Projektmunka

Szücs Gergely  
11. D  
2023. 10. 17. -  
11. 23.

Tartalomjegyzék

**Bevezető3**

* Feladat ismertetése3

**Felhasználói Dokumentáció3**

* Követelmények3
* Támogatott böngészők3
* Hardware minimum követelmény3
* Lapok tartalmának és használatának ismertetése4

**Fejlesztői Dokumentáció6**

* Főmappa tartalmának részletezése6
* HTML dokumentumok felépítése7
* Általános CSS bemutatása8
* JavaScript fájlok ismertetése9

**Hibák, hiányosságok** **13**



Bevezető:

Feladat a következő volt:

Egy weboldal, amely a következő elemeket tartalmazza:

* Sakktábla
* Önéletrajz
* Órarend
* Képi galéria
* Videó galéria

Illetve legyen elkészítve egy ezt dokumentáló irat és PowerPoint előadás

A felhasználót elősegítő tudnivalók:

A weboldal elérhető a [[***szgery.site***](https://www.szgery.site)]-domainen.

Követelmények:

* A honlapot támogató böngészők:



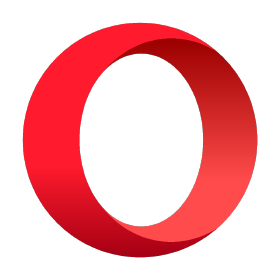
* + - Google Chrome – (v119.0)



* + - Microsoft Edge – (v119.0)



* + - Firefox - (v105.0)



* + - Opera – (v105.0)



* + - Safari – (v17.1)
* Hardware minimum követelmények:
  + Processzor:
    - Intel Pentium III/M 1.4 GHz
    - Pentium IV 1.4 GHz
  + RAM:
    - 512MB
  + 300MB felhasználatlan lemezterület
* Operációs rendszer minimum:
  + Windows:
    - Microsoft Windows 8 avagy;
    - Microsoft Windows 7

Oldalak ismertetése:

A honlap előszöri megnyitásakor egy töltőképernyő fogad mely 4 másodpercig tart.

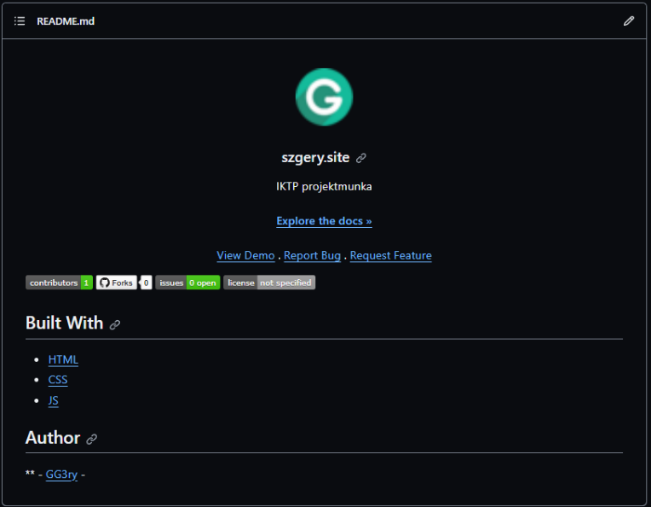
* Navbar:
  + Minden oldal tartalmaz egy menüt jobb oldalt, ami által lehet lépkedni az oldalak között, illetve az oldal háttérszínét is be lehet állítani az alján a sötét mód ki- vagy bekapcsolásával.
* Kezdőlap:
  + Az oldal tartalmazza a feladat ismertetésében leírt sakktáblát.
  + Ezen kívül tartalmaz egy visszaszámlálót mely 2024ig számol vissza.
* Órarend:
  + A megjelenítés gombra kattintva elő hív egy táblázatot mely tartalmazza az órarendet.
    - A tanórákra ráhúzva az egeret feltűnik a tanterem hol az óra tartva van, kattintásra pedig szaktanárt jeleníti meg.
  + A megjelenítésre ismét rányomva eltünteti a táblát.
* Önéletrajz:
  + A levélikonra kattintva megjeleníti a teljes önéletrajzot.
  + Az önéletrajz aljában van egy x gomb, ami bezárja a dokumentumot, és ismét a levél jelenik meg.
  + Az előbb említett x gombtól jobbra található egy Download feliratú gomb, melynek megnyomásával egy PDF változatát tölti le az életrajznak.
* Kép galéria
  + A kép galéria 6 képből áll, kik a 2 világháborúban vezetők voltak, Sztálint leszámítva
  + A „kártyákra” ráhúzva az egeret megtekinthető a személy teljes neve, születésének dátuma, jogköre, hivatali ideje.
    - Szövegre rákattintva pedig a Wikipédia oldalát hozza elő új lapon.
  + Ha a honlap háttérzenéje esetleg zavar, akkor azt lenémíthatod a jobb felső sarokban.
* Videó galéria
  + 4 videó közül lehet válogatni, váltani az indexképre nyomva lehet.
  + A videót megállítani úgy lehet, ha a videóra rányom a felhasználó vagy alul a [▶] gombra kattintva.
  + A videót teljes képernyőbe a jobb oldali „ ” gombra nyomva lehet kitenni.
  + A videó hangerejét változtatni a „🔈” gombra nyomra lehet, e közül van 3 mód;
    - egy maximum hangerejű, ez az alap,
    - egy teljesen némított,
    - egy 50% hangerejű.
* Tetris:
  + Egy Tetris játék, klasszikus szabályokkal,
    - Jobb [⇨] és bal [⇦] nyíllal mozgatandó az objektum horizontálisan,
    - Lefele [⇩] nyíllal lenyomni tudja.
    - Felfele [⇧] nyíllal az alakzatot lehet forgatni.
* Dokumentáció:
  + Két gomb található;
    - A PDF feliratú a dokumentációt nyitja meg PDF formában,
    - A WORD feliratú pedig Google Docs -ból nyitja meg.

Fejlesztői dokumentáció:

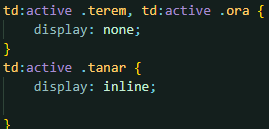
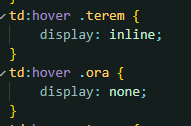
A honlap minden fájlja megtalálható Github Repositoryként, [***itt.***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src)  
Amik a weblapon megtalálható kép / videó / hang tartalmak megtalálhatóak a **🗔**[***’src’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src) mappában. Ezen belül is rendszerezve vannak a fájlok 4 mappában ezek a következőek;

* **🗔**[***’Cursors’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src/cursors) 🢚 A honlapon használt kurzor variációk találhatóak meg, ennek 3 variációja a ’default’, ’active’, ’click’, és ezeknek 2 fajta megjelenése van, függően attól, hogy éppen aktív-e az éjszakai funkció.
* **🗔**[***’Gallery’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src/gallery) 🢚 A képi galériában felhasznált képek találhatóak meg itt.
* **🗔**[***’Thumbnails’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src/thumbnails) 🢚 A videó galériában felhasznált indexképeket tartalmazza.
* **🗔**[***’Video’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/src/video) 🢚 A videó galériában szereplő mozgóképek fellelhetőek eme mappában.

A többi mappáról / fájlról röviden:

* **🗔**[***’html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/html) 🢚 Az oldalak „csontszerkezetéért” felelős HTML fájlokat tartalmazza.
* **🗔**[***’scripts’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/scripts) 🢚 A HTML csontszerkezetet kisegítő JavaScript fájlok találhatóak meg itt.
* **🗔**[***’styles’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/tree/main/styles) 🢚 A HTML megjelenését, formázását segítő CSS fájlok szerepelnek itten.
* **🗋**[***’index.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/index.html) ⭬ Eme fájlt tölti be legelőször a böngésző mikor a webcímre rákeres. Ehhez tartozó [**🗋**](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/script/loading.js)[***’loading.js’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/scripts/loading.js) az ami segíti elő azt, hogy 4 másodperccel a betöltése után át legyen irányítva.
* **🗋**[***’CNAME’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/CNAME) ⭬ A weboldal - Domain-cím kapcsolatfenntartását elősegítő definiálatlan fájl.
* **🗋**[***’README.md’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/README.md) ⭬  
  Eme 🡺🡺  
  leírás megjelenéséért felelős fájl, a Github magjelenéshez kapcsolódik, nem részletezném.

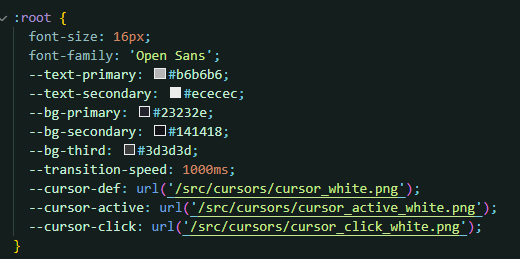
HTML fájlok részletezése egyesével:

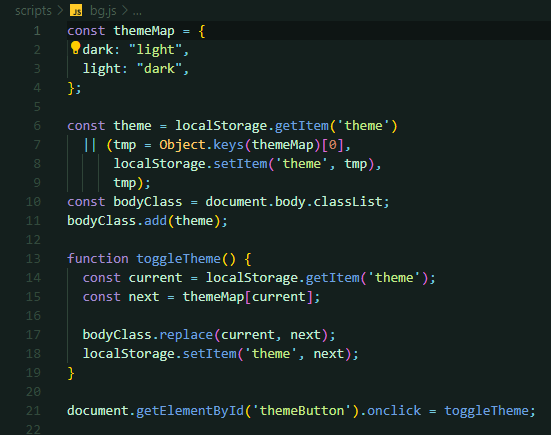
* [**🗋*’kezdolap.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/kezdolap.html) ⭬ Az itt megtalálható királyjáték egyszerű HTML táblázat tagből épül fel. A háttérszínezés, úgy lett megoldva, hogy „w” és „b” osztály-meghatározókat használtam, ez az angol black és white szavakra utalnak. Az itt található visszaszámlálóról [***itt***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/kezdolap.html)***.***
* [**🗋*’orarend.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/orarend.html)⭬ Az itt található táblázat-előhívógombról bővebben [***itt.***](#orarend) A táblázat szerkezete úgy építődik fel, hogy egy táblázat rácsban található 3 adat, melyek így építődnek fel. Az ehhez tartozó css úgy épül ki, hogy kattintásra a megjelenítési állapotát megváltoztatja az órának semmilyenre, tehát eltűnik, a tanár display attribútumát pedig inlinera, azaz megjeleníti, csak sima ráhúzás esetén is hasonló a helyzet, ám ott ezt a teremmel csinálja meg tanár helyett.
* [**🗋*’oner.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/oner.html) ⭬ Ez az önéletrajz oldala. Az órarendhez hasonló módon, ennek a megjelenítési és elrejtési műveletéről [***itt***](#letter) lehet olvasni tovább. Azon kívül az egyetlen szóra méltó rész, az a letöltés gomb rángatózása. Ez csak annyiból áll, hogy forgolódik a végtelenségig 3 fokot ide-oda, és a nagyságát változtatja.
* [**🗋*’gallery.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/gallery.html)⭬ A képgaléria kártyái 3d-s alakok. Ráhúzva az egeret megfordítja a kártyát 180°osan.
* [**🗋*’video.html’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/html/video.html) ⭬ A videó galéria JavaScriptje megtekinthető [***itt.***](#video) Azon részen részletesen levan írva az érdemes információk.

A HTML-ek (az index.html-t leszámítva) és [**🗋*menu.css***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/styles/menu.css) szerkezete általánosságban:

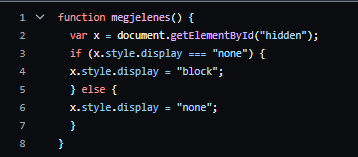
Az előbb említett HTML-k két részre szedhetőek, egyik a <main> tag ennek tartalma lett az előbb bemutatva, a másik pedig a [<nav> tag](https://www.w3schools.com/tags/tag_nav.asp). A [<nav>](https://www.w3schools.com/tags/tag_nav.asp) mondhatni konstans, azaz szinte állandó, azt leszámítva, hogy mi a tartalma a legfelső szövegnek, ami az adott oldal címe, megnevezése. Ezzel szemben a [<main> tag](https://www.w3schools.com/tags/tag_main.asp) minden esetben változik, ez tartalmazza az adott oldal tartalmát.

A [**🗋*menu.css***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/styles/menu.css) az általános, mindegyik HTML oldalra vonatkozó stíluslap.  
Ez kitér a nav bar szerkezetére, elletve a main tartalmának általános jellemzőire, a sötét-világos módot is tartalmazza, illetve a kurzorok változását, s a nem létező responzivításért is felelős.

A fájl által definiált első dolog az a „:root”, mely a html betöltésekor tölt be, ebben vannak definiálva a css változóinak alap értéke.  
A változók többsége színek, ezek közül 2 a nav háttérhez kapcsolódó színek, 1 a main háttér színe, 2 szövegszín. Ezen kívül van 3 kurzorváltozó melyek képeket tartalmaznak. Illetve a található még egy, ez a menü animációját befolyásoló változó, milyen gyorsan változzanak át a színek a <nav> -ban és a <main> -ben.  
Ezen felül még mindig ebben a fájlban megtalálható a jobb oldalt megjelenő „görgősáv”. Ez csak annyiban van módosítva, hogy a szélessége változott, mint a böngésző által használt alap, illetve énnek a színe lett megváltoztatva narancssárgára. Ezen kívül még részletezve van a nav bar különböző elemei, a nav bar kinyitása, a világos, sötét mód változóinak értéke.

Ehhez szorosan kapcsolódik a [**🗋**](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/scripts/bg.js)[***bg.js***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/scripts/bg.js). Ez az, ami azért felel, hogy változzon a változók értéke s azért, hogy melyik kép jelenjen meg a nav bar alján (hold vagy nap), értse úgy, hogyha rányom a Sötét mód gombra, akkor az eddigi sötét háttérszínt változóját kicseréli oly módon. hogy a „light” osztály változóinak értéke legyen aktív ameddig még egyszer le nem lesz nyomva.

További JavaScript fájlok a weboldalon:

* **🗋**[***’cd.js’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/scripts/cd.js) ⭬ A kezdőlapon megjelent visszaszámlálóért felelős. Ez visszaszámol újév előtt lévő egy másodpercig, ha a dátum már a múltban található írja ki azt, hogy „LEJÁRT DÁTUM”
* **🗋**[***’letter.js’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/scripts/letter.js) ⭬ Annyiért felelős, hogyha a „letter” azonosítóval rendelkező tag látható és rányomunk. tüntesse el és a helyette az önéletrajzot jelenítse meg, majd ha az x re nyomunk, akkor tüntesse el a megjelent dokumentumot és rakja vissza helyére az animált levelet.
* **🗋**[***’orarend.js’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/scripts/orarend.js) ⭬ Az előzőhöz hasonló módon megjeleníti és eltünteti az órarend táblázatát.
* **🗋**[***’video.js’***](https://github.com/gg3ry/gg3ry.github.io/blob/main/scripts/video.js) ⭬ A videó <source> tagen belül található forrást cseréli ki, annak megfelelően melyik indexképre nyom a felhasználó.

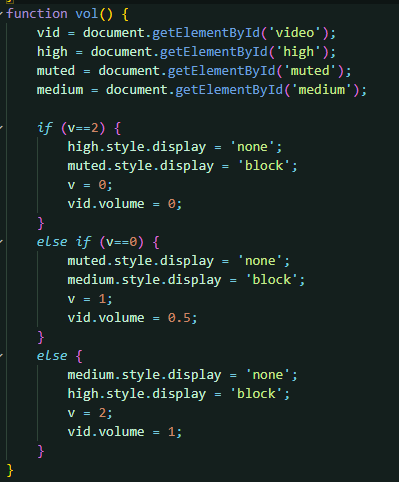
Ennek értéke úgy van megadva, hogy „inline” megvan adva az „út”/ „path” a videó indexképéhez tartozó videó fájlhoz. Példa kedvéért így néz ki egy videó indexképe:  
Látszik, hogy paraméterként van megadva az adott videó útja

A videó megállítása és újbóli lejátszása a következőképpen van megoldva:

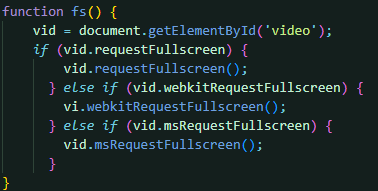
Itt az y változó azért felelős, hogy érzékelje, a videó megvan-e állítva vagy nem, ha a felhasználó megnyomja a gombot vagy a videóra nyom, akkor 2 lehetőség van:

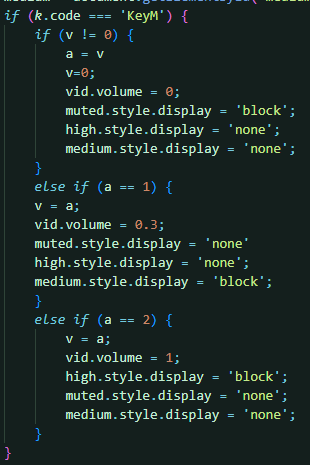
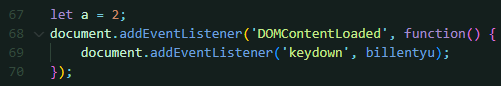
* Az y értéke 0 tehát a videó mozog, ez esetben a videó megáll a felhasználó utasítására, és kicseréli a gomb képét.
* Az y értéke 1 tehát a videó meg van állítva, a videó megáll a felhasználó kérése szerint s kicseréli a gomb képét, ahogy eredetileg is volt.

Ehhez hasonlóan néz ki a videó hangerejének szabályozása, a különbség annyi, hogy 3 variáció van; (a „v” változó alap értéke 2)

* A v értéke 2 tehát a videó maximális hangerőn van, ez esetben a magas hangerő képe kicserélődik a némított képére, illetve a videót lenémítja, a változó értéke 0 lesz.
* A v értéke 0 tehát a videó némított, a gomb ekkori megnyomása feltételében teljesül az, hogy a némított hangszóró képén kicseréli egy közepes hangerejűre, a hangerőt szabályozza 0.5re, azaz a maximális felére, ezen felül a változó értéke 1 lesz.
* Az egyetlen hátramaradott az, ha a változó az 1es értékkel rendelkezik, ilyenkor a közepes hangerő képét cseréli le a maximum hangerő képére, a változó értéke 2 lesz, a videó hangereje 1, azaz a maximum.

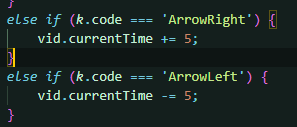
Pontosan ugyanezen az alapelven működik a képi galéria háttérzenéjének kontrolálása is.

Visszatérve a videó galériához, van egy funkció, ami a felhasználói dokumentációban említve volt, a fejlesztőiben pedig nem, ez pedig a mozgókép teljes képernyőre tétele.  
Ez a következőképpen lehetséges:  
Az if tartalma semmi para, az egész annyi, hogy kompatibilitis legyen safari és Firefox böngészőkkel is.  
Ugyanez a függvény van meghívva duplakattintás esetén a dblclick használatával.

A billentyűs vezérléshez a következő függvény segít elmenteni rövid memóriába a lenyomott billentyűket a billentyu nevü függvényt hívja meg lenyomás esetén. Ez a függvény egy hosszú egybefüggő if és elseifekből áll.

Például az [M] lenyomása esetén a függvény a következő részt lépteti életbe: Röviden ez annyit csinál, hogy megnézi milyen erősségű jelenleg a hangerő, s ha nincsen lenémítva akkor elmenti a jelenlegi hangerőt egy másik változóba, majd lenémítja a videót, ha levan némítva a videó akkor az “a” változó értéke alapján cselekszik.

A space lenyomása esetén van a legegyszerűbb feladat ugyanis csak meghív egy már korábban bemutatott függvényt mely a [*pl() függvény.*](#pl)

A fel [⇧] és lenyíl [⇩] csak annyit csinál hogy a hangerőhöz hozzáad vagy éppenséggel elvesz.

Az előre és hártamenet   
pedig így lett megoldva:  
Tulajdonképpen csak hozzáad a videó idejéhez 5 másodpercet vagy elvesz annyit.

Ismert hibák / hiányosságok:

Lassú válaszidő:

* A honlapra jellemző az, hogy lassú, amennyiben a gép csak a minimum követelményeknek felel meg.

A videó galéria lassú betöltése:

* Ennek az oka az, hogy a betöltendő videók nem egy nagy cég (pl. Youtube) szerverein tárolt és onnan beágyazott, hanem az oldal fájljai közé van elmentve mp4 formátumban. E probléma minden eszközön való megjelenésre jellemző.

~~Dokumentáció oldalon nem reagál első lenyomásra a gomb~~

Reszponzivítás részleges hiánya:

* Az oldalak telefonos nézete hanyagolt, nem tanácsos mobilkészülékről megtekinteni. Valamilyen szinten működik a mobilnézet, ám vannak olyan aloldalak melyekkel nem megfelelően működik.

Tetris hibái:

* Amennyiben a felhasználó megállítja, „lepauseolja” és újra elindítja, akkor új alakzat generálódik a következőként eső alak helyett.
* Amennyiben a játék véget ér az irányítás nem áll meg, értse úgy, hogy az alakzatok esése, illetve dőlése még mindig irányítható.

**A Tetris hibáit kereső munkatársam: Szücs Sándor.**