# 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 a 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 a hang és soka 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.

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 teljesen titkosítva SHA2-es hasheléssel fog történni a küldés közbeni törhetőséget elkerülvén. 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 betartom az objektum-orientált programozás és a clean code alapelveit a későbbi bővíthetőség vagy más néven skálázhatóság és átláthatóság érdekében. 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.

# A feladat megvalósításához használt szoftverek és külső források

## 2.1 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.

## 2.2 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.

## 2.3 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.

## 2.4 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 könvtárat 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.

## 2.5 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.

## 2.6 Mysql Workbench 6.3

Az adatbázis kialakításához és 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. A Mysql Workbench 6.3 szoftvert [www.mysql.com](http://www.mysql.com) oldalról a products menüpont alatt szerezhető be ingyen.

## 2.7 C# Programozási Nyelv

A C# programozási nyelvet a Microsoft fejlesztette ki. 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 független 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# nyelvet és a .NET keretrendszert 2000-ben mutatták be. A C# legelső verziója az 1.0-ás volt, most már 7.1-nél tartunk, ami 2017 augusztusában jelent meg.

## 2.8 .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 szoftverhez használt hálózati protokollok

A hálózati protokollok írányítják 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.

**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.

**User Datagram Protocol (UDP):** Az UDP protokoll-t a szoftveremben a szöveges chat 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 üzenetek elküldésére.

**Real-time Transfer Protocol (RTP):** Az RTP protokoll a leghatékonyabb módja a hang üzenetek küldésére. Az RTP az UDP port tartományából teljesen véletlenszerűen választ. A hang adat amit elküldtünk elveszne akkor azt a másik felhasználó úgy hallja mintha a partnere nem beszélt vagy szaggatva beszélt volna. Ez az adatvesztés leginkább az internet kapcsolat minőségétől függ. Az RTP protokoll a csomagokkal együtt időbélyeget, csomag típust, csomag sorszámot küld. Az UDP-vel ellentétben az RTP figyel a csomagok sorrendjére és figyel az időzítésre is. Egy RTP csomag pontosan 32 bit, ami megint csak a protokoll gyorsaságára utal.

**Real-Time Control Protocol (RTCP):** Ez a protokoll szorosan kapcsolódik az RTP protokollhoz. Ez a protokoll nem továbbít hangot, csak az elküldött adatok minőségi információit küldi vissza, tehát visszajelzést ad a az elveszett csomagokról és a csomagok közti időbeni eltérésről. A protokoll feladata, hogy a sávszélességet lehetőség szerint teljes mértékben kihasználja az RTP protokoll, ezzel is csökkentve az üzenetek késleltetését.

# A szoftver megvalósítása

## 4.1 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
  1. megjelenítendő név: A többi felhasználó által látható név, akármikor módosítható az Options menüpont alatt.
  2. profil kép változtatása: A profilkép akármikor módosítható az Opciók menüpont alatt, a Windows fájlkezelő segítségével.
  3. mikrofon érzékenysége: A mikrofon felvételi érzékenysége az Opciók menüpont alatt változtatható decibel mértékegységben megadva
  4. kimeneti hang hangereje: A kimeneti hang hangereje nem csak a Windows-ban lesz állítható, hanem a szoftveren belül is lehet majd állítani.
  5. 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.

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.

## 4.2 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.

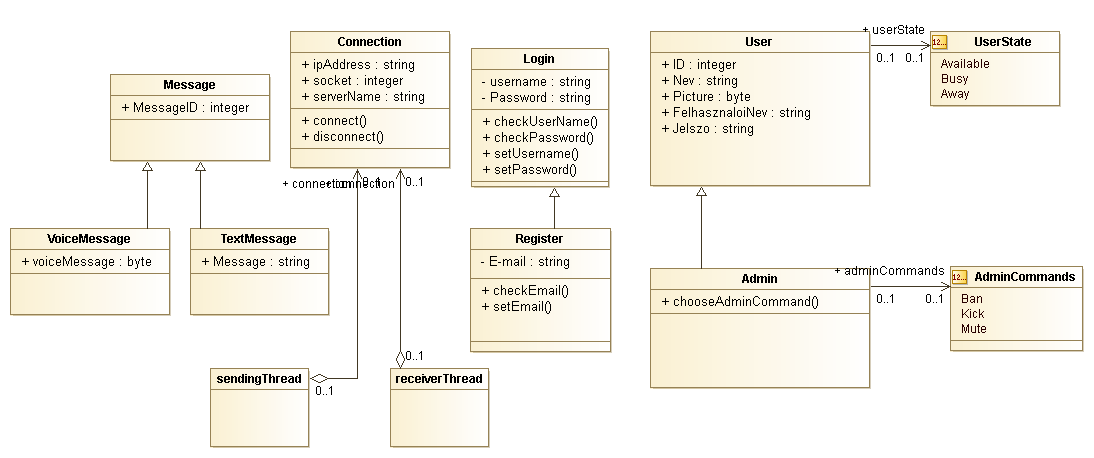
A User osztály fogja tárolni a felhasználó ID-jét integer formátumban, a megjelenítendő nevét string formátumban, a profil képét byte tömbben és a felhasználó nevét és jelszavát. A User osztályból leszármazik majd az Admin osztály, ami egy metódussal bővül ki chooseAdminCommand(), ami majd megvizsgálja 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.

**TODO//: Connection-nél aggregáció helyett composition fordítva**

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.



## 4.3 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.



**Aktorok:**

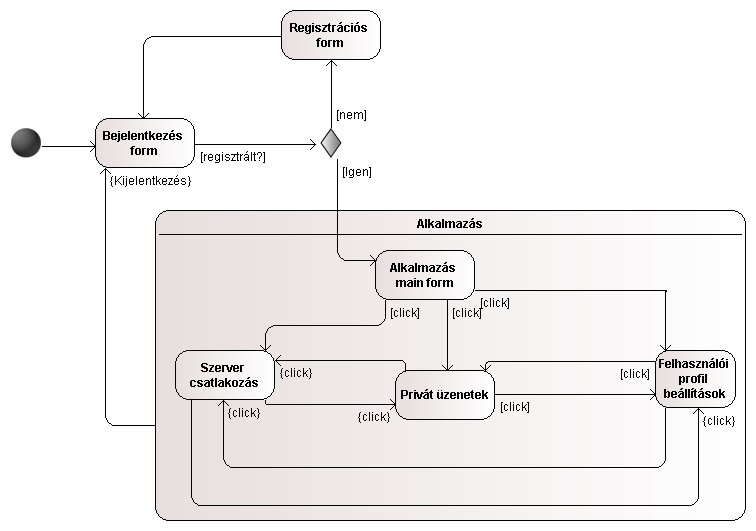
* Átlagos felhasználó
* Admin

Az aktorok a szoftver felhasználóit jelenti.

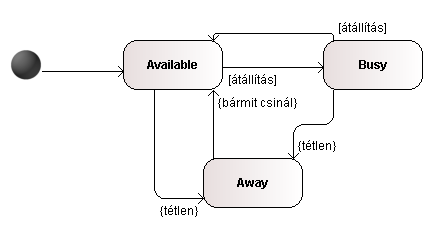
Az ábrán a specifikációk cím alatt meghatározott funkciók láthatók. Minden funkció eléréséhez bejelentkezés szükséges, amit az include kifejezés és a nyíl jelenít meg. A nyíl mindig afelé mutat, amit az adott funkció magában foglal. Az Admin aktor leszármazik az Átlagos felhasználóból, ami azt jelenti 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.

## 4.4 Állapotgép Diagram

**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.



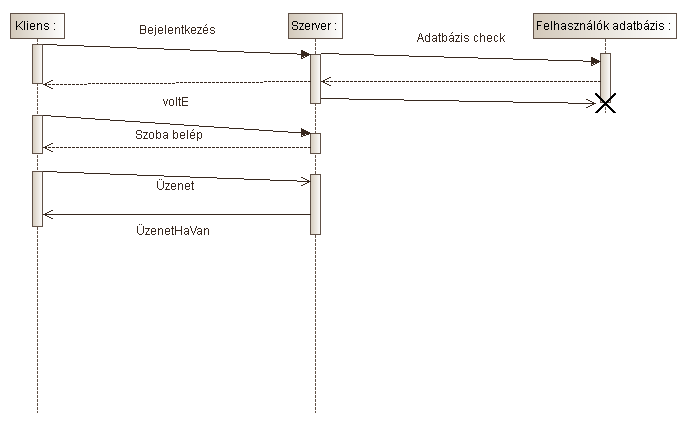
**A második állapotgép diagram** az átlagos felhasználó állapotait mutatja be. A programba belépéskor minden felhasználó elérhető állapotba kerül. Ha, a felhasználó elfoglalt be tudja állítani magának az elfoglalt állapotot és ezután vissza is tudja állítani, ha ismét elérhető. A szoftver attól függetlenül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



## 4.5 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.



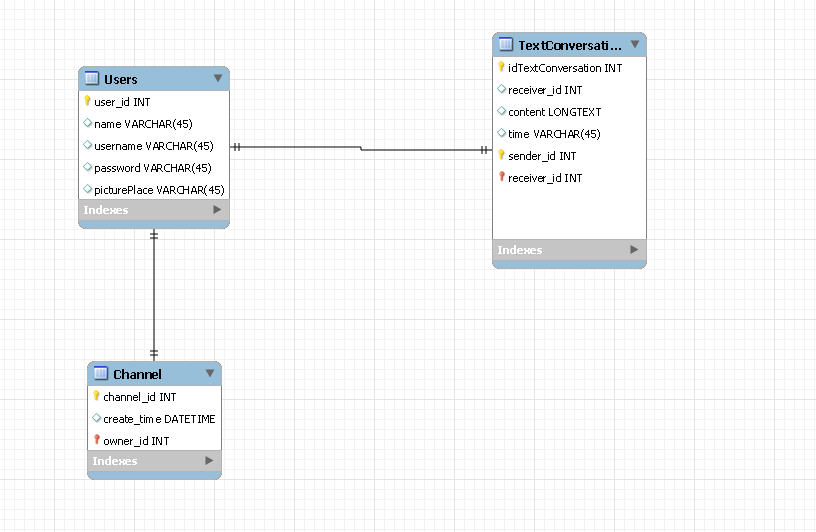
## 4.6 Adatbázis Diagram

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 három táblát vettem fel:

1. Users tábla: a későbbiekben a felhasználók felhasználói nevét, jelszavát, nevét és a felhasználó képének az elérési útvonalát fogja tárolni. Minden felhasználó el lesz látva egy egyedi azonosítóval is, hogy a többi táblában könnyebben lehessen beazonosítani őket.
2. TextConversation tábla: a későbbiekben az üzenetet küldő felhasználó egyedi azonosítóját, az üzenetet fogadó felhasználó egyedi azonosítóját, egy időbélyeget és egy üzenetekre vonatkozó egyedi azonosítót fog tárolni.
3. Channel tábla: a későbbiekben a tábla a szerveren létrehozott szobákat fogja tárolni. A tábla tartalmaz egy egyedi azonosítót, egy időbélyeget, ami a létrehozás dátumát és idejét fogja tárolni, és egy felhasználó azonosítót, ami azt a felhasználót fogja jelenti, aki létrehozta a szobát.

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.

### 4.6.1 InnoDB Database engine

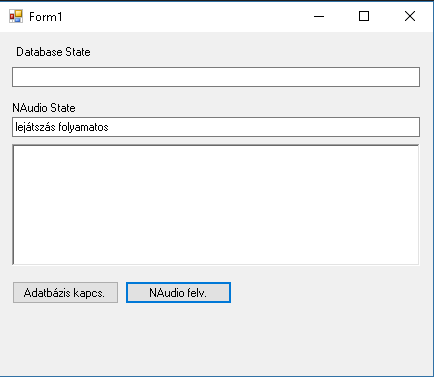
Az adatbázis InnoDB adatbázis motorral fog rendelkezni. Az InnoDB a Mysql alapértlemezett adatbázis motorja, nyílt forráskódú, tehát a forráskódja elérhető akárki számára. Az InnoDB jó választás a szoftverem adatainak tárolására, mert gyorsan el lehet érni az adatokat és 64 terrabyte adatot lehet vele tárolni, ami messze elegendő a feladat megvalósításához és teszteléséhez. A legelső verzióját 1995-ben adták ki. A legújabb verzióját, pedig 2017 szeptemberében.

## 4.7 Adatbázis kapcsolat és NAudio keretrendszer tesztelése

//TODO rossz valami az adatbázis szerver kapcsolattal

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 szövegdobozok.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 server vagy a másik hiba, hogy a kapcsolat már fent áll, de ezek közül egyik sem igaz, mert minden jól alakítottam ki.

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() metódussal kezdtem, ami arra szolgál, hogy megkeresse az alapértelmezett mikrofont és használatba helyezze. Aztán miután minden ehhez szükséges kódot elhelyeztem, mint például a hang minőségére vonatkozó WaveFormat megírásával, azután már meghívhattam a WaveOut.Play() metódust, ami egyből visszajátszotta a hangomat.



## 4.8 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.

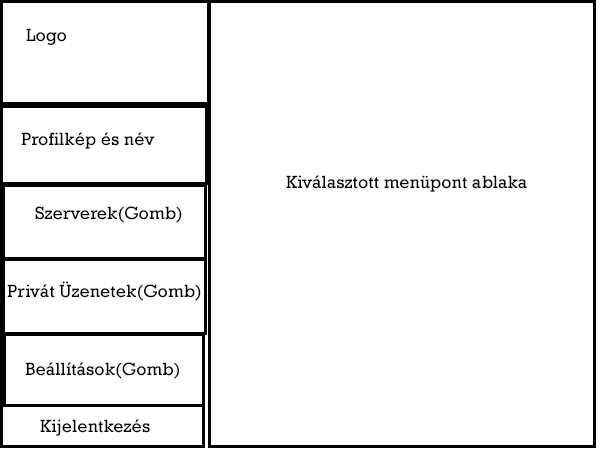
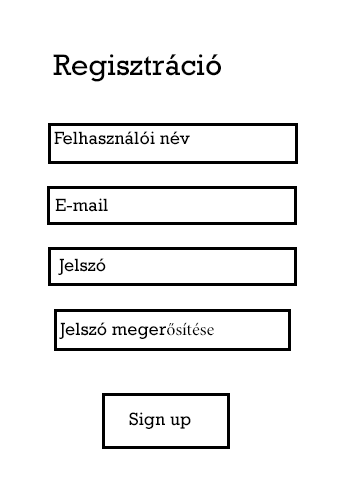
### C:\Users\User\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\login.png4.7.1 Mock-up

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

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.

### 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.

A szoftver logójához ugyan azt a képet vágtam körbe csak nagyobb méretben használtam fel és a logot 250x150 px-re állítottam be, ami egy elterjedt méret a logok tervezésénél. A logon még megtalálható a szoftverem fantázia neve is.

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 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 késöbbiekben meg kell még valósítani a panelek közti váltást és kialakítani a paneleken a szükséges elemeket.