azért van szükség, mivel amikor a WaveIn() metódus veszi fel a hangot, akkor a hang felvétele úgy történik, hogy minél jobb legyen a hangminősége. Ez, hogy nagyon jó a hang minősége, ez azt jelenti, hogy a hálózat is nagyon le lesz terhelve, ezért van szükség a decode folyamatára, hogy a hálózat ne legyen leterhelve. A legelső lépésben, amit a classban meg kell valósítani, az az hogy beállítjuk az interface Name property-jét, ezt a get kulcsszóval és a return kulcsszó segítségével tesszük meg. Ezután beállítjuk a BitsPerSecond propertynek, hogy milyen gyakran történjen meg a mintavételezés. Itt a NAudionak az alapmintavételezését felszorozzuk nyolccal, ezzel is javítva egy kicsit a késöbbi hangminőségen. A RecordFormat propertynek átadunk egy WaveFormat-ot, ami majd magát a felvételt fogja szabályozni, a WaveFormatnak meg kell adni paraméterül, hogy mennyi legyen a bit ráta, mennyi legyen a bit mélység és, hogy mono vagy stereo legyen a hang felvétele. Ezután létrehozunk egy Encode metódust, aminek három paramétert kell megadni. Az első paraméter, az az a byte tömb, amit encodeolni kell, egy offsetet kell átadni még, ami meghatározza, hogy hányadik byte-ol kezdődik a hang (a hang általában nullától kezdődik, de lehetnek, ettől eltérő esetek) és harmadik paraméterbe, pedig a tömb méretét kell átadni. A metódusban legelsőzör létrehozunk egy új byte tömböt, ami már az encodeolt hangot fogja tárolni byteokban. Ennek a tömbnek meghatározzuk a méretét, fele akkorára, mint a paraméterként bejött tömböt. Fel kell venni egy integer változót, ami a kimenő tömbnek lesz az indexe. Ezután szükségünk van egy for ciklusra, ami a bejövő paraméterként átadott hosszig megy. A ciklus változót mindig kettővel kell növelnünk. Az encode-ra kialakított tömbnek mindig a plussz egyedik elemébe rakunk bele byte-ot. Ez a byte, ami belerakunk mindig a bemenő byte tömböl jön elemenként eltolva offsettel plusz egyel, a hang kavarodását elkerülve. A for ciklus után return kulcsszóval visszaadjuk az encode-olt tömböt. A következő a Decode() metódus, amivel a kliensen a beérkező byte tömböt fogjuk hanggá átalakítani, ehhez bemenő paraméterként szükségünk van egy byte tömbre egy offset-re, ami általában nulla szokott lenni és a tömbnek a hosszúságára. A metódusban legelőször felveszünk egy byte tömböt pont úgy, mint az Encode() metódusnál, csak itt a tömb hosszúságát felszorozzuk kettővel. Itt is szükségünk van egy indexre, ami a tömbnél fog segíteni nekünk. Ezután kell nekünk egy for ciklus, ami megint csak a tömb végéig megy és egy short változóba mindig kivesszük a bejövő tömb offset plussz n-edik elemét és ezt az elemet adjuk hozzá a dekódolt a tömbhöz olyan módon, hogy byte-á kasztoljuk és megadunk neki két határértéket. A for ciklus után visszatérünk a dekódolt byte tömbbel, ami a waveout már tud majd kezelni.

* + 1. Program.cs

A Program.cs class alakítja ki a alapértelmezetten a Formokat és kinézetüket indításkor. Ebben a fájlban létrehoztam egy inner classt Main néven. Lényegében az én esetemben ez az inner class fogja létrehozni a Connection classból egy példányt és az összes formra vonatkozó beállítást és a login form indítását. Ezután a Program nevű class csak létrehoz egy példányt az előbb létrehozott classból.



. ábra Átalakított Program.cs

* + 1. Connection class változtatás

A szoftveremben változtatni kellett a Connection classon és ezt a classot használó classokon, mivel amikor a BinaryWriter vagy a BinaryReeadert használtam, mindig az volt a baj, hogy a BinaryReader folyamatosan lefoglalta a NetworkStreamet, amivel az volt a baj, hogy nem tudtuk, írni a NetworkStreamet. A másik probléma, ami felmerült az az volt, hogy mindig, amikor írni akartam BinaryWriterrel a NetworkStream-re, akkor olyan hibát dobott fel a Visual Studio, hogy nem használhatok már Disposeolt példányt, ezt a hibát a NetworkStreamre értette, ezért meg kellett oldanom, hogy a NetworkStream-et ne zárja be a BinaryWriter vagy a BinaryReader írás vagy olvasás után. A probléma megoldásához először felvettem a Connection classba egy NetworkStream változót. Ezután a Connection classban felvettem a BinaryWritert és a BinaryReadert is. Ezután deklaráltam minden formból egyet, amelyeknek szüksége van adat fogadására a szervertől. Ezután felvettem egy openConnection nevű metódust, ami elvégzi a szerverre való csatlakozást. A metódusban először létrehozunk egy példányt a TcpClientből és utána a Connect() metódussal csatlakozunk a szerverre. Amikor a csatlakozás megtörtént a NetworkStreamnek megadjuk a TcpClient-nek a stream-ét. Ezután felvettem egy closeConnection nevű metódust, ami lezárja a TcpClient-et, a NetworkStreamet, a BinaryWritert és a BinaryReadert, a Close() metódussal. Ez a closeConnection metódus csak kijelentkezéskor hívódik meg, mert addig végig szükségünk van ezekre. Ezután a Connection classban még felvettem egy listen metódust, ez a metódus fogadja az összes bejövő adatot a szerverről és osztja majd el. Attól függően, hogy milyen adat jön be a szerverről, olyan módon fogja egy switch case irányítani az adatot a formokra. Minden érintett formon létrehoztam egy metódust, ami ezt az adatot tudja a formra átvinni.

* + 1. ListenerThreadState.cs

A ListenerThreadState osztályban három property lesz elhelyezve. Az egyik ilyen propertyben beállíthatjuk a kimenő UDP clientnek az IPEndPointját. A következőben a bejövő hang EndPointját és a harmadikban, meg egy INetworkChatCodec típusú propertyben az éppen használatos kódeket, ami esetünkben az ALawChatCodec.

* + 1. A hang átvitelhez használatos funkciók implementálása

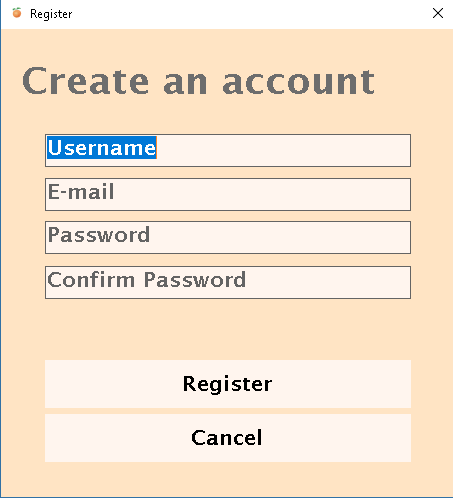
A legelső dolog, amit a hang átviteléhez kialakítottam, az az , hogy felvettem a chat\_formon egy új gombot, ami megnyomásával el lehet indítani a hang chatelést. Még egyszeri megnyomásra meg lecsatlakozik a hangchatelésből.

Ezután felvettem a hang chathez szükséges globális változókat. Legelőször felvettem egy boolean változót connected néve, ami majd a lényegében a gomb állapotának a vizsgálatához fogom használni. Ezután létehoztam egy új példányt az ALawChatCodec classból egy új példányt, ez a class fogja végezni a hanghoz szükséges encode- és decodolást. Ezután felvettem egy példányt a WaveIn classból és kezdő értékül nullt adtam neki. Ez a class fogja végezni a hangnak a felvételét. Következőleg deklaráltam egy BufferedWaveProvidert, ami a hang felvétele során keletkezett buffereket, fogja tárolni és irányítani. Ezután felvettem két UdpClient-et, egyet a hang küldésére, amásikat pedig a hang fogadására. A hang lejátszására is kell egy változó, ami egy IWavePlayer interface classból létrehozott példány lesz, amit waveOut-nak neveztem el. Ezután létrehoztam egy példányt az IPEndPoint osztályból, aminek paraméterként átadtam, hogy szórásos üzenetről van szó és, hogy a 60001-es port legyen az alapértelmezett port, ez az IPEndPoint fogja megadni az UdpClientnek, hogy hogyan küldje UDP protokollon a hang üzenetet. Ezután felvettem még egy példányt ebből a classból, mivel a másik UdpClientnek is kellenek beállítások, hogy honnan és hogyan fogadhat üzenetet. Itt Any címet adtam meg neki, nem pedig broadcastot, hogy tudjon akárhonnan fogadni hang üzenetet a 60001-es porton. Ezután a korábban felvett gomb OnClick eseményét lekötöttem, amiben legelőször levizsgáljuk a connected boolean változót, ami ha gombnyomáskor false, akkor felveszünk egy integer változót, ami az bemenő eszközt fogja kiválasztani, jelen esetben nullát adunk neki értékül, mivel az az alapértelmezett mikrofonnak a száma. Ezután ki kell alakítanunk egy metódust, ami a kimenő hangért lesz felelős. Ezt a metódust connectVoice-nak neveztem el. Ennek a metódusnak át kell adni paraméterként a kimenő és bejövő UdpClient által használatos IPEndPointot, egy integert, ami az bemenő eszköz lesz és egy NetworkChatCodec-et. Ebben a metódusban legelőször létrehozzunk egy új WaveIn-t. Ezután a waveIn-nek a BufferMilliseconds adattagját egyenlővé tesszük ötvennel. Ez azt jelenti, hogy a mikrofonból bejövő buffer 50 milliszekundumonként fogja a hangot tárolni. Ezután waveIn DeviceNumber adattagjának megadtam a paraméterként átjött inputDevice-t. Ezután a waveIn-nek a WaveFormat adattagjának átadom a paraméterként bejövő chat kódeknek a RecordFormat-ját, ami meghatározza a felvétel formátumát. Ezután a waveIn-nek a DataAvailable nevű adattagjának át kell adni egy event-et, ami jelen esetben egy metódus lesz, mivel ennek az adattagnak kell tudnia megvalósítani az adatküldést. Ezt a metódust, ami át kell adnunk waveIn\_DataAvailable-nek neveztem el. Ennek a metódusnak két paramétert kell átadnunk egy object típusú paramétert és egy WaveInEventArgs paramétert, mivel majd ebből a WaveInEventArgs-ból tudom majd kivenni a WaveIn buffer-jét. Ezután felvettem egy byte tömböt, amit egyenlővé tettem az aLawChatCodec Encode metódusa által létrehozott byte tömbbel. Ezután már csak meg kell hívnunk a sendVoice UdpClientnek a Send metódusát, aminek át kell adni az előző tömböt, a tömb hosszát és a küldőhöz létrehozott endpointot. Ezután a connectVoice metódusban meghívhatjuk a waveIn-nek a StartRecording metódusát, ami elindítja a hang felvételét. Ezek után létrehoztam a két példányt az UDpClientek-nek. Ezután ki kell alakítani a hang fogadását is ebben a metódusban. Legelőször a hang fogadásához a receiveVoice nevű UdpClient-nek meg kell hívni a SetSocketOption metódusát, ami beállítja a megnyitni kívánt socket-et. Ezután a receiveVoice-nak meg kell hívni a Bind metódusát és paraméterként meg kell adni neki a paraméterként bejött endpointListenert. Ezután már felvehetjük az új példányt a waveOut-ból. Miután felvettük a waveOut-ból az új példányt, azután felveszünk egy új példányt a BufferedWaveProvider-ből, aminek paraméterként átadunk a paraméterként bejött networkChatCodec-nek a RecordFormatját, hogy a bejövő hangot át tudjuk alakítani. Ezt a waveProvider-t paraméterként átadjuk a waveOut-nak az Init metódusának. Ezek után már meghívhatjuk a waveOut-nak a Play metódusát, ami majd lejátssza az alapértelmezett kimeneti eszközön a hangot. Ezután a connected boolean változót igazra állítom. Ezután felveszek egy var típusú változót, amiben létrehozok egy új ListenerThreadState-et, amiben beállítom a két endpointot és a chat kódeket. Ezután egy Threadpool-ra meghívom a QueueUserWorkItem-et, aminek átadom a listenerThreadstate metódust és az előbb létrehozott változóban lévő state-et. Ezután létrehoztam egy disconnectVoice nevű metódust. Ebben a metódusban levizsgálom a connected változót, ha ez a változó igaz, akkor a connected változót hamisra állítjuk, ezután a wavein-nek a DataAvailable event-ből kivesszük a waveIn\_DataAvailable nevű metódust. Ezután meghívjuk a waveIn-nek a StopRecording metódusát, ami leállítja a felvételt. Ezután a waveOut-nak meghívjuk a Stop metódusát is. Ezután lezárjuk a két UdpClientet a Close metódusukkal. Ezután Dispose metódussal megszüntetjük a waveIn, a waveOut és az aLawChatCodec classból létrehozott példányát.

1. Felhasználói Dokumentáció

A program elindulásakor legelőször a bejelentkezés felületre fog érkezni a felhasználó. Ezután a felhasználó, ha még nincs regisztrálva, akkor a regisztrációs felületre át tud menni a kék színnel jelölt link-re kattintva.

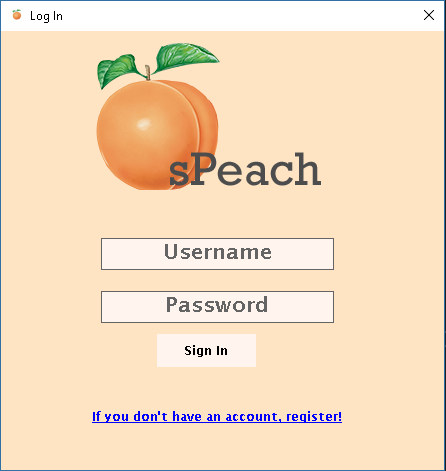
A regisztrációs felületen ki kell tölteni a regisztrációhoz szükséges adatokat, mint például felhasználói név, email cím és jelszó. Az utolsó mezőbe meg kell adni még egyszer a jelszót megerősítés céljából. Ezután, ha minden adat helyes a Registration gombra kattintva elindul a regisztráció, ha a regisztráció valami oknál fogva sikertelen volt, akkor a szoftver hiba üzenetet fog kiírni a regisztrációs gomb fölé. Amennyiben a regisztráció sikeres volt, akkor a szoftver visszaviszi a felhasználót a bejelentkezés ablakra.



. ábra Regisztráció

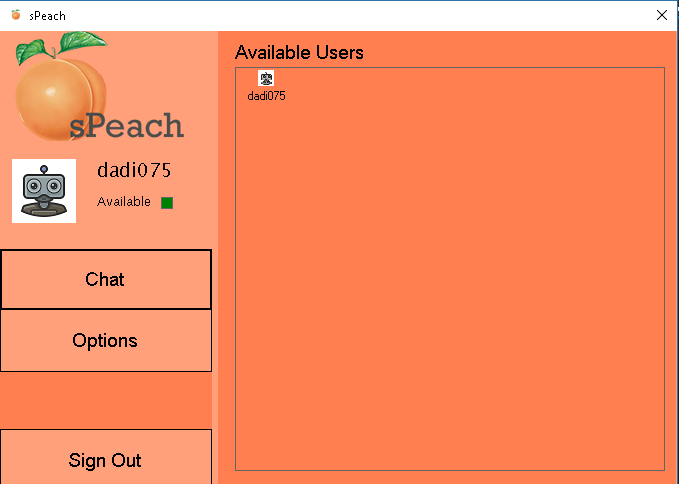
A regisztrációs felületen, ha a felhasználó úgy dönt, hogy mégsem szeretne fiókot csinálni, akkor a Cancel gomb megnyomásával megint csak visszatérhet a bejelentkezés ablakra.

A bejelentkezés ablakon regisztráció után be kell írnia a felhasználónak a felhasználói nevet és jelszót. Ezután a Sign In gombra kattintva, ha sikeres volt a regisztráció, akkor a fő ablakra visz át az alkalmazás, viszont ha a bejelentkezés sikertelen volt, akkor egy hibaüzenetet kap a felhasználó, hogy rosszul írta be a felhasználói nevét vagy a jelszavát.



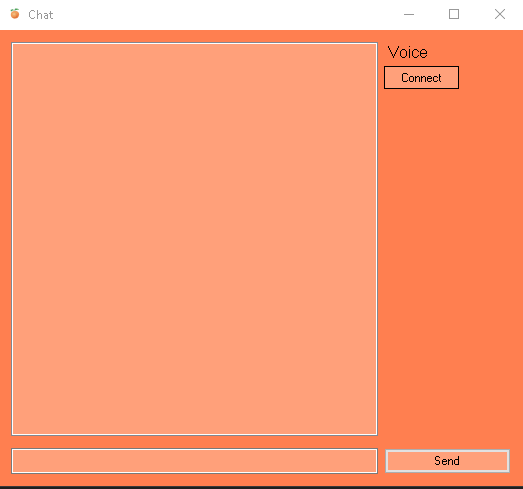
. ábra Bejelentkezés

A fő ablakban a felhasználó láthatja a chaten elérhető felhasználókat jobb oldalon. Bal oldalon felül a felhasználó profilját lehet látni, ami a felhasználó képe, neve és elérhetősége. A profil alatt három gomb található. Az első gomb a chatet indítja el a felhasználónak.



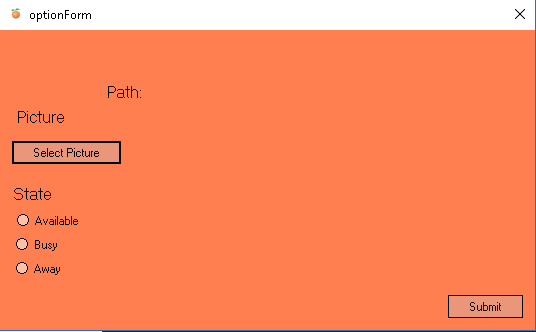
. ábra Fő ablak

A gomb megnyomására felugrik a chat ablak, ahol a felhasználó a lenti mezőbe tud írni szöveges üzenetet és ezzel a funkcióval párhuzamosan el indul a hang chatelés. Ebből a chatelésből az ablak bezárásával lehet kilépni.



. ábra Chat ablak

A fő ablakon található még az Options gomb, ahol a felhasználó választhat a saját számítógépéről egy másik képet és beállíthatja jelenlegi állapotát. Ezután a Submit gombra kattintva a beállítások eltárolódnak és visszajön a fő ablak, ahol a megváltozott beállítások láthatóak lesznek. A harmadik gomb a Logout gomb, ami megnyomásával kilépünk az egész alkalmazásból.



. ábra Beállítások ablak

1. Továbbfejlesztési lehetőségek

Az alkalmazás fejlesztése során sok kaput nyitva hagytam a továbbfejlesztési lehetőségekre. Egyik ilyen továbbfejlesztési lehetőség a hang átvitel magasabb szintre léptetése, olyan módon, hogy az egyszerű UDP protokoll használatától eltekintünk és RTP és RTPC protokollokkal valósítjuk meg. A másik ilyen lehetőség, hogy a chaten folyamatosan valós idejű adatokat jelenítünk meg a felhasználókról. Tovább fejlesztési lehetőségként, még meg szeretném említeni, az Admin parancsokat, mint például a chatről való kitiltást, ez a funkció szükséges egy chat alkalmazásnál.

1. Zárógondolatok

A Záródolgozatom elkészítése közben az órán tanult tudást mélyítettem el leginkább a hálózati protokollok és a C# programozási nyelv terén. Ezen felül beletanultam a NAudio keretrendszer felépítésébe és használatába. A Záródologzatom elkészítése kihívásokkal és nehézségekkel teli volt, amit nem bánok, mivel nagyon sokat tanultam ezekből a nehézségekből.

1. Bibliográfia

Reiter István, C# lépésről lépésre, Kiadó: Jedlik Oktatási Stúdió Kft., 2012

NAudio dokumentáció URL:

<https://www.github.com/naudio/NAudio>

.NET keretrendszer Dokumentáció URL:

<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/framework/index>

SqLite Dokumentáció URL:

https://www.sqlite.org/docs.html

**Nyilatkozat**

Alulírott ………………………………………………………………………………… ezennel kijelentem és aláírásommal megerősítem, hogy az Szent György Média és Informatikai Szakgimnázium szoftverfejlesztő szakán írt jelen záródolgozat saját szellemi termékem, melyet korábban más szakon még nem nyújtottam be szakdolgozatként/záródolgozatként és amelybe mások munkáját (könyv, tanulmány, kézirat, internetes forrás, személyes közlés stb.) idézőjel és pontos hivatkozások nélkül nem építettem be.

Budapest, 2018. ………………………………….

aláírás