

VŠB – Technická univerzita Ostrava  
Fakulta elektrotechniky a informatiky  
Katedra informatiky

# **Bakalářská práce - Hra Port Royal a moderní vývoj softwaru**

## **Bachelor thesis - Game Port Royal and modern software development**



# Zadání bakalářské práce

Jiří Dvorský

Ukázka sazby diplomové nebo bakalářské práce

Diploma Thesis Typesetting Demo

+++

Podpis vedoucího katedry



+++

Podpis děkana fakulty



Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně. Uvedl jsem všechny literární prameny a publikace, ze kterých jsem čerpal.

V Ostravě 1. dubna 2016

+++  
.....



Souhlasím se zveřejněním této diplomové práce dle požadavků čl. 26, odst. 9 Studijního a zkušebního řádu pro studium v magisterských programech VŠB-TU Ostrava.

V Ostravě 20. dubna 2017

.....





Rád bych na tomto místě poděkoval Ing. Davidovi Ježkovi, Ph.D., za pomoc a vedení u této práce.



## **Abstrakt**

reklama - kratsi uvod - par vet

**Klíčová slova:** typografie, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, diplomová práce

## **Abstract**

This is English abstract. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce tellus odio, dapibus id fermentum quis, suscipit id erat. Aenean placerat. Vivamus ac leo pretium faucibus. Duis risus. Fusce consectetur risus a nunc. Duis ante orci, molestie vitae vehicula venenatis, tincidunt ac pede. Aliquam erat volutpat. Donec vitae arcu. Nullam lectus justo, vulputate eget mollis sed, tempor sed magna. Curabitur ligula sapien, pulvinar a vestibulum quis, facilisis vel sapien. Vestibulum fermentum tortor id mi. Etiam bibendum elit eget erat. Pellentesque pretium lectus id turpis. Nulla quis diam.

**Key Words:** typography, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, master thesis



# Obsah

<b>Seznam použitých zkratk a symbolů</b>	<b>15</b>
<b>Seznam obrázků</b>	<b>17</b>
<b>Seznam tabulek</b>	<b>19</b>
<b>1 Úvod</b>	<b>23</b>
1.1 Stručný obsah jednotlivých kapitol . . . . .	23
<b>2 Technologie</b>	<b>25</b>
2.1 REST webové služby . . . . .	25
2.2 AngularJs . . . . .	26
2.3 Další technologie . . . . .	28
<b>3 Typy testování</b>	<b>31</b>
3.1 Smysl testování software . . . . .	31
3.2 Manuální oproti automatickým testům . . . . .	31
3.3 Test-driven development . . . . .	31
3.4 Úrovně testů . . . . .	32
3.5 Testovací technologie . . . . .	32
<b>4 Obsah a funkcionalita aplikace</b>	<b>35</b>
4.1 Zkrácená pravidla hry . . . . .	35
4.2 Obsah a implementace stránky na vytváření hry . . . . .	35
4.3 Obsah a implementace stránky s administrací . . . . .	36
4.4 Obsah a implementace stránky s hrou . . . . .	36
<b>5 Analýza použitých technologií</b>	<b>39</b>
5.1 Schema DB . . . . .	39
5.2 Node.js . . . . .	39
5.3 Spring Security a Bcrypt . . . . .	40
5.4 Aspekty . . . . .	40
5.5 Komunikace mezi Spring a AngularJS . . . . .	41
5.6 Websockets . . . . .	41
5.7 Návrh aplikace Angular / Spring . . . . .	41
<b>6 Analýza a implementace testu</b>	<b>43</b>
6.1 Jasmine . . . . .	43
6.2 Protractor . . . . .	43

6.3	Jersey . . . . .	43
<b>7</b>	<b>Závěr</b>	<b>45</b>
7.1	Největší komplikace při vývoji . . . . .	45
7.2	Největší komplikace při vývoji . . . . .	45
7.3	Jak by se dala aplikace vylepšit . . . . .	45
7.4	Co chybelo . . . . .	45
	<b>Literatura</b>	<b>47</b>
	<b>Přílohy</b>	<b>47</b>
<b>A</b>	<b>Instalace aplikace</b>	<b>49</b>

## Seznam použitých zkratek a symbolů

SPA	– Single Page Application
REST	– REpresentational State Transfer
WWW	– World Wide Web
HTML	– Hyper Text Markup Language
W3C	– World Wide Web Consortium
XML	– Extensible Markup Language
JSON	– JavaScript Object Notation
J2EE	– Java 2 Platform, Enterprise Edition
URI	– Uniform Resource Identifier
URL	– Uniform Resource Locator
TDD	– Test-driven development





## Seznam obrázků

1	MVC architektura v AngularJS . . . . .	26
2	Stránka na vytváření hry . . . . .	36
3	Stránka administrace uživatelů . . . . .	36
4	Stránka na které se hraje hra . . . . .	37
5	Databázový model . . . . .	39



## Seznam tabulek

1	Vzorové REST rozhraní . . . . .	25
---	---------------------------------	----



## Seznam výpisů zdrojového kódu

1	Ukázka kontroléru v AngularJS . . . . .	27
2	Ukázka aspektu . . . . .	40



# 1 Úvod

Jako vše v oblasti informačních technologií i oblasti vývoje webových stránek se objevuje spousta nových trendů. Tyto trendy se týkají jak nových technologií, jež usnadňují vývoj. Tak také návrhu celé architektury aplikace, která vývoj zpřehledňuje a usnadňuje rozšiřitelnost aplikace do budoucna. Také se do popředí dostává testování software, jež byl kdysi okrajovou záležitostí. V dnešní době se však testování software, stalo standardní součástí vývoje aplikace. Cíle této práce bylo všechny tyto trendy zachytit. Práce by se dala shrnout do následujících bodů. Všechny body níže byly splněny.

1. Nastudovat moderní webové technologie Spring, AngularJS a REST architekturu
2. Nastudovat principy testování a vybrat SW pro testování výše zmíněných technologií.
3. Navrhnout a implementovat hru Port Royal.
4. Zprovoznit testovací technologie a napsat v nich testy.

## 1.1 Stručný obsah jednotlivých kapitol

bude navazovat na horní část





## 2 Technologie

### 2.1 REST webové služby

Webové služby jsou typ architektury pro komunikaci na principu server - klient přes World Wide Web (WWW) HyperText Transfer Protocol (HTTP). Tak jak jej popisuje World Wide Web Consortium (W3C). [6]

**RE**presentational **S**tate **T**ransfer neboli REST je webová služba, jenž by měla plnit následující podmínky díky nimž je rychlá a jednoduchá:

- Dotazy by měly být sebe popisující - Tímto se myslí, že dotaz obsahuje všechny informace k jeho zpracování. Tyto informace lze zjistit například z URI či hlavičky dotazu.
- Bezstavovost - díky tomu, že dotazy nemají stav jsou mezi sebou nezávislé. Pěkný test této podmínky je například restart serveru, po němž by se na interakci mezi serverem a klientem nemělo nic změnit.
- Uložitelnost do krátkodobé paměti - Jelikož jsou dotazy bezstavové a obsahují všechny informace k jejich zpracování, jsou výsledky dotazů téměř vždy stejné. Tudíž je zde velký prostor pro ukládání dotazu do krátkodobé paměti. Tímto se sníží objem přenesených dat a urychlí komunikace mezi serverem a klientem, při opakovaném dotazu.
- Interface - rest služby mají předepsaný interface, jenž je popsán v následující podkapitole.

RESTy nemají upřesněný formát dotazu. Tudíž RESTový dotaz může být ve formátu XML, JSON, ale také například i ve formátu PDF. [7] [8]

#### 2.1.1 Vzorové REST rozhraní

RESTové rozhraní je založeno na typech HTTP dotazů a jejich URI. Použít se standardní HTTP metody. POST pro vytváření záznamu, GET pro získání záznamu, PUT pro úpravu záznamů a DELETE pro mazání. Dají se použít i další metody, tyto jsou ovšem nejpoužívanější. Následující tabulka ukazuje vzorové rozhraní, podobné tomu které jsem použil. [9]

Tabulka 1: Vzorové REST rozhraní

HTTP metoda	URI	Operace
GET	/administrace/uzivatele	Vrátí list všech uživatelů
GET	/administrace/uzivatele/1	Vrátí data uživatele s ID 1
POST	/administrace/uzivatele	Vloží nového uživatele
PUT	/administrace/uzivatele/1	Upraví údaje uživatele s ID 1
DELETE	/administrace/uzivatele/1	Smaže uživatele s ID 1

## 2.2 AngularJs

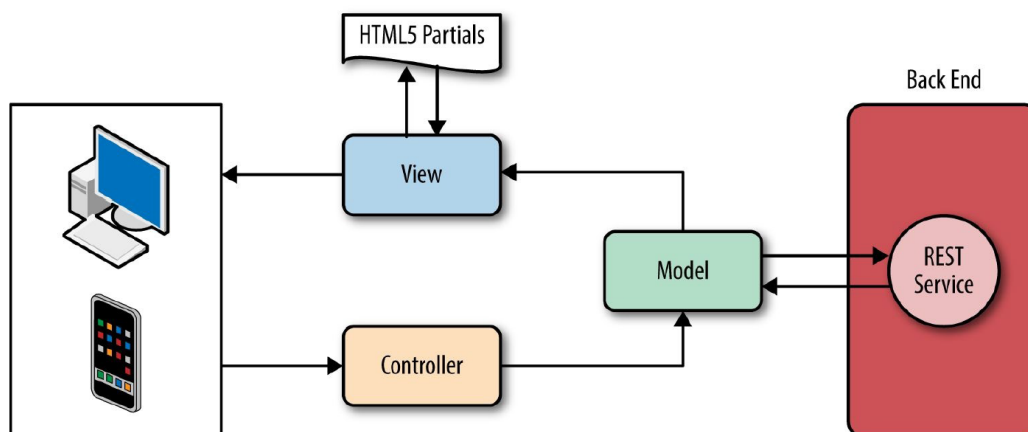
AngularJS je javascriptový rámec založen na model-view-controller architektuře, určený pro vývoj jednostránkových aplikací. AngularJS rozšiřuje HTML direktivy, používá two way data binding, dependency injection a u něj vysoká znovupoužitelnost komponent. Celkově tak usnadňuje a urychluje vývoj webové části aplikace. Pro přístup na backend AngularJS využívá webové služby. [2]

### 2.2.1 Jednostránková aplikace

Jednostránková aplikace je taková aplikace, která běží uvnitř prohlížeče na straně uživatele a nevyžaduje znovunačtení stránky během používání. Funguje to tak, že při vstupu na stránku si prohlížeč stáhne celou aplikaci. Následně se nestahují HTTP šablony, ale pouze data, která zpracovává aplikace. Práce s takovou stránkou je pak mnohem rychlejší, jelikož se přenáší mnohem nižší objem informací. [3]

### 2.2.2 Model–View–Controller architektura

Model–View–Controller architektura dělí aplikaci na 3 části. Model, pohled a kontrolér. Uživateli je zobrazen pohled, pokud provede nějakou akci spustí funkci v kontroléru. Ten aktualizuje model, buď to svými daty, nebo se doptá se serverové strany přes REST. Aktualizovaný model se následně zobrazí v pohledu. Krásně je to zobrazeno v následujícím obrázku.



Obrázek 1: MVC architektura v AngularJS

### 2.2.3 Two way data binding

Jedna z výhod frameworku AngularJS kterou programátoři bezpochyby ocení je Two way data binding. Jedná se o automatickou synchronizaci mezi modelem a pohledem. Což umožňuje rychlou a pro programátora celkem nenáročnou synchronizaci mezi modelem v javascriptu a

pohledem v HTML šabloně. Což se děje v například pokud dorazí nová data nebo pokud uživatel provede nějakou akci. [5]

#### 2.2.4 Dependency injection v AngularJS

Dependency injection je návrhový vzor, ve kterém jsou závislosti definovány jako součást konfigurace aplikace. Díky této vlastnosti nemusí programátor ručně vytvářet použité závislosti. AngularJS načte a inicializuje všechny závislosti při spuštění aplikace a následně se stará o celý jejich životní cyklus. Programátor si tak jen napíše, kterou závislost chce použít a pak už volá její metody.

Díky snadnosti vložení závislostí Dependency injection také usnadňuje testování, jelikož se snadno dají místo skutečných závislostí použít podvržené objekty.

Dependency injection je také použit ve rámci Springu, v němž je jednou z klíčových součástí. Spring bude zmíněn v dalších kapitolách. [10]

#### 2.2.5 Ukázka základního kontroléru

Zde je ukázka kódu základního kontroléru, jenž zavolá http metodu get na url `http://test.com`. Odpověď pak uloží do modelu na stránce `/game`.

---

```
1 var portRoyalApp = angular.module('portRoyalApp', [  
2   'rzModule',  
3   'portRoyalApp.gameModule'  
4   'portRoyalApp.jakykolivDalsiModul',]);  
5  
6 var gameCtrl = angular.module('portRoyalApp.gameModule', ['ngRoute']);  
7  
8 gameCtrl.controller('gameController', function ($scope, $http) {  
9   $http.get('http://test.com').then  
10    (function (odpoved) {  
11      $scope.promennaDoSablony = odpoved.data;  
12    });  
13  })  
14  .config(['$routeProvider', function ($routeProvider) {  
15    $routeProvider.when('/game', {  
16      templateUrl: 'components/templates/game.html',  
17      controller: 'gameController'  
18    });  
19  });
```

---

Výpis 1: Ukázka kontroléru v AngularJS

Na 1. řádku se vytváří hlavní angulaří modul.

Na 2. - 4. řádku se do něj vkládají další moduly. Například `rzModule` je modul stahlý pomocí Node.js, přidávající posuvník a `portRoyalApp.gameModule` je modul vytvořený níže.

Na 6. řádce se vytváří modul pro hru.

Na 8. řádce se pro tento modul vytváří kontrolér, jenž si po pomoci Dependency Injection přidá 2 závislosti. `$scope` - do této závislosti se ukládají proměnné jenž se pak dále zobrazují v šabloně. `$http` - závislost pro volání http metod.

Na 9. řádce se volá funkce `get` nad URL `http://test.com` poskytnutá `$http`. Jedná se o asynchronní metodu tudíž je její návratová hodnota slib zachycen funkcí `then`. Tato funkce má jako vstupní parametr funkci jenž zpracuje slib v momentě jeho naplnění

Na 10. - 12. řádce se zpracovává odpověď na `get`. Tato odpověď má hlavičku, http status a dále aktuálně jsou podstatná její data. Ty se uloží do `$scope` tak, že v ní vytvoříme nový objekt `promennaDoSablony` do nějž přiřadíme data.

Na 14. - 19. řádce `$routeProvider` konfiguruje pohyb na stránce. Je zde určeno, že pokud uživatel přejde na URI `/game` zobrazí se mu šablona `game.html`, jenž má na starost `gameController`. Ten se okamžitě při přechodu na tuto URI inicializuje. Tudíž spustí `get` metodu.

## 2.3 Další technologie

### 2.3.1 Node.js

Většinu problémů které řeší programátor v javascriptu řešil už někdo před ním. Z tohoto důvodu by nebylo rozumné, aby programátor psal všechnu funkcionalitu sám. Je rozumnější podívat se zda už tato funkcionalita někde neexistuje. Proto vznikl Node.js. Node.js umožňuje programátorovi najít si funkcionalitu, a přidat ji do konfiguračního souboru. Po následném spuštění Node.js instalace se stáhnou závislosti, jenž programátor požaduje. Ty pak stačí pouze přidat pomocí `dependency injection`.

Node.js také slouží jako spouštěč úloh což znamená, že dokáže spouštět různé testovací ramce, či fungovat jako server.

### 2.3.2 Spring

Spring je populární open-source rámec pro vývoj J2EE aplikací. Jeho první verze vyšla v říjnu 2003 od té doby značně nabyl na popularitě.

Spring je označován jako kontejner jelikož je modulární. V základu tudíž neumí téměř nic, až s přidáváním modulů získává další funkcionalitu. Ačkoli přidávání dalších modulů komplikuje přípravu prostředí je to výhodou, jelikož následně na serveru běží pouze to co je opravdu potřeba. Závislosti se přidávají přes Maven. V aplikaci Port Royal jsou použity například tyto moduly:

- Hibernate - toto je implementace Java Persistence Api, která slouží k mapování javaovských entit na relační databázi. Následně pak zajišťuje komunikaci mezi databází a Springem.
- Spring Security - Spring Security poskytuje autentizaci a autorizaci uživatele

- Tomcat plugin - Tomcat je open source webový server sloužící k nasazení aplikace. Implementuje většinu specifikace Java EE API. Tomcat je v této práci použit jako mavenovský plugin. Díky toho není potřeba instalovat Tomcat server. Stačí pouze vytvořit spustitelný war soubor a následně pustit tento plugin mavenovským příkazem
- AspectJ - Tento modul slouží k vytváření aspektu. Aspekty jsou metody, které se volají nad větší skupinou různých tříd u nichž je potřeba stejná funkcionalita. Například autentizaci nebo logování příchozího dotazu, které se nemusí psát pro všechny třídy zvlášť.
- spring websocket - Ve hře Port Royal, kterou hraje více hráčů najednou je potřeba informovat hráče o akcích spoluhráčku. Každý hráč by měl tuto informaci dostat právě jednou a to co nejdříve. Toto zařídí websockety, které mají dvě URL. Jednu na niž se přihlásí všichni hráči ve hře. A druhou na kterou hráči zasílají své akce. Pokud některý zašle svou akci na druhou URL budou o této akci informováni všichni hráči kteří poslouchají na první.

### 2.3.3 Maven

Maven slouží ke kompilaci aplikace, ovšem nejen to. Umí spouštět testy či různé pluginy například výše zmíněný Tomcat plugin. Také slouží k přidávání závislostí ty se stejně jako pluginy definují do souboru pom.xml. Maven tyto závislosti nebo pluginy pak sám stáhne. Toto jednak usnadňuje přidávání závislostí, jelikož programátor nemusí složitě stahovat různé soubory stačí je pouze vypsat. Ale také usnadňuje přenos programu, jelikož stačí pouze přeposlat zdrojové kódy o kompilaci a závislosti se již dále postará maven.

### 2.3.4 GIT

git



## 3 Typy testování

### 3.1 Smysl testování software

Testování dnes hraje při vývoji software důležitou roli. Organizace i vývojáři pochopili výhody testování hlavně u velkých aplikací, které se vyvíjejí a pak udržují mnoho let. U takovýchto aplikací mnohdy nelze s jistotou vědět kde a jak se změny v kódu projeví. Pokud je ovšem určitá funkcionality pokryta testy může se říci, že je tato funkcionality splněna. A nejen to pokud se bude kód upravovat ví se, že testy pohlídají aby byla původní funkcionality zachována. Takto se předejde vytvoření chyb.

Ve výsledku tedy testy nejsou něco co by programátora zdržovalo. Právě naopak testy zabráňují výskytu chyb a ohlídají, že má aplikace požadovanou funkcionality. Takto testování šetří čas programátorů a peníze organizacím.

### 3.2 Manuální oproti automatickým testům

Testy se dají rozdělit na manuální a automatické. Manuální testování je když se tester vžije do role uživatele a ručně otestuje danou funkcionality oproti specifikaci. Tento typ testování je rychlý a jednoduchý tudíž tester ani nemusí mít větší technické znalosti. Tyto testy jsou vhodné pro menší aplikace, které se nebudou měnit.

Problém nastává u větších a složitějších aplikací. U nichž nelze snadno a rychle zkontrolovat všechnu funkcionality manuálně. Této funkcionality začne být hodně. Zde jsou již potřeba automatické testy. Tyto testy sice trvá déle napsat, ovšem při několikanásobném opakování testu, jenž je potřeba po úpravách v aplikaci. Jsou již automatické testy časově výhodnější.

Tato práce se zabývá automatickými testy.

### 3.3 Test-driven development

Klasický vývojový cyklus byl takový, že programátor dostal zadání to nastudoval. Následně napsal kód, trochu to lidově řečeno proklikal, pokud se mu vše zdálo funkční kód odevzdal. Pak bylo dále na testerovi, aby kód pořádně otestoval.

V dnešní době se však do popředí dostává Test-driven development neboli zkráceně už jen TDD. Tento přístup k vývoji předpokládá krátký vývojový cyklus, neboli psaní software po menších částech. Vývojář praktikující TDD po obdržení a nastudování zadání nezačne psát implementaci zadání, ale nejprve vytvoří testy na požadovanou funkcionality. Tyto testy samozřejmě bez implementace neprojdou. Vytvoření požadované funkcionality je až další krok. Až v momentě kdy všechny testy projdou by měla být požadovaná funkcionality vytvořena.

### 3.4 Úrovně testů

Testy se také dají rozdělit na více úrovní podle toho jak velký objem kódu testují. Programátor většinou při vývoji použít pouze své testy. Jelikož u větších systémů proběhnutí všech testů zabere několik minut. Všechny testy se tudíž většinou pouštět až po dokončení práce pro potvrzení, že původní funkcionality nebyla narušena.

U všech testů platí, že by se navzájem neměly ovlivňovat.

#### 3.4.1 Jednotkové testy

Jednotkové testy jsou zaměřené na otestování funkcionality základních jednotek kódu. Většinou jedné funkce jedné třídy. Výhodou je, že tyto testy jsou rychlé a snadno znovu spustitelné. Po napsání by měly zajistit, že daná část kódu plní svou funkcionality. Jedna funkcionality může mít více testů pro různé vstupní parametry.

Při unit testech v AngularuJS a Springu se využívá Dependency injection. Komponenty, které využívá testovaný kód se nahrazují podvrženými komponentami. Díky čemuž není potřeba žádných závislostí a můžeme si nasimulovat různé situace.

#### 3.4.2 Integrační testy

Integrační testy propojují více komponent. Testují zda jsou správně propojené a plní očekávanou funkcionality. Nevýhodou těchto testů je, složitější odhalení chyby pokud test neprojde. Jelikož je třeba debugovat více komponent.

#### 3.4.3 End-To-End testy

End-To-End testy simulují chování koncového uživatele v aplikaci. Tyto testy kontrolují například zda se na stránce objeví určitý prvek, či zda se po kliknutí na něj provede očekávaná akce.

### 3.5 Testovací technologie

#### 3.5.1 Jasmine

Jasmine open source testování je framework pro Javascript. Má za cíl být nezávislý na ostatních frameworkcích či vývojářských prostředích. Snaží se také o snadno čitelnou syntaxi. Využívá se pro unit testy nejen v prostředí angularJS. Před každým testem se nejprve injectuje testovaný modul, ten má spoustu závislostí. Pro tyto závislosti se vytvoří podvržené moduly. Takto se zajistí jednak, že se opravdu testuje pouze daný modul, ale také se takto dají nasimulovat různé vstupní data. Například určením hodnot, které budou vracet http odpovědi. Jasmine také umožňuje vytváření takzvaných spy objektů, které kontrolují zda byla metoda zavolána, případně s jakými hodnotami.



### 3.5.2 Protractor

Protractor je end-to-end testovací framework pro AngularJS. Protractor spouští testy oproti skutečné aplikaci, která je již spuštěná na serveru. Spustí si prohlížeč, v němž simuluje chování skutečného uživatele. Protractor se na stránce naviguje pomocí http šablony, zde si nalezne elementy podle id, css stylu či angulařího modelu. S těmito elementy pak provádí akce nebo ověření jejich hodnoty oproti očekávané hodnotě. Protractor také umí počkat na načtené stránky tudíž programátor nemusí dávat pevnou dobu čekání. Což by jednak prodlužovalo běh testu, ale také by při spoždění odpovědi serveru mohlo způsobit zahlášení selhání testu, jenž by ovšem bez mimořádného zpoždění prošel. [11]

### 3.5.3 Karma

Karma je spouštěč testu v Node.js. Využívá ho Jasmine i Protractor. Spouští prohlížeč, v němž běží testy.

### 3.5.4 Jersey

Jersey je testovací framework vytvořen pro ověření správnosti serverových komponent. Testuje RESTové služby, funguje to tak že si Jersey rozjede svůj vlastní aplikační server s testovanými REST funkcemi. V této bakalářské práci Jetty ovšem dá se použít i jiný server. Následně se volají tyto resty, odpovědi serveru se nakonec porovnají s očekávanými. Pokud vývojář dostane například zadání aby vytvořil REST, jenž vrací nějakou hodnotu. Snadno vytvoří test, kde pouze zavolá REST podle zadání a porovná navrácenou hodnotu. U těchto testů je pouze zdlouhavější nastavení prostředí následné testy se píší rychle a snadno.



## 4 Obsah a funkcionalita aplikace

Hra uvítá nově příchozího hráče uvítací stránkou na níž má možnost podívat se na statistiky hráčů či se přihlásit nebo registrovat. Po přihlášení přibude možnost vytvořit hru do níž se mohou přihlašovat další hráči nebo se přihlásit do již vytvořené hry. Také zde přibude možnost přejít do administrace hráčů pokud má hráč roli uživatele.

### 4.1 Zkrácená pravidla hry

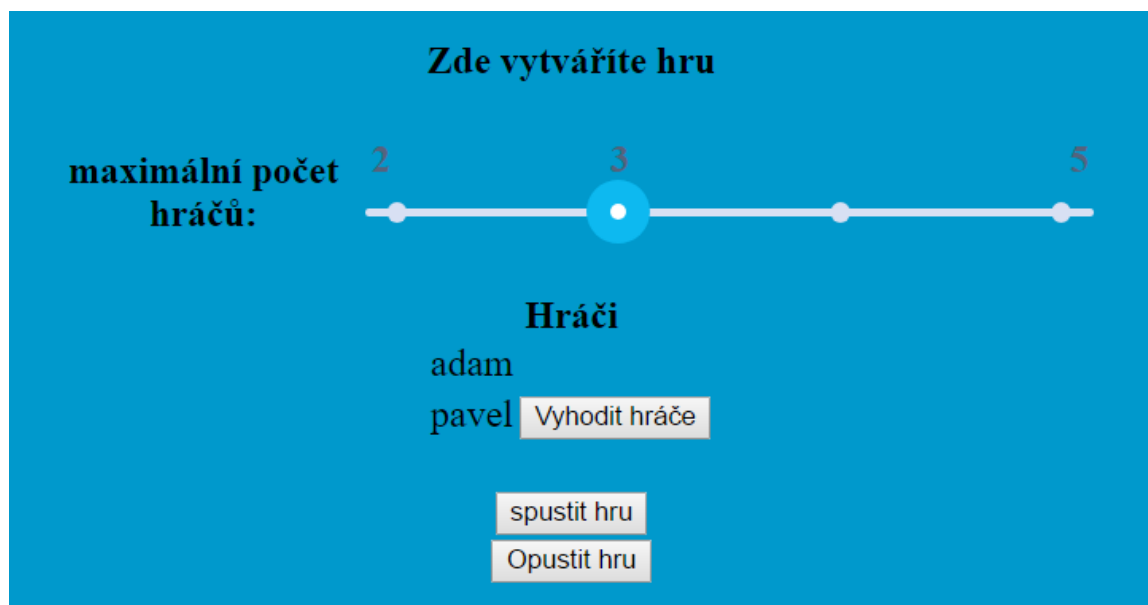
Hra se dělí na dvě fáze. Nejprve aktivní hráč otáčí karty z kupky. Na stole se může objevit více druhů karet. Karty lodi za tyto dostane hráč mince. Karty postav jenž poskytují zvláštní schopnosti. Tyto karty si může hráč koupit pouze pokud má dost mincí. Pak zde jsou Expedice, ty se po otočení přesunou na zvláštní hromádku. Pokud má hráč postavy jenž umožňují provést expedici může je kdykoliv kdy je aktivní vyměnit. Pak zde jsou ještě karty daní, při jejich otočení může hráč splňující určitou podmínku dostat mince. Hráči mající 12 nebo více mincí musejí zaplatit polovinu svých mincí. Točí tak dlouho dokud se aktivní hráč nerozhodne jednu z otočených karet vzít nebo dokud neotočí dva typy stejné lodi.

Následně začne druhá fáze v níž postupně může každý ze zbývajících hráčů kupovat karty ze stolu, pokud zde nějaké jsou. Ovšem při tomto nákupu musí hráči jenž karty otočil zaplatit minci. Jakmile tato fáze skončí posouvá se aktivní hráč. Celá pravidla je možno samozřejmě stáhnout ve hře.

### 4.2 Obsah a implementace stránky na vytváření hry

Na stránce vytváření hry je použit posuvník k určení maximálního počtu hráčů. Při změně hodnoty na posuvníku se také změní hodnota angulařího modelu uvádajícího maximální počet hráčů. Nad tímto modelem je použit \$watch, ten při pohybu posuvníku informuje zadní část aplikace o změně.

Podobná kontrola probíhá při změně každé proměnné. Nazývá se takzvaný dirty checking. Zajišťuje propsání změn mezi modelem a šablonou, případně mezi modely. Proto se doporučuje, že by počet proměnných na stránce neměl přesáhnout 5000.



Obrázek 2: Stránka na vytváření hry

### 4.3 Obsah a implementace stránky s administrací

Tato stránka je dostupná pouze uživatelům s rolí administrátora. Pokud by se na ní uživatel nějak dostal Spring Security stejně zablokuje všechny resty začínající /useradministration což jsou resty provádějící akce na této stránce. Tudíž mu nedovolí provést žádnou změnu. Stránka obsahuje seznam uživatelů seřazený podle loginu. Zde použít stránkování, kdy se na jednu stránku načte pouze deset uživatelů.

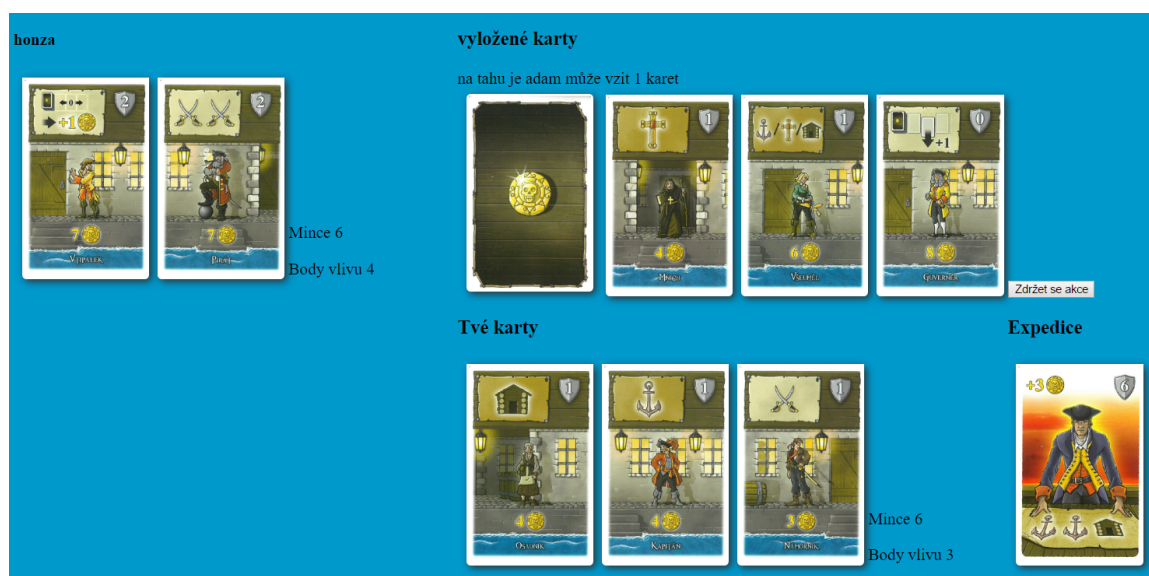
jméno	Aktivní účet				
adam	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	admin	
barbara	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
bohdana	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
daniel	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
david	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
honza	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	admin	
lenka	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
lukas	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
marek	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
marie	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Zobrazit statistiky</a>	<a href="#">Resetovat heslo</a>	<a href="#">Přidat roli admina</a>	<a href="#">Smazat účet</a>
<div> <a href="#">1</a> <a href="#">2</a> </div>					

Obrázek 3: Stránka administrace uživatelů

### 4.4 Obsah a implementace stránky s hrou

Hra je uložena v objektu, jenž obsahuje více stavů hry, které se postupně zobrazují aby ukázaly akci aktivního hráče. Proto by doptávání na server v určitých intervalech nebylo jen zbytečně náročné na přenos dat a se zpožděním, ale také by se nevědělo kdy byla akce provedena tudíž

by se mohla zobrazit několikrát. Proto zde jsou použity websockety ty po zaslání akce na server aktualizují hráčům ve hře objekt se stavy hry právě jednou.



Obrázek 4: Stránka na které se hraje hra



## 5 Analýza použitých technologií

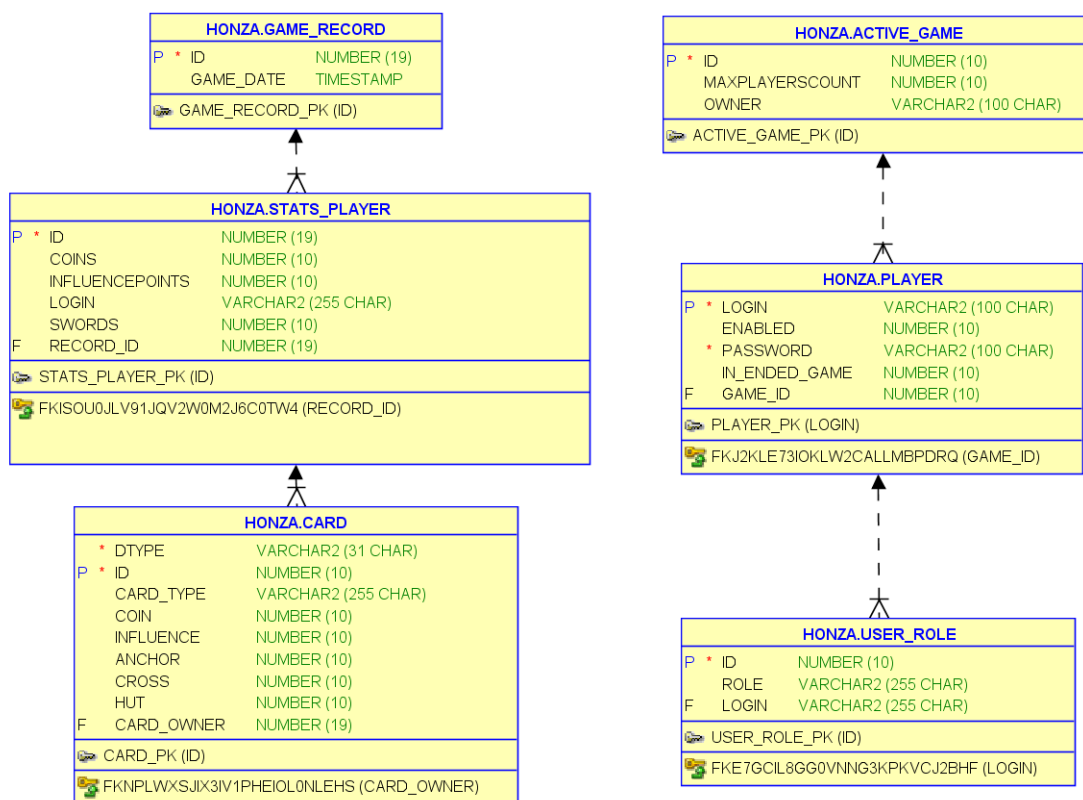
Aplikace je vyvinuta ve Springu, jediné co potřebuje je připojení do databáze v níž si sám vytvoří tabulky pomocí Hibernate. Spring kontejner v sobě má dvě části.

Zadní napsané v Javě jenž se stará o logiku aplikace, přístupující do databáze. Po nasazení na server obsluhuje REST URI. Tato část se nachází ve složce java.

Přední část ve složce webapp tato část obsahuje AngularJS. Při uživatelově vstupu do webové aplikace se celá tato část načte do prohlížeče. Po provedení akce pak tato část volá zadní z níž si bere informace pomocí REST přístupových bodů.

Obě tyto části by se daly snadno oddělit do dvou serveru.

### 5.1 Schema DB



Obrázek 5: Databázový model

### 5.2 Node.js

Pokud chce programátor přidat závislost přes Node.js, Například posuvník. Je nejprve potřeba vyhledat závislost v tomto případě "angularjs-slider": "6.0.1", tato závislost se přidá do souboru bower.json, konkrétně do objektu dependencies. pak se ve složce s tímto souborem spustí příkaz

"bower install". Tento příkaz do nakonfigurované složky stáhne nově přidanou závislost. Následně stačí pouze přidat nově stažený script do indexu a jeho závislost do modulu AngularJS.

### 5.3 Spring Security a Bcrypt

Bezpečnost aplikace je řešená pomocí Spring Security, jenž po nakonfigurování blokuje URI na jenž uživatel nemá přístup.

Hesla v databázi nejsou samozřejmě uloženy pouze jako text. Pro heslo se při registraci uživatele vygeneruje hash pomocí Bcryptu. Tento hash je pak v databázi uložen místo hesla samotného. Při přihlašování Spring Security kontroluje zda přihlašovací heslo odpovídá vygenerovanému hashi.

### 5.4 Aspekty

Spring podporuje aspekty, jenž se volají před každým zavoláním vybraných metod. Níže je ukázka aspektu, který před každým zavoláním funkce z balíčku resource nastaví uživatele v beaně UsersProvider. Rozsáhlejší verze tohoto aspektu je použita v aplikaci. Pro beany v rámci Spring je přednastaveno, že je jedna pro celý běh aplikace. U beanu UsersProvider je to změněno, vytváří se zvlášť pro každý http dotaz. Jelikož na server přistupuje několik uživatelů zároveň.

---

```
1 @Aspect
2 public class UserSaver {
3
4     @Inject
5     private UsersProvider usersProvider;
6
7     @Before("execution (* vsb.cec0094.bachelorProject.resource.*(..))" +
8             "&& !execution(* vsb.cec0094.bachelorProject.resource.StatsResource.*(..))")
9     public void setUser() {
10         String login = SecurityContextHolder.getContext().getAuthentication().getName();
11         usersProvider.prepareUser(login);
12     }
13 }
```

---

Výpis 2: Ukázka aspektu

Na 1. řádku se anotacemi určí, že se jedná o Aspekt

Na 4. řádku je použita anotace Inject, touto anotací se říká rámci Spring aby do proměnné níže automaticky přiřadil beanu této třídy.

Na řádcích 7 až 9 Se určí, že se funkce setUser má zavolat před každým voláním funkce třídy jenž je v balíčku resource. Mimo třídu StatsResource jenž beanu userProvider nepoužívá.

Na 10 řádku se pak z kontextu vyčte jméno přihlášeného uživatele.

Na 11. řádku se nastaví beana userProvider.



## 5.5 Komunikace mezi Spring a AngularJS

P

## 5.6 Websockets

Websockety je nutno nastavit jak na straně serveru (Springu) tak na straně klienta (AngularuJS).

Moc kodu ?

## 5.7 Návrh aplikace Angular / Spring

Jak to nakreslit, popr slovne ?

ulm tridni diagram



## 6 Analýza a implementace testu

### 6.1 Jasmine

#### 6.1.1 Konfigurace a pouštění

Jasmine testy se pouštění přes Node.js příkazem "npm test" ve složce se souborem package.json. V němž je uvedena cesta ke konfiguračnímu souboru karma v tomto souboru jsou uvedeny cesty k testům a pluginy pro spuštění prohlížeče v němž se testy jeden po jednom spouštějí.

pridat par radku conf souboru ?

#### 6.1.2 ukazkový test

kod s komentari

### 6.2 Protractor

#### 6.2.1 Konfigurace a pouštění

Protractor se použít stejně jako Jasmine přes Node.js ve složce se souborem package.json. Ovšem příkazem "npm protractor run"

#### 6.2.2 ukazkový test

kod s komentari

### 6.3 Jersey

#### 6.3.1 Konfigurace a pouštění

Jersey testy se spouštějí automaticky při kompilaci Jersey testy jsou naming

#### 6.3.2 ukazkový test

kod s komentari



## **7 Závěr**

a

### **7.1 Největší komplikace při vývoji**

Při vývoji jsem narazil na několik problémů

### **7.2 Co bych dělal jinak**

Při vývoji jsem byly použity konfigurace aplikace pomocí XML souborů. to se nakonec ukázalo jako nevhodné jelikož v dnešní době se do popředí dostává konfigurování pomocí anotací. Tudíž většina návodů byla pro tuto aplikaci nevhodná.

### **7.3 Jak by se dala aplikace vylepšit**

a

### **7.4 Co chybelo**

a



## Literatura

- [1] Ferda Marvenec: Kdesi cosi.
- [2] **angularjs** [cit. 2017-01-04]. *Dostupne z: <https://docs.angularjs.org/guide/introduction>*
- [3] **nevim** [cit. 2017-01-04]. *Dostupne z: <https://neoteric.eu/single-page-application-vs-multiple-page-application>*
- [4] **taka sablona** [cit. 2017-01-04]. *Dostupne z: <https://www.zdrojak.cz/clanky/zaciname-s-angularjs/>*
- [5] **angularJS.org** [cit. 2017-02-04]. *Dostupne z: <https://docs.angularjs.org/guide/databinding>*
- [6] **Oracle documentation** [cit. 2017-06-04]. *Dostupne z: <https://docs.oracle.com/javase/7/tutorial/webservices-intro001.htm#GIJVH>*
- [7] **Oracle documentation** [cit. 2017-06-04]. *Dostupne z: <https://docs.oracle.com/javase/7/tutorial/webservices-intro002.htm#GIQSX>*
- [8] **Oracle documentation** [cit. 2017-06-04]. *Dostupne z: <http://docs.oracle.com/javase/6/tutorial/doc/gijqy.html>*
- [9] **Tutorialspoint** [cit. 2017-06-04]. *Dostupne z: [https://www.tutorialspoint.com/restful/restful\\_introduction.htm](https://www.tutorialspoint.com/restful/restful_introduction.htm)*
- [10] **Williamson, Ken.** [cit. 2017-07-04]. *Dostupne z: Learning Angularjs: A Guide to Angularjs Development. Sebastopol, CA: O, 2015.*
- [11] **Jesse Palmer** [cit. 2017-08-04]. *Dostupne z: Testing Angular Appliacction Cover Angular 2. 2016*





## **A Instalace aplikace**

Jak nainstalovat maven a npm ?