



Eötvös Loránd Tudományegyetem
Informatikai Kar
Információs Rendszerek Tanszék

Többasztalos és -felhasználós póker játék adatbázis modellezése

Ács Zoltán
tanársegéd

Fehér Valentin
Programtervező Informatikus BSc

Budapest, 2016

Tartalomjegyzék

1. Felhasználói dokumentáció	3
1.1. Telepítés	3
1.2. Futtatás	3
1.3. Felhasznált technológiák	3
1.4. Adatbázis séma	3
1.5. Modulok	3
2. Tovább fejlesztési lehetőségek	5

1. Felhasználói dokumentáció

1.1. Telepítés

Nincs szükség telepítésre.

1.2. Futtatás

A program java programozási nyelvben lett megírva, így a kifordított állomány egy jar file, melyet parancssorból az alábbi utasítással tudunk futtatni

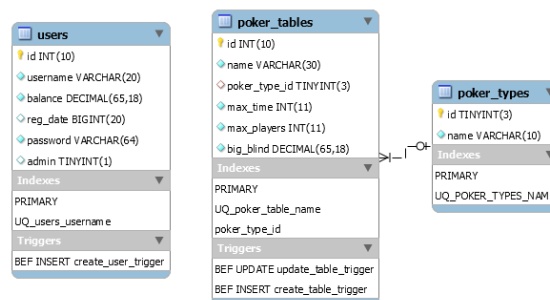
```
| java -jar <filenev>
```

1.3. Felhasznált technológiák

A szakdolgozatomat eclipse fejlesztőkörnyezetben írtam, amelyet végül mavenrel - build rendszer - fordítottam ki és csomagoltam be. A szakdolgozat felhasznál egy külső könyvtárat, amely a nyertes kiértékelési feladatát látja el. A programcsomagot meg kellett támogatni egy adatbázissal is - MySQL - , amely az adatok perzisztens tárolásáért felel. A programcsomag server-kliens architektúrában került implementálásra, amely tovább bomlik kliens oldalon MVC (Model-View-Controller) tervezési stílusra. A modulok közötti kommunikáció RMI Java API felhasználásával történik.

1.4. Adatbázis séma

1. ábra. Adatbázis séma



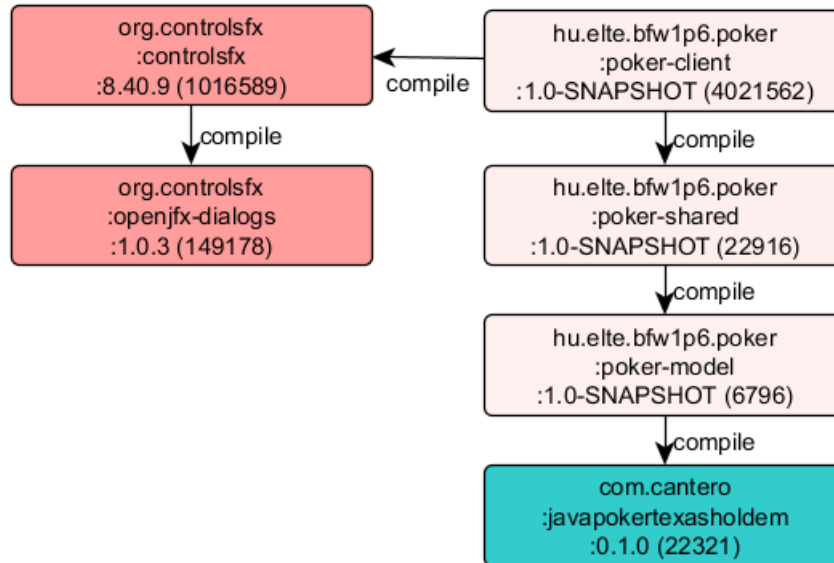
1.5. Modulok

A programcsomag 6 fő modult tartalmaz

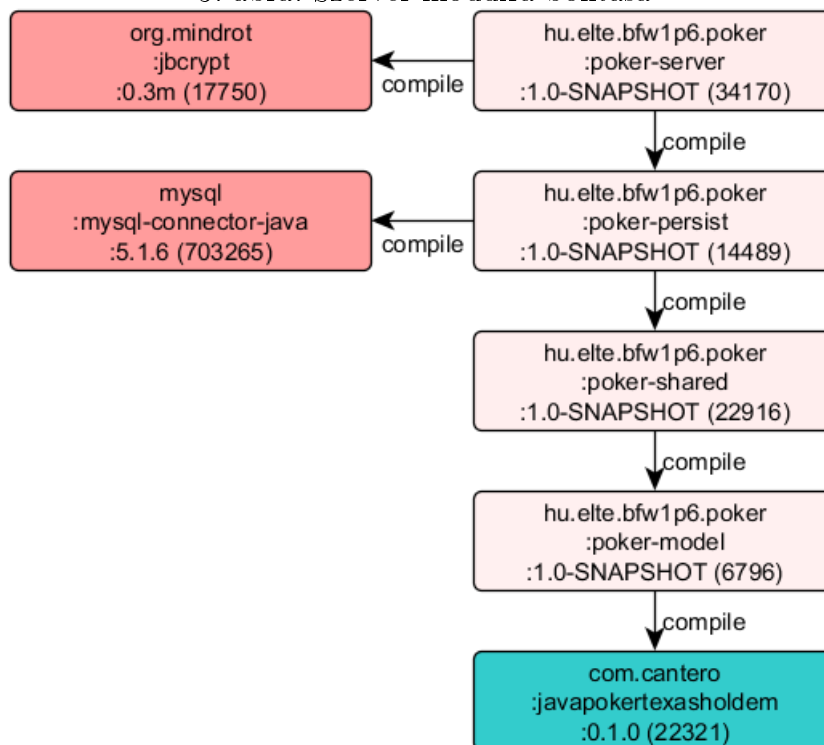
- poker-server
- poker-client

- poker-shared
- poker-persist
- poker-model
- javapokertexasholdem

2. ábra. Kliens modulra bontása



3. ábra. Szerver modulra bontása



A modulok közötti függőséget a ... ábra mutatja. A programcsomag két fő modulra bontható: poker-server és poker-client. A szerver a jelszavak titkosítására bcrypt eljárást alkalmaz, amelynek a biztonságát szózással növeli. Továbbá a szerver felhasznál még egy külső csomagot - mysql-connector-java -, amely az adatbázis kapcsolatért felel. A poker-shared modul felel a szerver és a kliens jól definiált kommunikációjáért. A modul többek között tartalmazza a közös interfészeket, kivételeket és a póker utasítások megvalósítását.

2. Tovább fejlesztési lehetőségek

- Az adatbázis viszonylag alacsony absztrakciós szinten került implementására, azonban mivel néhány tábláról beszélhetünk csak, ezért igyekeztem elkerülni a keretrendszerek általi overheadet. Ugyanakkor ezen a ponton sokat fejlődhet a programcsomag, ha a későbbiek során esetlegesen bonyolultabban kellene modellezni a játékot adatbázis szempontjából. Például dialektusok - akár Liquibase (hivatkozás) - használata elfedheti a tényleges adatbázis-kezelő rendszer általánosságait, így eggyel magasabb szintre helyezhető a megvalósítás.
- A felhasználói élményen sokat javíthat az animációk használata. A megjelenítés sokkal lágyabb, folyékonyabb lehetne Transition/Animation (bibliográfiába hivatkozás...) objektumok használatával.
- Akár a komplett RMI architektúrát (JDK 1.1-ben jelent meg 18 éves technológia [a http meg 16...]) le lehetne váltani, és helyette REST szoftverarchitektúrát tenni, amely modernebb megjelenést (AngularJS, responszív design) és modernebb eszközöket vonna maga után.

A ?? képen látható az adatbázis séma.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

