

Szakdolgozat

Bozsik József

2023. december 7.

Tartalomjegyzék

1. Összefoglaló	4
2. Abstract	5
3. Bevezetés	6
4. Feladatkiírás pontosítása és részletes elemzése	7
5. Alkalmazás fejlesztéséhez használt technológiák	8
5.1. Frontend	8
5.1.1. Javascript keretrendszer	8
5.1.2. Állapottároló	10
5.1.3. Modul csomagoló	12
5.1.4. HTTP kérések küldése	12
5.1.5. Grafikus könyvtár	13
5.2. Backend	14
5.2.1. Java keretrendszer	14
5.2.2. Lombok	15
5.2.3. Autentikációs keretrendszer	15
5.2.4. Többjátékos mód megvalósítása	16
5.2.5. Tesztelés	17
6. Önálló munka bemutatása	18
6.1. Backend	18
6.1.1. Controller és logika	18
6.1.2. Tesztelés	19
6.1.3. Többjátékos mód	20
6.2. Autentikáció	26
6.2.1. Backend	26
6.2.2. Frontend	30
6.3. Frontend	34
6.3.1. Komponensek és játékmenet	34
6.3.2. Grafikus megjelenítés	37
6.3.3. Többjátékos mód	43
6.3.4. Robot	46
7. Összefoglalás	50
7.1. Továbbfejlesztési lehetőségek	50
7.2. Tapasztalatok	50

Hallgatói nyilatkozat

Alulírott *Bozsik József*, szigorló hallgató kijelentem, hogy ezt a szakdolgozatot meg nem engedett segítség nélkül, saját magam készítettem, csak a megadott forrásokat (szakirodalom, eszközök stb. . .) használtam fel. Minden olyan részt, melyet szó szerint, vagy azonos értelemben, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem. Hozzájárulok, hogy a jelen munkám alapadatait (szerző(k), cím, angol és magyar nyelvű tartalmi kivonat, készítés éve, konzulens(ek) neve) a BME VIK nyilvánosan hozzáférhető elektronikus formában, a munka teljes szövegét pedig az egyetem belső hálózatán keresztül (vagy autentikált felhasználók számára) közzétegye. Kijelentem, hogy a benyújtott munka és annak elektronikus verziója megegyezik. Dékáni engedéllyel titkosított diplomatervek esetén a dolgozat szövege csak 3 év eltelte után válik hozzáférhetővé.

Budapest, 2023. december 6.

1. Összefoglaló

A szakdolgozat témájaként egy társasjáték készítését választottam webes környezetben, mivel személy szerint mindig is érdekelt a teljes web-fejlesztési folyamat, valamint egyik kedvenc időtöltéseim közé tartozik a barátokkal egy közös társasjátékozás. Végül egy "ki nevet a végén" társas fejlesztése mellett döntöttem, hiszen a szabályok nem túl bonyolultak, viszont sok lehetőség van kreatívnak lenni az implementálás során, valamint inspirálódni is lehet az eddig elkészült játékokból amik az interneten megtalálhatók.

Társasjáték lévén, a játékot több felhasználó is játszhatja egyszerre. Az interneten rengeteg olyan web-alkalmazás van, ahol hasonló társasjátékkal lehet játszani, viszont a belépés nehézkes, a játék kezelése bonyolult. A célom az volt, hogy egy letisztult felületen könnyedén és egyszerűen lehessen élvezni a társasjáték adta élvezeteket a partnereinkkel.

Ebben a dokumentumban összefoglalom, hogy hogyan implementáltam, mind a szerveroldali, mind a kliensoldali szoftvert. Az alkalmazás készítése során korszerű technológiákat és keretrendszereket használtam, amik jól bevált eszközök a webfejlesztésben. A munkahelyem által biztosított szervert is használtam a megvalósításához, ami a játék logikáját biztosította. A végeredmény egy egyszerű, és könnyen kezelhető webalkalmazás lett, ami kis továbbfejlesztéssel versenytársa lehet az interneten található játékoknak.

2. Abstract

As the topic of my thesis, I chose to create a board game in a web environment. Personally, I've always been interested in the entire web development process, and one of my favorite pastimes is playing board games with friends. Ultimately, I decided to develop a "Who Laughs Last" board game because the rules are not overly complicated, offering ample room for creativity during implementation, as well as inspiration from existing online games.

Given that it's a board game, multiple users can play it simultaneously. While there are many web applications offering similar board games online, the entry process can be cumbersome, and game management can be complex. My goal was to provide a clean interface for easily enjoying the board game with partners.

In this document, I summarize how I implemented both the server-side and client-side software. Throughout the application development, I utilized various new technologies and frameworks, proven tools in web development. I also used a server provided by my workplace to support the game's logic. The end result is a simple and user-friendly web application that, with some further development, could become a competitor to existing online games.

3. Bevezetés

A webfejlesztés a mindennapi internetes böngészés során használt weboldalak és webalkalmazások létrehozásának folyamata. Amikor egy weboldalt látogatunk, például közösségi média platformokat, online vásárlási oldalakat vagy hírportálokat, akkor a webfejlesztés végtermékét látjuk. A weboldalak programozási nyelvek, keretrendszerek és eszközök kombinációjával építik fel. A webfejlesztés két fő komponense a frontend és a backend. A frontend az, amit egy weboldalon látunk és amivel interakcióba lépünk. Ide tartozik az oldal tervezése, elrendezése és felhasználói felülete, valamint a felhasználói inputok ellenőrzése is. A frontend létrehozásához a fejlesztők olyan nyelveket használnak, mint az HTML¹, CSS² és a JavaScript. Az HTML strukturálja a weboldal tartalmát, a CSS pedig esztétikus megjelenést biztosít, míg a JavaScript interaktivitást és funkcionalitást ad hozzá. A backend felelős a weboldal háttérlogikájáért és feldolgozásáért. Feladatokat lát el, mint az adatok tárolása és lekérdezése, felhasználói azonosítás és a szerverkommunikáció. A fejlesztők különböző programozási nyelveket és keretrendszereket használnak, például az én esetemben a Java Spring[5]-re esett a választás, mivel a munkahelyemen ezt a környezetet használják a backend létrehozásához. Emellett adatbázisokkal kommunikálnak az információ tárolásához és lekérdezéséhez. Az én implementációmban az utóbbi nem történt meg, hiszen a munkahelyem által biztosított szerveren tároltam az adatokat. A webfejlesztés gyakran API hívásokat tartalmaz más szerverek felé adatok lekéréséhez vagy specifikus műveletek végrehajtásához. Ezek az API hívások lehetővé teszik a különböző rendszerek közötti kommunikációt és az információcsere zavartalan működését. Közismert hasonlat az API-ra, hogyha egy étteremben a konyha részleg a backend, az asztalok a frontend, ahol a vendégek (felhasználók) ülnek, akkor az API a pincér, aki kézbesíti az ételt (adatokat). A következő fejezetekben ismertetem, hogy milyen technológiákat használtam a megvalósítás során, és milyen keretrendszereket használtam, amik a fejlesztést, és a felhasználói élményt is egyaránt segítik.

¹Hypertext Markup Language

²Cascading Style Sheets

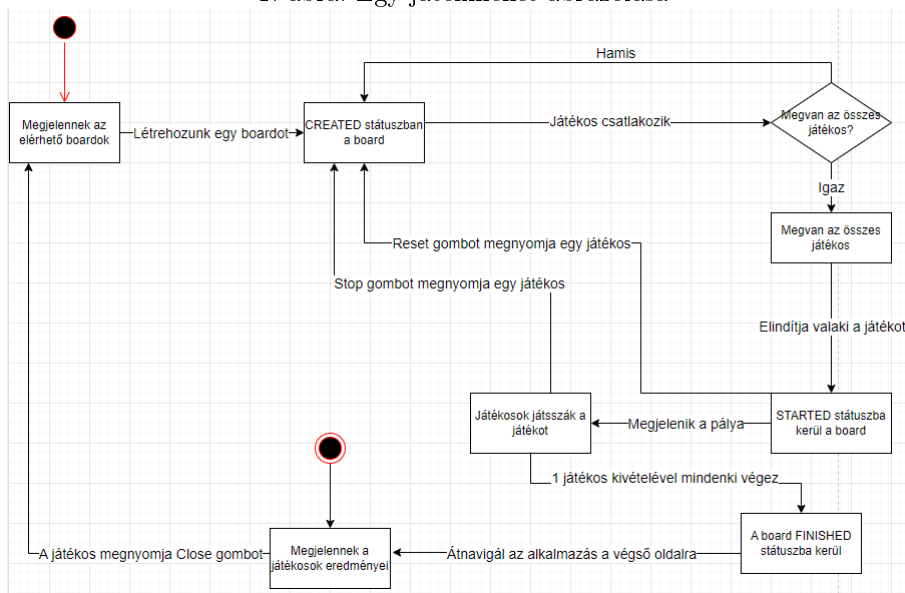
4. Feladatkiírás pontosítása és részletes elemzése

Magát a feladatot a külső konzulensem adta meg és specifikálta, hogy mire kell hogy képes legyen az alkalmazás, valamint milyen technológiákat használjunk. Magát az implementációt teljesen rám bízta, hogy milyen osztályokat valósítok meg, azokat hogyan csoportosítom és hogy azok hogyan dolgoznak együtt. A ki nevet a végén társas szabályai vannak érvényben. Tehát egy játékos bábuja csak akkor tud belépni a táblára, ha 6-ost dob. Ha viszont 6-ost dob valaki, akkor utána még egyszer dobhat. Ha egy bábu ugyanarra a mezőre lép, ahol már éppen áll egy bábu, akkor leüti a pályáról. Az a játékos győz, aki leghamarabb, az összes bábuját körbeviszi a táblán. Mivel a web alkalmazást egy munkahelyi környezetben valósítottam meg, ott már adva volt egy szerver, ami lényegében egy adatbázis-szerverként funkcionált, valamint a játék bizonyos szintű logikája is már implementálva volt. Tehát az alkalmazás backendjének kommunikálnia kellett ezzel a szerverrel és feldolgoznia a válaszokat. Erre RESTful API-ra kellett küldeni a kéréseket. A RESTful API egy architektúrális stílus és koncepció, amely a webes szolgáltatások tervezését és fejlesztését írja le. A REST³ alapelveit követve a RESTful API egy szabványos módszert nyújt a kommunikációra kliensek és szerverek között. Ezeket az adatokat felhasználva a backend tovább küldi a frontendnek, ahol ezeket megjeleníti. Az alkalmazás főoldalán megjelennek az eddig létrehozott táblák, valamint információk ezekről (hány játékos lépett már be, mennyi a maximum létszám, elindult-e már a játék, stb...).

Egyszerre akár több játékost is beállíthatunk. Ezután elindítjuk a pályát, és az alkalmazás átnavigál egy újabb oldalra, ahol a tábla van megjelenítve. Egy adott táblának 3 állapota lehet: **CREATED**, **STARTED**, **FINISHED**. A **CREATED** státuszban tudnak a játékosok belépni az adott pályára. A **STARTED** állapotban folyik a játék, és már nem lehet csatlakozni hozzá. A **FINISHED** státuszban valamilyen módon véget ért a játék. A kockadobás egy gomb, amit ha a felhasználó megnyom, véletlenszerűen létrehoz egy számot 1-től 6-ig. Ezután rákattint a bábura amit mozgatni szeretne, és az a megfelelő mennyiséggel előre lép a táblán. Ha éppen ellenfél játékosra lép, leüti a tábláról. Ha az összes bábu beér akkor kiírja, hogy nyert az adott játékos és maga a tábla átvált **FINISHED** státuszra.

³Representational State Transfer

1. ábra. Egy játékmenet ábrázolása



2. ábra. Board komponens listázása

```

1      <section>
2      <Board data-test="board" v-for="board in
        boardStore.boards" :key="board.id" :board="
        board" />
3      </section>

```

5. Alkalmazás fejlesztéséhez használt technológiák

A modern webfejlesztésben szinte elengedhetetlen különböző keretrendszerek használata, mivel a hatékonyságban, és a szoftverminőségben is jelentősen támogatja a munkájában a fejlesztőt.

5.1. Frontend

5.1.1. Javascript keretrendszer

Mivel az alkalmazásom felépítése több nézetből is állt, érdemes volt egy olyan keretrendszert választanom, ami támogatja a komponens alapú megközelítést. Ezt a Vue.js[17] teljesíti is, így ezt a technológiát választottam.

A **komponens alapú architektúra** lényege, hogy már az egyszer megírt kódunkat többször, teljesen máshol is fel tudjuk használni. Például tipikus példa, ha listázni akarunk valamiféle adatot, bizonyos formázások után. Erre létrehozhatunk egy komponenst amit többször megjelenítünk az oldalon, vagy esetleg teljesen máshol az alkalmazásunkban (2.ábra).

A komponensen belül írjuk meg, hogy a komponens hogyan viselkedjen, függ-

3. ábra. Egy gomb klikk eseménykezelőjének létrehozása

```
1 <button data-test="createButton" @click="
    creatingNewBoard = !creatingNewBoard"
2 class="button is-primary"><font-awesome-icon style
    ="margin-right: 3px;" :icon="['fas', 'plus']"
    />Create
3 Board</button>
```

4. ábra. v-if direktíva használata

```
1 <button data-test="rollButton" v-if="
    isItYourPlayer"/>
```

vényeket definiálhatunk bennük, eseménykezelőket hozhatunk létre, például egy gomb megnyomására mi történjen (3.ábra). A komponensek egymásba ágyazhatóak, így jöhet létre a szülő-gyermek viszony közöttük. Az ilyen komponensek között adatokat adhatunk át, valamint informálhatják egymást különböző események bekövetkeztéről.

Mivel a társasjáték egy interaktív szórakozás, a felület sokszor fog változni, felhasználói input hatására. A letisztultság érdekében érdemes több kis komponenssel dolgozni, hiszen így az összetartó felelőségek egy helyen vannak, ezáltal könnyebb őket változtatni, valamint bővíteni a kódbázist. Viszont a komponenseknek le kell tudniuk kezelni, ha valamilyen input hatására, az általuk megjelenített adatok megváltoznak. Mindezt lekezelni nagyon nehéz lenne, viszont a Vue.js segít ebben. Számon tartja azokat az adatokat, amiktől függnek az egyes komponensek és automatikusan frissíti őket, hogyha megváltoznak. Így tehát, ha megfelelően osztjuk szét a komponensek felelőségeit, a felület csak azon része fog frissülni aminek muszáj, ezáltal az alkalmazásunk jól fog tudni skálázódni, ha nagyobb használatban van.

A Vue.js számos olyan direktívát rejt, ami nagyban segíti az interaktív felület fejlesztését. Nagyon sok esetben kell több, hasonló adatot megjeleníteni a felhasználói felületen, erre tökéletesen használható a **v-for** direktíva. Ha esetleg feltételhez kötnénk egyes elemek megjelenítését, akkor a **v-if** használható (4.ábra). Mindkét esetben változókat is megadhatunk, amik hogyha változnak, a keretrendszer számunkra lekezeli, és frissíti a megjelenítést.

Komponensen belül is használhatunk **reaktív adatkötést**. Itt már fejlesztőként figyelni kell, mert itt nekünk kell megadni, hogy melyik változókat akarjuk, hogy frissüljenek. A **ref(variable)** kulcsszóval érhetjük el, hogy kövesse le a változásokat. Olyan esetek is vannak, hogy egy bizonyos feltétel mellett akarunk megjeleníteni egy komponenst vagy elemet, viszont maga a feltétel elég bonyolult. Eerre használhatjuk a **computed** tulajdonságot, ami visszaad egy értéket, és leköveti, ha bármilyen adat megváltozik, ami a végeredmény kiszámításához kell. Változásokat is figyelhetünk a **watch** függvénnyel, ami lefut ha az adott változó megváltozott.

Az alkalmazáson belül a navigáció egy fontos elem volt. A felhasználó több nézetet keresztül is navigálhat, ahol a táblák vannak listázva, vagy esetleg ahol maga a játék nézet van megjelenítve. Eerre tökéletes megoldást adott a

5. ábra. VueRouter létrehozása

```
1  const routes: RouteRecordRaw[] = [  
2    {  
3      name: 'home',  
4      path: '/',  
5      component: App,  
6    },  
7    {  
8      name: 'boardManagement',  
9      path: '/boardManagement',  
10     meta: {  
11       hideQueryParams: true  
12     },  
13     component: BoardManagement,  
14   },  
15   {  
16     name: 'board',  
17     path: '/boardManagement/board',  
18     component: Board,  
19   },  
20 ]
```

VueRouter (5.ábra). Ez a funkció lehetőséget ad arra, hogy egyszerűen tudjunk navigálni komponensek, valamint nézetek között, amik nagy gyakorisággal URL változásokkal járnak. A **VueRouter** sok konfigurációs lehetőséget rejt magában, például meg lehet adni, hogy minden navigáció előtt miket végezzen el.

5.1.2. Állapottároló

Mivel az alkalmazásom több komponensből áll, így egy olyan felépítést kellett alkalmaznom, hogy legyen olyan része az alkalmazásnak, ahonnan minden szükséges adatot elérek. Erre a **Pinia Store** [12]-t választottam, mivel viszonylag új technológia és könnyű használni. A **Pinia** segítségével definiálhatunk tárolókat, amelyek tárolják az alkalmazásom állapotát, és különböző metódusokat határozhat meg az állapot módosítására. Minden tároló külön példányként jön létre, lehetővé téve az alkalmazás állapotának területenkénti vagy funkció szerinti elválasztását és szervezését. Ezt én két kategóriába soroltam: azok az állapotok amik a táblák kezelésével foglalkoznak, például új táblák létrehozása, vagy játékos csatlakozása a pályához, vagy a játékmenettel kapcsolatos tevékenységek mint a dobás vagy lépés a pályán (6.ábra). A **Pinia** egyik fő előnye a reaktivitási rendszere. A **Vue** reaktivitását használja fel, hogy automatikusan frissítse a komponenseket, amikor az állapot a tárolóban megváltozik. Ez biztosítja, hogy az alkalmazásom mindig szinkronban legyen, és lehetővé teszi a felhasználói felület hatékonyabb megjelenítését. Így tehát, ha egy **Pinia Store**-beli állapotra hivatkozom a komponensemben, az ugyanúgy reaktív fog maradni a változás után is.

6. ábra. Gameplay Pinia Store definiálása állapotokkal és függvényekkel

```
1      export const useGamePlayStore = defineStore('
2          gamePlayStore', {
3
4      state: () => {
5          return {
6              rollResponse: {}, errorOccured: false,
7              errorMessage: "", thrownNumber: 0,
8              currentPlayer: {}, disableRollButton:
9              false, players: [], playingBoard: {},
10             selectedPiece: {}, robotEnabled: false,
11             robotStrategy: null
12         }
13     },
14
15     actions: {
16         async rollDice(boardId, playerId) {
17             try {
18                 this.rollResponse = await
19                 gameplayStoreApi.rollDice(boardId,
20                 playerId);
21
22             } catch (error) {
23                 console.log(error);
24                 this.errorMessage = error.response.
25                 data;
26                 this.errorOccured = true;
27             }
28         },
29         async movePlayer(boardId, moveRequest) {
30             try {
31
32                 const updatedBoard = await
33                 gameplayStoreApi.movePlayer(boardId
34                 , moveRequest);
35                 this.disableRollButton = false;
36                 //this.playingBoard = updatedBoard;
37                 if (this.playingBoard.nextPlayerId) {
38                     this.currentPlayer = updatedBoard.
39                     players.find(p => p.id ===
40                     updatedBoard.nextPlayerId);
41                 }
42             }
43             catch (error) {
44                 console.log(error.response);
45             }
46         },
47     },
```

7. ábra. Post http kérés Axios könyvtárral

```
1 this.authTokens = (await axios.post("http://  
  localhost:8080/auth/createToken", {  
    authCode: code})).data
```

5.1.3. Modul csomagoló

A Webpack[18] egy népszerű modulbundler JavaScript alkalmazásokhoz. Gyakran használják webfejlesztésben ahhoz, hogy egy alkalmazás különböző moduljait, erőforrásait és függőségeit egyetlen fájlba vagy fájlcsoportba csomagolja. A Webpack fő célja a teljesítmény optimalizálása és a modern webalkalmazások bonyolultságának kezelése.

A Webpack moduláris megközelítést alkalmaz, amely lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy a kódbázist külön modulokra bontsák. Elemzi ezeknek a moduloknak a függőségeit és létrehoz egy függőségi gráfot. Ezen gráf alapján a Webpack összecsomagolja a modulokat, feloldja a függőségeket és létrehozza a végső kimeneti fájlokat.

5.1.4. HTTP kérések küldése

A webalkalmazások felépítése egyszerűen megfogalmazva a következő: a backendről szolgáltatjuk az adatokat, ahova a kliens alkalmazás, más szóval a front-end kéréseket küld. Ezeket a kéréseket http kérésekként küldi el az interneten keresztül. Ez az egyik legfontosabb feladat funkcionális téren. Tekintettel a megvalósítás fontosságára, segédkönyvtárat használtam fel a könnyebb és jobb megvalósítás érdekében. Az Axios[1] könyvtárat használtam fel, mivel az egyik legnépszerűbb, így remek dokumentáció tartozik hozzá, és egyszerű a szintaxisa.

Jól strukturált API-t biztosít a http kérések kezeléséhez. Különböző http metódusokat, például GET, POST, PUT, DELETE stb... használhatunk a kérések elküldésére (7.ábra). Ezek a kérések szinte folyamatosan zajlanak a játék során, így fontos, hogy ne legyenek zavaróak és ne fagyjon le a felület, hiszen ez nagyban rontaná a felhasználói élményt. Az **Axios aszinkron kérések** kezelésére épül, amely lehetővé teszi az alkalmazás folyamatosságát és reaktivitását. A processzor egyszerűsítve úgy működik, hogy egy szálon lévő utasításokat hajt végre. Ezt nagyon gyorsan teszi és közben váltogatja is, hogy éppen melyiket végzi el. A Javascript programozási nyelvben csak olyan programokat tudunk írni, amik egy szálon futnak, így a processzor egyszerre csak egy dolgot tud csinálni. Vannak olyan futatások, amik nagyon hosszú időbe telnek a processzor számára, például a http kérések, és addig kéne várnia, amíg a válasz meg nem érkezik. Ezért inkább az **async/await** mintát használjuk, segít nekünk az időigényes műveletekben. Ha ilyen függvényeket hívunk meg, akkor addig várakozik a program, ameddig a válasz meg nem érkezik, viszont a felhasználói inputokat lekezeli, ezáltal a felület reszponzív marad. További előnye a könyvtárnak a konfigurálhatósága az Axios példánynak. Meg tudjuk adni, hogy minden egyes kéréssel együtt például egy bizonyos fejléct csatoljon, vagy esetleg minden válasznál ellenőrizze a státuszt. Ez nagyban megkönnyíti a kódolást, valamint a hibázástól is óv, hiszen csak egyszer kell jól megírni a használni kívánt példányt (lásd: 6.2.2 fejezet).

5.1.5. Grafikus könyvtár

Természetesen magát a pályát meg kellett tudnom rajzolni. Mivel egész alkalmazásomnak ez a lényege, így természetesen egy külső könyvtárat használtam, hogy minél egyszerűbben és minél szebben tudjam éltre kelteni a társasjátékot. Ehhez a Konva[7] könyvtárat választottam, mert kiemelkedően jó dokumentáció tartozott hozzá, és mivel előtte még nem foglalkoztam ilyen grafikus könyvtárakkal, fontos volt, hogy könnyedén meg tudjam tanulni. Valamint egyszerű, de mégis sokféle funkcióval rendelkezik amiket felhasználhattam a fejlesztés során. A Konva lehetővé teszi, hogy könnyedén rajzolhassunk formákat (8.ábra), vonalakat, szövegeket és egyéb grafikai elemeket a webes felületeken, és interaktív alkalmazásokat hozunk létre, ahol a felhasználók rajzolhatnak, mozgathatnak és manipulálhatnak grafikai elemeket. Az alábbiakban néhány kulcsfontosságú tulajdonság és funkció, amelyeket a Konva nyújt:

- **Interaktivitás:** A könyvtár lehetővé teszi az interaktív elemek létrehozását, például húzható és áthelyezhető elemeket, melyekre kattintva a felhasználó állíthatja az értéküket/állapotukat.
- **Rétegek és csoportok:** Lehetőségünk van a könyvtár által nyújtott objektumokat rétegekbe vagy csoportokba rendezni. Ezáltal könnyebben lehet elérni akár több objektumot egyszerre és csoportosítani őket.
- **Szöveg és betűtípusok:** Módunkban áll szöveges elemeket létrehozni, amikhez többféle betűtípus tartozik, valamint formázhatjuk is ezeket.
- **Animáció:** Létrehozhatunk animációkat az objektumokon, így a grafikai elemek mozgathatók, transzformálhatók.
- **Eseménykezelés:** Detektálhatjuk a különböző eseményeket, például kattintásokat és húzásokat, ami lehetővé teszi az interaktív műveletek megvalósítását (8.ábra).

Valamennyi funkció kulcsfontosságú volt a játék megvalósításához, hiszen az eseménykezelés, és interaktivitás nélkül nem tudtam volna lekövetni a felhasználói inputokat.

8. ábra. Kör létrehozása és eseménykezelő aktiválása Konva-val

```
1      var circle = new Konva.Circle({
2          x: currentX,
3          y: currentY,
4          radius: 500 / numberOfFields,
5          fill: 'white',
6          id: id.toString(),
7          stroke: 'black',
8          strokeWidth: 1
9      });
10     (function (captureCircle) {
11         caputerCircle.on("mousedown", function () {
12             const piece = gamePlayStore.currentPlayer.
13                 pieces.find(p => p.positionOnTheBoard
14                     == caputerCircle.id());
15             if (piece) gamePlayStore.selectedPiece =
16                 piece;
17         });
18     })(circle);
```

5.2. Backend

5.2.1. Java keretrendszer

A backend részt Java Springben valósítottam meg. Ez a keretrendszer lehetővé teszi a gyors és hatékony webalkalmazások építését, miközben egy rugalmas és moduláris környezetet biztosít.

- **Inversion of Control - IoC [4]:** a Spring keretrendszer alapvetően az IoC elvet követi, amelyben a keretrendszer vállalja a felelősséget az objektumok létrehozásáért, konfigurálásáért és összekapcsolásáért. Ez lehetővé teszi a komponensek laza csatolását és könnyen cserélhetővé teszi az implementációkat.
- **Dependency Injection - DI [2]:** a keretrendszer segítségével a dependency injection könnyen megvalósítható. Ez azt jelenti, hogy a szükséges objektumokat egy külső forrásból szűrhatjuk be a komponensekbe anélkül, hogy a komponenseknek maguknak kellene létrehozniuk vagy tudniuk kellene róluk. Ez elősegíti a lazán csatolt és könnyen karbantartható kód írását.
- **Webalkalmazás támogatás:** a Spring keretrendszer számos modul és komponenst kínál a webalkalmazások fejlesztéséhez. A Spring MVC (Model-View-Controller) modell segítségével könnyedén készíthetünk hatékony és rugalmas webes alkalmazásokat. A Spring Boot pedig egy továbbfejlesztett modul, amely lehetővé teszi a gyors és egyszerű konfigurációt és a gyors indítást. Több előnye is van a Spring keretrendszernek, viszont mivel az alkalmazásom bonyolultsága nem követelte meg a használatukat, így ezeket nem részletezném.

9. ábra. Lombok annotációk használata

```
@Data
@NoArgsConstructor
@AllArgsConstructor
public class MoveRequestDTO {

    private String pieceId;
    private String playerId;

    private String token;
}
```

5.2.2. Lombok

Egy Model osztály esetében rengetegszer fordul elő, hogy ugyanazt a kódot kell megírni, nagyon kicsit változtatásokkal minden osztály esetében. Ezt nevezzük boilerplate kódnak, ami olyan alapvető vagy sablonkód, amely gyakran ismétlődő és rutinszerű feladatokra szolgál. Mivel ez renget időt emészt fel, így ezt a feladatot egy könyvtár segítségére bízom. A Lombok [9] egy Java nyelvű könyvtár, amely annotációkat használva segíti a fejlesztőket. Az annotációkat az annotáció-processor értelmezi és további adatokat vagy forráskódot hoz létre (lásd: [8]). A 9. ábrán látszik, hogy itt 3 darab annotációt használtunk, a `Data`, `NoArgsConstructor` és az `AllArgsConstructor`. Az utóbbi kettő különböző paraméterű konstruktorokat generál az osztályszámára, a `Data` annotáció pedig gettereket és settereket vált ki. A getterek és setterek segítenek abban, hogy egy osztály tagváltozóit elérjük, és változtatni tudjuk őket.

5.2.3. Autentikációs keretrendszer

Az autentikációhoz egy külső szoftvert akartam használni. Arra volt szükségem, hogy egyszerűen meg tudjam adni a belépési beállításokat, valamint, hogy szerepekhez tudjam rendelni a bejelentkezett felhasználókat, hiszen nem biztos, hogy mindenki ugyanazzal a jogosultságokkal rendelkezik. Ezekkel a kritériumokkal a Keycloak[6] keretrendszer tűnt az ideális választásnak.

A Keycloak egy sor olyan funkciót kínál, amelyek segítenek biztonságos alkalmazások és szolgáltatások létrehozni, ideértve a Single Sign-On (SSO), felhasználói hitelesítést, felhasználói engedélyezéseket és az azonosítás közvetítését. A Single Sign-On (SSO) egy olyan hitelesítési és azonosítási technológia, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy egyszeri bejelentkezéssel hozzáférjenek több különböző alkalmazáshoz vagy rendszerhez anélkül, hogy minden egyes alkalmazásban külön-külön be kellene jelentkezniük. Ennek előnyei közé tartozik a felhasználói kényelem, szigorú ellenőrzés, könnyebb felhasználói ellenőrzés. A Keycloak olyan megoldást nyújt, amely egyszerűsíti a biztonság hozzáadásának folyamatát az alkalmazásokhoz, és lehetővé teszi a felhasználói azonosításokat, szerepeket és jogosultságokat központi módon történő kezelését (10. ábra). A keretrendszert integrálni lehet különböző alkalmazásokkal és platformokkal, ahogyan én is tettem az alkalmazás fejlesztése alatt. Ezt felhasználva tudtam a bac-

10. ábra. Keycloak konfigurációs nézet részlete

WhoLaughsLast

Realm settings are settings that control the options for users, applications, roles, and groups in the current realm. [Learn more](#)

General	Login	Email	Themes	Keys	Events	Localization	Security defenses	Sessions
<p>Realm ID *</p> <input type="text" value="WhoLaughsLast"/>								
<p>Display name</p> <input type="text" value="WhoLaughsLast"/>								
<p>HTML Display name</p> <input type="text"/>								
<p>Frontend URL ⓘ</p> <input type="text"/>								
<p>Require SSL ⓘ</p> <input type="text" value="External requests"/>								

kendről http kéréseket végezni a lokálisan futó Keycloaknak, hogy autentikálja a belépett felhasználót. A keretrendszer támogat különböző hitelesítési módszereket, beleértve a közösségi bejelentkezéseket, több tényezős hitelesítést és még sok mást. Emellett a Keycloak rendkívül rugalmas és bővíthető architektúrával rendelkezik, így alkalmas különféle felhasználási esetekre, a kis alkalmazásoktól a nagyvállalati rendszerekig. Gazdag API-kat kínál, és egy felhasználóbarát adminisztrációs konzolt, amely segít a felhasználók, valóságok és ügyfelek kezelésében. Magát a hitelesítést tokenek segítségével végzi, amik igazából egy dekódolt szövegek, amik tartalmazzák a felhasználó jogosultságait. Access token használ a felhasználó a hitelesítésre, ennek a tartalmát ellenőrzi a rendszer. A refresh token pedig arra való, ha egy idő után lejár az érvényessége az access tokennek, akkor ennek segítségével lehet újat kérni.

5.2.4. Többjátékos mód megvalósítása

Mivel a társasjáték csak akkor tud működni ha legalább ketten játszanak vele, így implementálnom kellett olyan funkciókat, amik lehetővé teszik, hogy értesüljenek a felhasználók egymás lépéseiről. Mivel a kliens alkalmazás minden felhasználó gépén külön fut, így természetes, hogy a backenden kell ezt a funkciót megvalósítani, hiszen ez az egyetlen közös pont a játékosoknál. Az Observer[11] minta alapján lehetett volna saját eseménykezelőt készíteni, de inkább egy létező technológiát alkalmaztam. Ennek a funkciónak a megvalósításához kétféle ötlet létezik. A Server-Sent-Events (SSE) [14] vagy a WebSocket [19]. Mindkettő olyan technológia, amelyek lehetővé teszi a kliens és a szerver közötti valós idejű kommunikációt a weben keresztül, de különböznek a működésük és a használatuk szempontjából.

WebSocket kétirányú kommunikációt tesz lehetővé, ami azt jelenti, hogy mind a kliens, mind a szerver küldhet üzeneteket egymásnak bármikor. A kapcsolat felépítéséhez WebSocket protokollt használja, ami később egy WebSocket kapcsolathoz vezet.

Ezzel szemben az SSE, egyirányú kommunikációt biztosít a szerverről a kliens felé. Csak a szerver küldhet adatokat a kliensnek. Az SSE beépített támo-

11. ábra. SSE szerver osztály annotációi

```
@RestController
@CrossOrigin(origins = "http://localhost:3000")
@Component
public class EventSender {

    public List<SseEmitter> emitters = new
        CopyOnWriteArrayList<SseEmitter>();
```

gatást nyújt a kapcsolat automatikus újraépítéshez. Könnyen használható és implementálható a böngészőben, és a szerveroldalon is egyszerűen konfigurálható. Mivel az én esetemben csak a klienst kellett értesíteni, hogy a játék állása, státusza megváltozott így a SSE technológiát választottam (11.ábra).

5.2.5. Tesztelés

A backend API teszteléséhez, frontend nélkül, kiváló megoldást kínál a Postman[13], így ezt használtam a fejlesztés során. Az alábbiakban néhány kulcsfontosságú jellemzőt és funkciót ismertetek, amit a Postman kínál:

- **API Tesztelés:** egyszerűen küldhetünk http-kérést, amit sokféleképpen konfigurálhatunk. Például a fejlécben megadhatunk új kulcs-érték párokat, a kérés törzsében adhatunk meg adatokat, ennek a formátumát is beállíthatjuk. A választ is kijelzi a rendszer így tudjuk, hogy milyen értékkel tér vissza a végpontunk, vagy esetleg valami hibára futott a kérés.
- **Környezetek és változók:** lehetőségünk van környezeteket és változókat definiálni a kérésekben, ami lehetővé teszi különböző környezetek (pl. fejlesztési, tesztelési, élő) közötti könnyű váltást és paraméterezést.
- **Automatizálás:** automatizálhatjuk az API-teszteket és kéréseket. Például létrehozhatunk gyűjteményeket, amelyeket később futtatni tudunk, így egyszerre akár az összes végpontunkat le tudjuk tesztelni.
- **Hitelesítés és biztonság:** a Postman lehetővé teszi különböző hitelesítési mechanizmusok, például API kulcsok vagy az OAuth használatát. Ennek a funkciónak nagy hasznát vettem, mivel a hitelesítést megkövetelő végpontokat így tudtam tesztelni (lásd: 6.2.1).

6. Önálló munka bemutatása

Az első részben az alkalmazás backendjét írtam meg, mert felépítésben így tűnt logikusnak. Az osztályokat rétegekbe rendeztem, funkciójuk és függőségeik szerint.

6.1. Backend

6.1.1. Controller és logika

A backend részét a Java Spring projektben valósítottam meg. Ehhez a Spring Initializr-t használtam, mivel meggyorsítja a projekt létrehozásának a feladatát. Itt egyszerűen meg lehet adni, hogy milyen függőségeket szeretnénk használni a projektünk során, majd ezután egy zip fájlként le is tölthetjük a gépünkre. Ebben a projektben bekerülnek azok az xml tag-ek a pom.xml fájlba, amik leírják a függőségeinket. Ehhez természetesen a fejlesztés során is rakhatunk hozzá újabb függőségeket. A Model rétegbe tettem azokat az osztályokat, amiket majd, később a hálózaton elküldök egy http (HyperText Transfer Protocol) kérésbe ágyazva a szervernek, majd a válaszokat is ezekbe az osztályokba konvertálom át. Az egész backenden ezekkel az objektumokkal dolgozok. A DAL (Data Access Layer)-be tettem azokat az osztályokat, amik kommunikálnak a szerverrel. Esetünkben a nevezéktan egy kicsit megtévesztő, hiszen hagyományos web alkalmazás esetén ez a réteg az adatbázissal kommunikál, ám ennek hiányában nekünk erre nincs lehetőségünk. Az elnevezést viszont megtartottam, hiszen gondolhatunk a szerverünkre, mint egy okos adatbázisra, ami ismeri a ki nevet a végén társas szabályait, valamint, ha egy másik fejlesztő olvasná a kódot, egyből tudná, hogy az adott rétegnek mi a felelőssége. Ezekben az osztályokban indítom el a http kéréseket, valamint a válaszokat is itt konvertálom vissza DTO (Data Transfer Object)-re és adom tovább a BLL (Business Logic Layer) rétegnek. A BLL rétegnek különösebb jelentősége nincs. Megvalósítottam viszont, hiszen sosem lehet tudni, hogy mikor kell továbbfejleszteni, egy új funkcióval bővíteni az alkalmazást, aminek a logikájának a megírását ebben a rétegben kell implementálni. Hagyományos esetben itt végeznénk el az adatok esetleges transzformációját, az üzleti logikánk itt valósulna meg. Az én esetemben viszont erre nincsen szükség, hiszen már a konzisztens adatot (vagy esetleges hibaüzenetet) kapom vissza, közvetetten a szervertől, így itt csak egy továbbhívás történik a DAL réteg felé. Ha esetleg API verzióváltás történne a szerveren, itt lehetne véghezvinni az adatok esetleges konverzióját az új formátumra. A Controller rétegben definiálom azokat az API végpontokat, amiket majd a később megírt frontendem fog hívni. Ez a réteg indítja el a kérések sorozatát, ami végigfut a backenden, majd visszatér a szervertől kapott adattal (13. ábra).

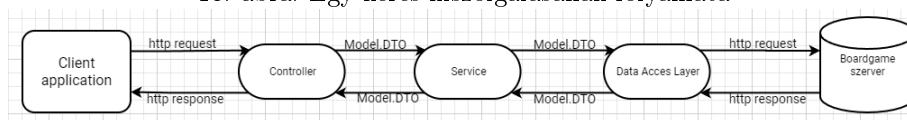
Ahogy már korábban említettem, a munkahely által biztosított szerverre kellett http kéréseket küldeni. Ehhez volt egy Swagger[16] oldal, hogy milyen API végpontok vannak a szerveren, és azokhoz milyen URL tartozik. Az is le volt írva, hogy milyen DTO-kat kell definiálni a kommunikációhoz. Ezért először létrehoztam a DTO, avagy Model mappát, ahol deklaráltam a megfelelő osztályokat. A dokumentációban részletezve volt, hogy bizonyos híváshoz milyen paramétert kell átadni, valamint mit fog visszaadni. Például, ha egy új táblát szeretnék felvenni, akkor az adott POST kérésnél milyen DTO-t kell elküldeni,

12. ábra. Egy post végpont a backenden

```
@PostMapping("/board")
public ResponseEntity<> createBoard(@RequestBody
    CreateBoardDTO board) {
    BoardDTO createdBoard = null;
    try {
        createdBoard= boardService.createBoard(
            board);

    }catch (ErrorCodeException e) {
        return new ResponseEntity<>(e.
            getErrorCode().
            getErrorCode(),HttpStatusCode.valueOf
            (400));
    }
    catch(Exception e){
        System.out.println(e);
    }
    return new ResponseEntity<>(createdBoard,
        HttpStatusCode
        .valueOf(200));
}
```

13. ábra. Egy kérés kiszolgálásának folyamata



és milyen objektumot fog visszaküldeni. Ez általában a http kérés body-jában küldték, onnan kellett kikövertálni. Szerencsére ez Spring keretrendszernek hála, nagyon könnyen meg tudtam csinálni (12.ábra).

Magán a szerveren a játék logikája más által már implementálva volt, így mindig konzisztens adatokat kaptunk vissza, tehát például egy táblán nem lehet két ugyanolyan nevű játékos. Ha esetleg egy ilyen kérés érkezett akkor egy ErrorMessage osztállyal tért vissza, amiben le volt írva részletesen a hiba.

6.1.2. Tesztelés

Az implementáció után a kód tesztelése volt hátra, mivel az iparban elvárt a tesztetek írása, hiszen számos előnnyel jár. Egységtesztelést végeztem, ami azt jelenti, hogy mindig csak egy alap funkciót teszteltem le, ez általában egy osztály és annak függvényei. Többféle tesztelés is létezik, például integrati-on test, ami az egységek együttműködését teszteli, valamint end-to-end tesztek amik az egész alkalmazást fedik le. Az a jó, hogyha lefelé haladva ezen a teszte-

lési hierarchián, egyre több tesztünk van. Egységtesztelés alatt a fejlesztők sok mindenre rájöhetnek a kódbázissal kapcsolatban. Például, hogy a felelőségeik hogyan vannak elosztva. Ha egy osztályt nehéz tesztelni, az valószínűleg azért van, mert nagyban függ más komponensektől. Ez egy jele annak, hogy rossz a design a kódban, hiszen ha egy osztály nagyban függ más osztályoktól, akkor, ha azok megváltoznak, az erre is hatással lesz, így a fenntarthatóság jóval nehezebb lesz. A tervezésnél fontos, hogy lazán csatoltak legyenek az osztályok, hogy ilyen ne fordulhasson elő. Másik fontos előnye a tesztek írásának, hogy amikor újraírunk egy kódrészletet, esetleg gyorsabbá, vagy jobban olvashatóvá akarjuk tenni, akkor a tesztek segítségével ellenőrizhetjük, hogy megmaradt-e a kívánt funkcionalitás. Mivel rétegeltem a különböző funkciókat, így könnyedén tudtam tesztelni őket, hiszen egy mockolás (a Mockito [10] könyvtárat használtam ehhez) után egyszerűen tudtam tesztelni (14. ábra). A "mockolás" egy olyan technika, amelyben a tesztelés során a valódi rendszerek vagy komponensek helyett szimulált, viselkedést utánozó objektumokat (mock objektumokat) használnak. A mock objektumok olyan mesterségesen létrehozott objektumok, amelyek az eredeti rendszer vagy komponens egy részét helyettesítik, és előre definiált válaszokat adnak a függvényhívásokra vagy metódusokra. A mock objektumok segítségével szimulálhatók a valós környezetben előforduló esetek, például adatbázishoz való kapcsolódás vagy hálózati kommunikáció, anélkül hogy a valódi rendszerre vagy szolgáltatásra támaszkodnánk. Ez a terv jó design esetén is szükséges, hiszen nem lehet teljesen független modulokból egy működő alkalmazást csinálni, valamiféle együttműködés feltétlen szükséges.

6.1.3. Többjátékos mód

Ahhoz, hogy a többjátékos módot támogassa a backend, a Server-Sent-Events (lásd: 5.2.4 fejezet) technológiát alkalmaztam és valósítottam meg. Itt a munkahelyi szerveren létezett egy interfész, WhoLaughLastMessagingProcessor néven, amit implementálni kellett (15. ábra). Alapvetően 4 darab eseményről értesítjük az összes felhasználót:

1. Felhasználó dobott a kockával.
2. Felhasználó lépett egy bábuval.
3. Játékos csatlakozott egy táblához.
4. A játék státusza megváltozott, például egy játékot elindítottak, akkor CREATED státuszról STARTED állapotba kerül.

Az első esetben az adat, amit küldünk a kliens alkalmazásnak, az új pálya helyzetét leíró adatok. Tehát hogyha egy játékos lépett, akkor a bábu helyzete a visszaküldött JSON válaszban már az újat reprezentálja. A második esetben megkapjuk, hogy hányast dobott az adott játékos, valamint ki a soron következő játékos. A 3. és a 4. esetben az új táblát leíró JSON adatot küldi el. Azok az osztályok amiket itt elküld, azok a munkahelyi szerverről származnak, ott hívják meg őket a megfelelő objektumokkal. Viszont mivel a frontendről kialakítottuk a kapcsolatot, ezeket az eseményeket mind megkapja az alkalmazás. Viszont ilyen esetben egy olyan feladat merül fel, mivel egyszerre akár többen is használhatják az alkalmazást, tehát nem biztos, hogy csak 1 tábla van használatban akár lehet több is. Hiszen tegyük fel, hogy egyszerre 2 társaság dönt úgy, hogy

14. ábra. Függőségek mockolása a tesztben

```
public class GameplayDAOTest {  
  
    GameplayDAO gamePlayDAO;  
  
    HttpClientFactory httpClientFactory;  
  
    HttpClient client;  
    HttpResponse response;  
  
    @BeforeEach  
    void mocking () throws Exception{  
        httpClientFactory = mock(  
            HttpClientFactory.class);  
        client = mock(HttpClient.class);  
        response = mock(HttpResponse.class);  
        gamePlayDAO = new GameplayDAO(  
            httpClientFactory);  
        when(httpClientFactory.getNewHttpClient()  
            )  
            .thenReturn(client);  
        when(client.send(any(),any())).thenReturn  
            (response);  
    }  
}
```

játszik az alkalmazással, akkor azokat az eseményeket amik az ő táblájukon történik, a másik társaság kliens alkalmazása is megkapja. Ez természetesen megengedhetetlen, hiszen ha az egyik társaság befejezi a játékot és a táblájuk a **FINISHED** státuszra vált, akkor a másik társaság játéka is befejeződne, akár kész vannak, akár nem. Tehát meg kell valahogy különböztetni a küldött eseményeket, mégpedig táblánként, hogy az adott eseményekre való feliratkozásnál csak azokra figyeljen, ami a releváns pályán történik. Eseményt az **EventSender** osztály **send** módszerével lehetséges. Itt megadhatunk paraméterben egy szöveget, ami az eseménynek a neve lesz, amire később hivatkozhatunk a frontenden, hogy melyik eseményre akarunk hivatkozni. Itt paraméterben adtam meg a táblának az id tulajdonságát, ami minden táblánál egyedi. Így biztosítani tudtam, hogy a feliratkozásnál, csak a releváns táblára iratkozik fel, így nem lesz probléma egyidejű játéknál a több felhasználó.

15. ábra. WhoLaughLastMessagingProcessor interfész implementálása

```

@Component
@RequiredArgsConstructor(onConstructor = @__(@Autowired))
public class MessagingProcessor implements
    WhoLaughLastMessagingProcessor {
    private final EventSender sender;
    @Override
    public void playerUpdated(PlayerUpdateMessage
        playerUpdateMessage) {
        System.out.println("PlayerChange"+
            playerUpdateMessage
                .getBoardId());
        sender.sendEvents("PlayerChange"+
            playerUpdateMessage
                .getBoardId(), playerUpdateMessage);
    }
    @Override
    public void rolledDice(RolledDiceMessage
        rolledDiceMessage) {
        sender.sendEvents("RollChange"+
            rolledDiceMessage
                .getBoardId(), rolledDiceMessage);
    }
    @Override
    public void move(PositionsUpdateMessage
        positionsUpdateMessage) {
        sender.sendEvents("PositionChange"+
            positionsUpdateMessage
                .getBoardId(), positionsUpdateMessage);
    }
    @Override
    public void gameStatusChange(
        BoardStatusChangeMessage
            boardStatusChangeMessage) {
        sender.sendEvents("StatusChange"+
            boardStatusChangeMessage
                .getBoardId(), boardStatusChangeMessage);
    }
}

```

Valamint még szükség volt arra az osztályra (16.ábra) ami magát az eseményeket elküldi a kliens számára. Egy `SseEmitter` osztályú objektumokból álló listát is létrehoztam mint tagváltozó, itt tárolom a különböző klienseknek a feliratkozását. Ez nagyon fontos, hogy `CopyOnWriteArrayList` típusú legyen, mivel így kezelhető a konkurencia. Ez azt jelenti, hogy mivel egyszerre több felhasználó is csatlakozhat a játékhoz, így ezt a listát lehet, hogy egyszerre fogják manipulálni, ami hibához vezethet. Ahhoz hogy ezt elkerüljük, `CopyOnWriteArrayList` listát használok, ami biztosítja, hogy egyszerre többen is hozzáférhessenek az adott erőforráshoz. Létrehoztam egy újabb végpontot, amit majd az `EventSource` létrehozásánál hivatkozhat a frontend. Ha ez a hívás megtörténik, akkor először létrehozok egy `SseEmitter` objektumot, aminek konstruktorában a `LONG.MAX_VALUE` értéket adom. Ez az érték azt jelenti, hogy egyes objektumok mennyi ideig tartsák fent a kapcsolatot mielőtt megszakítják. Ezek után egy `INIT` nevű eseményt küld az objektum, majd hozzáadom az osztály tagváltozójához. Deklaráltam egy függvényt `sendEvents` néven, ami végigiterál ezen a listán, és elküldi a paraméterben átadott névvel és adattal az eseményt, a kliens alkalmazásnak.

16. ábra. EventSender osztály implementálása

```
@RestController
@CrossOrigin(origins = "http://localhost:3000")
@Component
public class EventSender {

    public List<SseEmitter> emitters = new
        CopyOnWriteArrayList
        <SseEmitter>();

    @RequestMapping("/subscribe")
    public SseEmitter subscribe() {
        System.out.println("Subscribed");
        SseEmitter emitter = new SseEmitter(Long
            .MAX_VALUE);
        try{
            emitter.send(SseEmitter.event().
                name("INIT"));
        }catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        emitter.onCompletion(() -> emitters.
            remove(emitter));
        emitters.add(emitter);
        return emitter;
    }

    public void sendEvents(String eventname, Object
        data){
        for(SseEmitter emitter : emitters){
            try{
                emitter.send(SseEmitter.
                    event().name(eventname)
                    .data(data));
            }catch(IOException e){
                emitters.remove(emitter);
            }
        }
    }
}
```

6.2. Autentikáció

6.2.1. Backend

Az autentikációt a Keycloak nyílt forráskódú keretrendszerrel, valamint OAuth2.0 protokollal valósítottam meg (lásd: 5.2.3 fejezet). Ehhez, hogy konfigurálni tudjam a szükséges beállításokat, és futtatni tudjam otthoni környezetben, legegyszerűbb megoldásnak tartottam, hogy egy Docker konténerben futtattam. A Docker egy szoftver, ami az operációs rendszer szintű virtualizációt végez. Létre lehet hozni konténereket, amikben egy külön alkalmazást tudunk futtatni, így gyakorlatilag elérhetővé teszi a saját gépünkön is. A konténerek úgynevezett Docker Image-ekből jönnek létre, amik tartalmazzák azokat az utasításokat, amik arra kelljenek, hogy a futtatni kívánt alkalmazás függőségei elérhetők legyenek. Ehhez először telepíteni kellett a Dockert, majd a terminálban kiadni a következő parancsot: **docker run -p 10000:8080 -e KEYCLOAK_ADMIN=admin -e KEYCLOAK_ADMIN_PASSWORD=admin quay.io/keycloak/keycloak:22.0.5 start-dev** Itt lehetett beállítani, hogy a Keycloak melyik porton fusson. Mivel a backendem spring boot alkalmazás, aminek az alapértelmezett portja 8080, így ettől eltérően kellett választani, ami a 10000 lett. A parancs segítségével letöltöttem a megfelelő Docker Imaget amit már könnyedén el lehetett indítani, és elérhetővé vált számomra a **localhost:10000** -en keretrendszer. Az admin konzolba való belépés után lehetett beállítani a kívánt funkciókat. Először is egy új realm-et hoztam létre aminek a neve: WhoLaughsLast. A realm-en belül lehet menedzselni a szerepköröket, alkalmazásokat, vagy felhasználókat. A realmeken belül lehet létrehozni a kliens listát amik esetünkben az alkalmazásokat jelentik (17.ábra). Így létre is hoztam egyet: whoLaughsLastClient néven majd ehhez a client-hez rendelttem hozzá a felhasználókat. Pár beállítást még kellett végezni a client-en. Először is megadtam a egy érvényes átirányítási URL-t, ami azt adja meg, ahova bejelentkezés után navigálni akarunk. Én a **http://localhost:3000/*** adtam meg, hiszen ezen a porton futott nekem a frontend alkalmazás, így a felhasználó bejelentkezés után bent volt az alkalmazásban. A Keycloak széles API-t kínál így ezt megismerve az backendemről autentikáció során ide küldtem a kéréseket. Azt is be lehet állítani, hogy a mennyi idő után jár le az access token érvényessége (lásd: 5.2.3 fejezet), tehát utána majd újat kell kérni a szervertől.

17. ábra. Keycloakban a clients lista részlete

Clients
Clients are applications and services that can request authentication of a user. [Learn more](#)

Clients list Initial access token Client registration

Search for client → Create client Import client

Client ID	Name	Type
account	\${client_account}	OpenID Connect
account-console	\${client_account-console}	OpenID Connect
admin-cli	\${client_admin-cli}	OpenID Connect
broker	\${client_broker}	OpenID Connect
realm-management	\${client_realm-management}	OpenID Connect
security-admin-console	\${client_security-admin-console}	OpenID Connect
whoLaughsLastClient	whoLaughsLastClient	OpenID Connect

A végpontok biztonságossá tételéhez a **Spring Security**-t és az **OAuth2ResourceServer** dependency-eket használtam fel. A függőségeket leíró xml-eket beillesztettem a pom.xml fájlba, majd a Maven letöltötte őket, hogy majd használni tudjam (18.ábra).

18. ábra. A pom.xml fileban a függőségek

```
<dependency>
  <groupId>org.springframework.boot</groupId>
  <artifactId>spring-boot-starter-oauth2-resource-
    server</artifactId>
  <version>3.1.5</version>
</dependency>
<dependency>
  <groupId>org.springframework.boot</groupId>
  <artifactId>spring-boot-starter-security</
    artifactId>
  <version>3.1.5</version>
</dependency>
```

Miután a Spring Security függőséget beletettem az alkalmazásba, alapértelmezetten csinál egy `SecurityFilterChain`-t ami megköveteli, hogy az összes API végpontnál a hívónak autentikálnia kell magát. Ez lényegében egy azonosítási szűrő, ahol megadhatjuk, hogy az alkalmazásunkba beérkező kéréseket hogyan hitelesítjük. Ezt a függvényt kell felülrni és úgy implementálni, ahogyan azt mi szeretnénk (19. ábra). A **@Bean** annotációval van ellátva, így ezt a Spring kezeli és tudja, hogy mikor kell használni. Amikor a kérések beérkeznek az alkalmazásunkba, akkor végighaladnak ezeken a szűrőkön amiket beállítunk. Miután talál egy olyan filtert ami a kéréshez illik: például a `"/board"` végződésű végpontra jött kérés, akkor azt tudja, hogy autentikálni kell, és a többi filtert már nem nézi meg, akár illik rá akár nem.

Úgy konfiguráltam fel a függvényt, hogy 3 végponton kívül mindent autentikáljon: `/auth/createToken`, `/auth/refreshToken`, `/subscribe`. Első kettő végpontot azért nem kell autentikálni, mivel ide érkeznek azok a kérések amikor a felhasználó be akar jelentkezni, és kapja meg a szükséges token-eket amikre majd később szüksége lesz az autentikációnál. Ezek után a OAuth2 erőforrás szervert kellett felkonfigurálni. Az `application.yml` file-ban írtam bele a különböző elérési utakat amikre a szervernek szüksége van, hogy autentikálni tudja a JWT tokeneket. A Keycloak-nál a `http://localhost:10000/realms/WhoLaughsLast/protocol/openid-connect/certs` elérési úton elérhető az adott kliens-hez tartozó autentikációs adatok. A JWT token olyan szöveg, amit dekódolva egy olyan objektumot kapunk mintha egy JSON objektum lenne és ezek tartalmazzák a felhasználóhoz tartozó információkat (20. ábra). Ezeket a tokeneket küldtem el mint Bearer tokenek. A Bearer token nagyon egyszerűen működik, egyszerűen csak engedélyezi a hozzáférést annak a kérésnek aminél a Bearer token megtalálható. Hogy ezekhez hozzá tudjak jutni, egy `Converter`t kellett írni, majd a OAuth szerver ellenőrizze a hitelességüket.

19. ábra. SecurityConfig implementálása

```
@Bean
public SecurityFilterChain
    securityFilterChain (HttpSecurity http
    ) throws Exception{
    http
        .cors().and()
        .csrf()
        .disable()
        .authorizeHttpRequests(authorize
            -> authorize.
            requestMatchers("/auth/
                createToken","/subscribe","/
                auth/refreshToken")
        .permitAll()
        .anyRequest().
            authenticated()).
            oauth2ResourceServer()
        .jwt().jwtAuthenticationConverter
            (jwtAuthConverter);
    http
        .sessionManagement()
        .sessionCreationPolicy(STATELESS)
        ;

    return http.build();
}
```

20. ábra. Egy JWT token dekódolása

[illegible]

```

HEADER: ALGORITHM & TOKEN TYPE

{
  "alg": "HS256",
  "typ": "JWT",
  "kid": "7a4e9c7b-4c2b-b002-aa4eb79f4e14"
}

PAYLOAD: DATA

{
  "exp": 1699556552,
  "iat": 1699563869,
  "jti": "c194b618-d782-451c-8448-bd1421a541",
  "iss": "http://localhost:10000/realm/WhoLaughsLast",
  "aud": "http://localhost:10000/realm/WhoLaughsLast",
  "sub": "9e08e26d-4ef4-4e75-89c0-1a46e0efc95f",
  "typ": "Bearer",
  "azp": "whoLaughs_last_client",
  "session_state": "6a07ab73-501e-4799-bbd3-6f69f45ce768",
  "scope": "email profile",
  "sid": "6a07ab73-501e-4799-bbd3-6f69f45ce768"
}

```

Ezek után implementáltam az autentikációs végpontot (21. ábra). Létrehoztam egy új Controllert aminek AuthController lett a neve, hogy el legyen különítve a többi végponttól ami a játékhoz kell, az átláthatóság és a rendezettség érdekében. Az egyik végpont funkciója az, hogy egy paraméterben kapott authorization code-ot elküldi a Keycloak végpontjára amiért cserébe egy refresh token és egy access token kap és ezeket juttatja el a frontendre. Ez a kérés látható a 22. ábrán, Postman segítségével. A másik végpont funkciója pedig az, hogy egy paraméterben kapott refresh token beváltva új access token kapjon a frontend az autentikációhoz.

6.2.2. Frontend

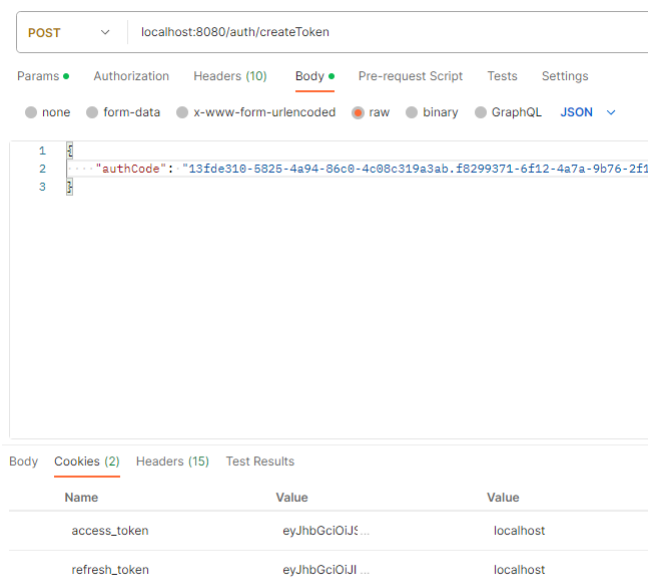
A frontenden az autentikáció egyik feladata az authorization code eljuttatása a backend-re volt. Mivel használni akartam a Keycloak által készített bejelentkező oldalt, így az URL-ből kellett kivennem a code-nak az értékét. Mivel a megfelelő bejelentkezés után a Keycloak átnavigál a frontend URL-jére, hiszen ezt beállítottuk az admin oldalon, így ezt az eseményt fel tudtam használni. Vue Routert használom a navigációra az alkalmazáson belül. A Vue Router sok hasznos funkcióval rendelkezik, de ennél a problémánál a navigációs őrköt (Navigation Guards) tudtam felhasználni. Itt meg tudok adni egy függvényt ami mindig meghívódik azelőtt, hogy navigáció történne az alkalmazáson belül. Tehát amikor megtörténik a navigáció a Keycloak-os felületről az alkalmazásra, a függvény amit definiálok le fog futni. Paraméterként megkapom azt az elérési utat ahonnan navigáltak, valamint azt is ahová navigáltak. Mivel ahonnan navigálunk el ott jelenik meg az authorization code, így ki tudom nyerni onnan (23. ábra). Egy újabb Pinia Store-t is definiáltam az autentikációhoz köthető függvények miatt a rendezettség érdekében. Definiáltam egy **authTokens** változót is ami az éppen aktuális access és refresh tokeneket tartalmazza. Itt implementáltam egy API hívást, ami http kérés törzsében tárolja az authorization code-ot és küldi el a backend számára. A választ eltárolom az authTokens változóban, így ezekkel már el tudom érni a backenden a játékhoz tartozó védett végpontokat is.

21. ábra. Autentikációs végpont

```
@PostMapping("/createToken")
public TokenDTO createToken(@RequestBody AuthTokenDTO
    authCode) throws Exception{
    return authService.getTokens(authCode.getAuthCode
        ());
}

@PostMapping("/refreshToken")
public TokenDTO refreshAccessToken(@RequestBody
    RefreshTokenDTO refreshTokenDTO)
throws Exception{
    return authService.
        refreshAccessTokenWithRefreshToken(
            refreshTokenDTO
                .getRefresh_token());
}
```

22. ábra. Postman autentikációs token kérés



23. ábra. Authorization code kinyerése az elnavigált URL-ből

```
1 router.beforeEach(async (to, from, next) => {
2   const authStore = useAuthenticationStore();
3   if(to.query.code) {
4     await authStore.getAuthTokens({code: to.
      query.code});
5     next(to.path);
6   }
7   else if(to.name === "playing" && !from.name)
8     {
9       next("/boardManagement");
10    }
11   else {
12     next();
13   }
14 })
15
```

A másik fontos dolog volt implementálni az új access token kérését frontenden. Amint lejárt az addig használt access token érvényessége, a szerver 401-es Unauthorized hibakóddal tért vissza. Ilyenkor kellett a refresh tokenet használni, hogy új access tokenet kapjunk. Az Axios könyvtárat (lásd: 5.1.4 fejezet) használtam a http kérések küldésére. Az Axios használatakor létrehozunk egy példányt belőle, amik tartalmazzák azokat a függvényeket, amikkel a http kéréseket el tudjuk küldeni, például a GET, POST, DELETE, stb... Amikor létrehozunk egy ilyen példányt, konfigurálhatjuk úgy, hogy minden egyes kérés küldésekor vagy válasz fogadásánál, bizonyos dolgokat végezzen el. Nekem arra volt szükségem, hogy minden kérés elküldésekor a http fejlécébe csatolja az éppen aktuális access tokenet, hogy majd a backend autentikálni tudja. Valamint minden egyes beérkezett válasznál ellenőriznem kellett, hogy a válasz 401-es hibakóddal tér-e vissza, mert akkor lejárt az access token, és újat kell kérni. Így ebben a részben hívtam meg az implementált API kérést, majd az újonnan kapott tokenet eltároltam a Pinia Store-ban, majd ezek után újra elküldtem a megíúsult API kérést. Mivel egy Pinia Store-ban tároltam el az autentikációs tokeneket, így ha a felhasználó frissíti az oldalt, ezek mind elvesznek. Így erre az eshetőségre is fel kellett konfigurálni az API hívásokat, hogyha nincsenek tokenek, akkor navigáljon el a bejelentkező oldalra. Ilyenkor viszont azt az API hívást, amit a frissítés után akarunk végrehajtani eldobjuk. Viszont ez nem jelenti azt, hogy minden egyes frissítéskor be kell jelentkezni, hiszen a Keycloak számon tartja, hogy be vagyunk-e jelentkezve, ezért rögtön vissza is navigál arra az URL-re amit megadtunk neki (24. ábra).

24. ábra. Axios hívások felkonfigurálása autentikáció kezelésére

```
1      const AxiosWithToken = axios.create({
2        baseUrl: 'http://localhost:8080/'
3      });
4
5      AxiosWithToken.interceptors.request.use(config
6        => {
7        const authStore = useAuthenticationStore();
8        if(authStore.authTokens){
9          config.headers.Authorization = 'Bearer ${
10            authStore.authTokens.access_token}';
11          return config;
12        }
13      })
14
15      AxiosWithToken.interceptors.response.use(
16        response =>{
17          return response;
18        }, async error=> {
19          const authStore = useAuthenticationStore();
20          if(error.response.status === 401 &&
21            authStore.authTokens.refresh_token) {
22            await authStore.
23              getNewAccessTokenWithRefreshToken();
24            return AxiosWithToken(error.config);
25          }
26          else if(!authStore.authTokens.access_token){
27            window.location.href="http://localhost
28              :10000/realms/WhoLaughsLast/protocol/
29              openid-connect/auth?response_type=code&
30              client_id=whoLaughsLast_client";
31            return Promise.reject(error.config);
32          }
33        })
```

6.3. Frontend

6.3.1. Komponensek és játékmenet

A frontend készítésnél már volt egy kiinduló gitlab projektem, amit a külső konzulensem biztosított számomra. A gitlab egy olyan szoftver amit rendkívül gyakran használnak a szoftverfejlesztésben. A lényege, hogyha közösen többen fejlesztenek egy alkalmazást, akkor a különböző kódrészleteket egy helyre töltik fel a fejlesztők, és így áll össze az alkalmazás. Éppen az aktuális verziót le tudják tölteni a saját gépükre, így látják a változtatásokat amik végbementek. Ez a projekt egy üres projekt volt, de a Vue.js keretrendszer, webpack (lásd: 5.1.3 fejezet) konfiguráció már importálva volt, valamint sok hasznos könyvtárat tartalmazott. A Vue.js egy komponens orientált fejlesztést tesz lehetővé (lásd: 5.1.1 fejezet). Ezt használva először azt terveztem meg, hogy milyen komponensekből fog állni a megjelenítés. Először a táblák megjelenítéséért felelős komponenst írtam meg. Ez listázza az összes szerveren lévő táblát. Itt iratkozok fel a szerver által küldött SSE (5.2.4 fejezet) eseményekre is, hiszen ez az első olyan komponens, amit megjelenít a böngésző, így ennek a kódja fut le először. A Vue komponensekben definiálni lehet expliciten, hogy a komponens bizonyos életciklusaiban milyen függvényeket hívjon meg. Több ilyen életciklus van, például `beforeMount`, `beforeCreated`, `mounted` és még sok más. Én az `mounted` (25.ábra) életciklust definiáltam expliciten. Ilyenkor már a komponens megjelenítette a kinézetet, és működésre kész. Ha ez kész akkor kérem le a szerverről a táblákat tartalmazó adatokat és építem ki a kapcsolatot az SSE emitterrel (lásd: 6.1.3 fejezet). Ebben a komponensben lehet létrehozni egy új táblát. Ez úgy történik, hogyha rákattintunk a `CreateBoard` gombra, akkor egy új ablak jelenik meg. Itt adhatjuk meg a táblánk paramétereit, például a nevét, hány játékosal lehet ezt játszani, hány bábuja lesz egy játékosnak, valamint, hogy két játékos kiinduló pozíciója között hány darab mező legyen. Az egyes paraméterekre bizonyos feltételek kellettek, hogy teljesüljenek, különben nem lehetett létrehozni őket a szerveren. Így egy `computed` tulajdonság segítségével ellenőriztem ezeket, hogy egészen addig ne lehessen létrehozni, ameddig ezek a feltételek nem teljesülnek. Ha megadjuk a megfelelő paramétereket és rákattintunk a `Create` gombra, akkor elküldi a backend szervernek a kérést. Ez visszaadja nekünk a szerveren generált pályát, amihez plusz információkat csatol, például az azonosítója, valamint, hogy ki fogja kezdeni a játékot, stb... Az összes szerveren lévő táblát a `Pinia Store`-ban, egy `boards` nevezetű változóban tárolom el. Mivel ez egy reaktív változó, így hogyha az értéke változik az összes, ettől függő komponens le fogja követni a változásokat. Így amikor megkapom az újonnan létrejött táblát, hozzáadom ehhez a `boards` tömbhöz, így rögtön frissülni fog a felület amint a `Create` gombra kattintok.

25. ábra. `onMounted` életciklus meghívása a `BoardManagement` komponensben

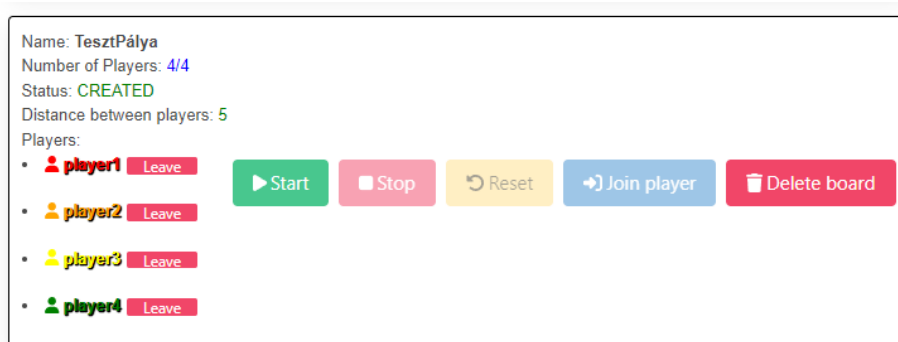
```
1      onMounted(async () => {  
2          boardStore.eventSource = getEventSource();  
3          await boardStore.getBoards();  
4      })
```

Következőleg az egy táblát reprezentáló komponenst valósítottam meg. Itt látszódnak a tábla fontosabb adatai, a különböző funkciójú gombok, a Start, JoinPlayer, Reset, Stop valamint a DeleteBoard. Ezek a gombok, a DeleteBoard kivételével, függnek attól, hogy a pálya milyen állapotban van. A JoinPlayer gomb érhető csak el, hogyha még nincs meg a megfelelő számú játékos a táblához. Ha ez teljesül, akkor csak a Start gomb lesz elérhető, ami elindítja a játékot, így **STARTED** státuszra változik a tábla. Ezek után a Stop és a Reset gombok lesznek elérhetőkm, ahol az előbbi befejezi a játékot és **FINISHED** státuszba kerül a tábla, vagy az utóbbi kitörli az összes játékost a tábláról, és **CREATED** státuszba teszi. Ha a JoinPlayer gombra kattintunk, akkor egy feljövő ablakban tudjuk megadni a játékosunk adatait, ami a neve és a színe. Akár egy felhasználó több játékost is csatlakoztatni tud, így nem kell 5 különböző felhasználó ha egy 5 fős pályán akarunk játszani. Az elérhető színeket a szerverről kérdezem le, majd ezeket egy legördülő ablakban listázom ki. Itt is vannak bizonyos megkötések, minthogy a játékos neve legalább 3 karakterből kell hogy álljon, valamint nem lehet olyan színe és neve, amit már egy korábban csatlakozott játékos kiválasztott. A felületen a játékosok neveit olyan színnel jelenítem meg, amelyeket kiválasztottak. Ehhez csak egy függvényt kellett készítenem, ami megfelelő formátumra hozza a szervertől kapott színek neveit, hogy az így kapott nevet a CSS értelmezni tudja (26.ábra).

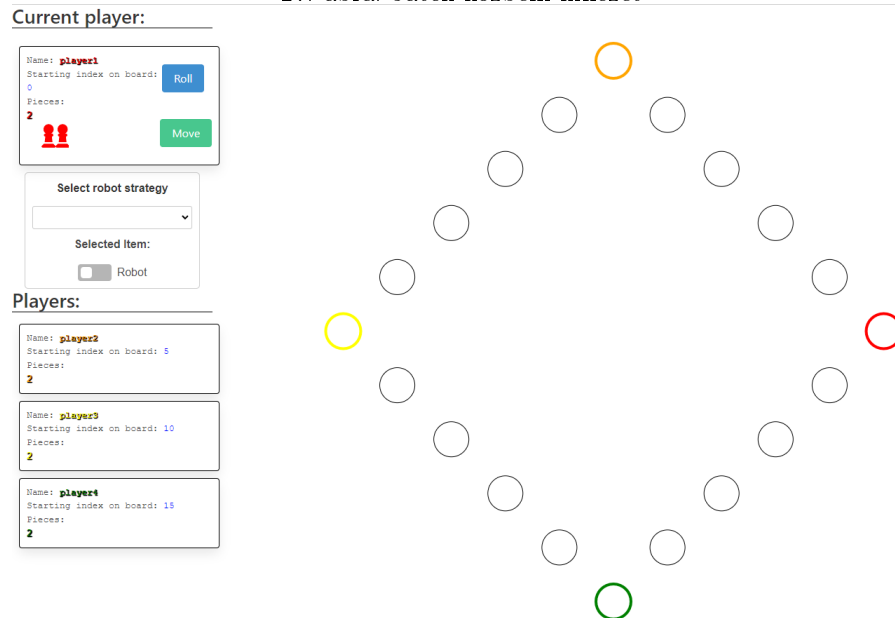
Egy játékos megjelenítéséért külön komponenst hoztam létre, mert így jobban el tudtam választani a különböző felelőségeket a komponensek között. Egy LeavePlayer gombot is létrehoztam, hogy esetleg ha egy játékos meggondolná magát a játék kezdete előtt, ki tudjon még lépni. Ha egy játékos elhagyja a pályát, vagy a tábla státusza megváltozik, akkor erről a többi játékosnak is tudnia kell. Így ha egy ilyen kérés érkezik be a szerverre, az küld egy eseményt erről. Így ebben a komponensben regisztrálok fel a **PlayerChange** és a **StatusChange** eseményekre, hogy így majd meg tudjam jeleníteni, ha esetleg egy másik játékos elhagyta a pályát. A **PlayingBoard** komponens az, ami megjeleníti a pályát és a játékosokat. A **mounted** életciklusában feliratkozom a **RollChange** és a **PositionChange** eseményekre, hiszen ez ekkor lesz releváns.

Amint csatlakoztak a játékosok és valamelyikük elindította a játékot, átke-rülünk egy új nézetbe, ami a pályát és többi játékost tartalmazza (27.ábra).

26. ábra. Egy tábla adatainak megjelenítése



27. ábra. Játék közbeni kinézet



Amikor átnavigálunk, az elindított táblát, valamint a kezdő játékosot elmentem egy külön változóba, hogy később el tudjam érni. Magát a játéktér megjelenítéséhez új komponenst hoztam létre `PlayingBoard` néven. Ebben a komponensben folyton figyeltem ezt a változót a `watch` függvénnyel, hiszen így tudtam lekövetni a változásokat. A bal oldalon jelenítettem meg a játékosokat, az éppen soron következő játékosot kicsit részletesebben. Valamint itt lehet beállítani, hogy akarjuk-e, hogy egy robot játsszon helyettünk, valamint annak a stratégiáját. A `CurrentPlayer` komponensben jelenítettem meg, hogy a soron lévő játékosnak még hány bábuja nincs fent a táblán, valamint itt vannak a Roll és Move gombok. Először a felhasználónak a Roll gombra kell kattintania, ez szimulálja dobást. Ilyenkor egy http kérés történik a szerver felé, ami visszaad egy objektumot, a dobással kapcsolatos információkkal. Ebben benne van a dobás értéke, valamint egy token ami az adott dobáshoz tartozik. Ezt a szerver generálja és tárolja, hogy melyik dobáshoz tartozik az adott token. Ha tudunk lépni az adott dobással, tehát vagy hatost dobtunk és ki tudunk jönni a kezdő területről, vagy már lent van bábunk a pályán, akkor meg lehet nyomni a Move gombot. Úgy valósítottam meg a játék működését, hogy alapértelmezetten azt a bábút választom ki, ami a már a táblán van, ha esetleg nincs ilyen, akkor az lesz ami még nem került fel. Viszont ha a felhasználó rákattint egy másikra, akár nem pályán lévőre, akkor azzal fog mozogni. Ha nem pályán lévő bábra kattint és nem hatost dobott, akkor viszont hibaüzenetet fog kapni, hogy azzal a bábuval nem lehet mozogni, hiszen onnan csak hatos dobással lehet kilépni a pályára. A `watch` függvénnyel figyelem, hogy mikor változik a soron következő játékos, és amikor változik, beállítom a választott bábút az alapértelmezettre. Ha a dobásunk hatos, akkor egy kis értesítés jelenik meg, hogy akár egy új bábút is kivihetünk a táblára. Ha a Move gombra kattintunk, akkor előre lép annyit a

28. ábra. A végeredmény megjelenítése a játék befejezése után

ScoreBoard		
Place	Name	Score
1.	jatekos5	2
2.	jatekos4	6
3.	jatekos1	12
4.	jatekos3	13
5.	jatekos2	0
Ok		

bábunk amennyit dobott, vagy ha még nem volt fent, akkor a kezdő pozícióra lép ki. Ehhez el kell küldeni a szervernek az adott dobáshoz tartozó tokent, amit az előző válaszban kaptunk meg, valamint a kiválasztott bábu azonosítóját. A válaszban a pálya új állapotát kapjuk meg, amit a reaktivitásnak köszönhetően rögtön meg is jelenítünk. Amint léptünk, a soron következő játékost állítjuk be, aki elvégzi az előzőekben leírt tevékenységeket. Amint valaki befejezi a játékot, rögtön egy új nézetbe visz át minden játékost az alkalmazás. Itt jelenítjük meg a játékosok állását, hogy ki hogyan szerepelt a játék alatt. A Score változó a szerver számolja ki, a bevitt bábuk száma határozza meg, így alakul ki a végeredmény (28. ábra). Minél kevesebb pontja van egy játékosnak annál előrébb van a ranglistán, kivéve annak az utolsónak, neki mindig 0 pontja van. Az Ok gombra kattintva, visszakerülünk abba a nézetbe, ahol az elérhető táblákat listázzuk ki.

Mivel a backendem hibaüzenetet is adhat, hogyha inkonzisztens adatot küldök el, így annak megjelenítésével is foglalkoznom kellett. Például, hogyha egy játékos dob a kockával és nem tud lépni a dobott számmal akkor, egy egyszerű piros ablak jelenik meg az oldal tetején, amiben szerepel, hogy nem tud lépni az adott számmal. A többi hibaüzenetre is megjelenne ez az ablak, de mivel az egyes gombokat nem lehetne használni hogyha rossz adatot küldenénk a szerverre, így ez az eset nem fordul elő. Ez az ablak 2,5 másodperc elteltével eltűnik.

6.3.2. Grafikus megjelenítés

A játéktér megjelenítése nagyon fontos feladat volt, hiszen ez nagy mértékben befolyásolja a felhasználói élményt, így lényeges volt hogy igényes legyen. A Konva könyvtárat használtam fel ehhez ami remek eszközöket biztosít a feladat megvalósítására. Először a pályát kellett megrajzolnom. Amikor létrehozzuk a táblát, minden csatlakozott játékosnak van egy alap kiinduló pozíciója, ami egy szám. Ide kerülnek fel először a bábuk, és ide kell visszaérkezniük. Minden bábuhoz tartozik egy `positionOnTheBoard` nevű tulajdonság, ami a helyzetét adja meg a táblán. Hogyha ez -1, akkor még nem lépett ki, vagy már körbeért a pályán. A pályának a mezőit körök reprezentálják. Ilyen köröket a Konva segítségével könnyen létre tudtam hozni (8. ábra), és több tulajdonságot adhatam meg neki. Mivel meg akartam valósítani, hogyha rákattintunk egy mezőre, akkor az éppen azon lévő bábút válassza ki, így minden egyes körnek adtam egy azonosítót, ami azt jelzi, hogy éppen hanyadik mező a táblán. Így annyi a dolgom, hogy meg kell keresni azt a bábút, aminek a `positionOnTheBoard` tulajdonsága megegyezik a kattintott kör azonosítójával, és hogyha van ilyen, akkor azt beállítani mint választott bábu.

29. ábra. Konva Stage objektum beállítása

```

1      const containerWidth = document.getElementById(
2          "container").offsetWidth;
3      const containerHeight = document.getElementById(
4          "container").offsetHeight;
5      var stage = new Konva.Stage({
6          container: 'board',
7          width: containerWidth,
8          height: containerHeight
9      });

```

A játéktér alakjának megrajzolása az egyik legnehezebb volt a fejlesztés során. Legelső lépés volt magának a helynek a meghatározása ahol ki fogom rajzolni a könyvtárat. Ahhoz hogy rajzolni tudjunk a felületre, létre kell hoznunk egy `Stage` objektumot, ami majd tartalmazza a további objektumainkat. Ennek a `Stage` objektum `container` tulajdonságának kell beállítani azt a html elemet, ahol akarjuk hogy megjelenjen a pálya. Itt adhatjuk meg, hogy milyen széles és magas legyen (29.ábra).

Mivel a játékosoknak körbe kell érniük valahogy, így a pálya elejének és végének kapcsolódnia kell egymáshoz. Ezért legegyszerűbben úgy tudtam megoldani, ha a pálya kör alakú lesz. Viszont hogyha több mint 2 játékosal csatlakoznak a pályához, akkor elég rosszul néz ki, ha akkor is csak egy sima kör a tábla alakja. Így úgy készítettem el a kinézetét a pályának, hogyha n játékosal csatlakoznak a pályához, és n nagyobb mint kettő, akkor egy n -oldalú sokszög lesz a pálya kinézete. Ennek a megvalósításához 2 függvényt írtam meg, `setUpBoardWith2Player` és a `setUpBoardWithMorePlayer`. Mindkét esetben paraméterben megadtam a `board` objektumot, ami éppen a kirajzolandó táblának a tulajdonságait tartalmazta. A függvények elején kiszámoltam, hogy összesen mennyi mező lesz a pályán. Amikor létrehozunk egy táblát, akkor megadjuk, hogy két kezdőpozíció között hány darab mezőnek kell lennie, ez a `distanceBetweenPlayers` tulajdonság. Így ki tudtam számolni, hogy $numberOfFields = joinedPlayers \cdot distanceBetweenPlayers$.

Először azt az algoritmust implementáltam le, amikor csak két játékos van. Itt azt akartam elérni, hogy egy kör körvonalán helyezzem el a mezőket, amik szintén kis körökből állnak. Egy kör körvonalának koordinátájának kiszámításához szükség van az adott kör sugarára, valamint a bezárt szögre. A kör sugarát megkaptam úgy, hogy a `Stage` objektum szélességét elosztottam kettővel. Mivel egy ciklusban rajzoltam ki köröket, ezért mindig az aktuális körnek kellett kiszámolnom a bezárt szögét. A ciklus nullától 360-ig ment, hiszen ez jelentette a teljes kört. Mivel tudtam azt is, hogy összesen hány mező lesz a táblán, így a 360-at elosztottam ezzel a számmal, és így megkaptam azt a szöget amennyivel növelnem kell az előző kör bezárt szögéhez képest. Ezt az értéket `angleOffset`-nek neveztem el. Ezt az értéket még radiánba át kellett váltani mivel a `Math.sin` függvény radiánban számol. Tehát az n -edik kör bezárt szöge: $\alpha_n = \alpha_{n-1} + angleOffset$. Így az n -edik körnek a koordinátáit ki tudtam számolni a következőképpen: $x_n = \sin(\alpha_n) \cdot r$, valamint $y_n = \cos(\alpha_n) \cdot r$ ahol az r a körnek a sugara. A 30.ábrán látszik, hogy még a `stage.width` és a

30. ábra. Egy mező koordinátájának kiszámítása

```
1      x: stage.width() / 2 + (Math.sin(angleInRadian) *  
      boardGameradius),  
2      y: stage.height() / 2 + (Math.cos(angleInRadian)  
      ) * boardGameradius),
```

`stage.height` változókat hozzáadom a koordináták értékeihez. Ez azért szükséges, hogy a kör alakú pályának a középpontja, a `Stage` objektumon közepén jelenjen meg.

Mivel a kezdő pozíciókat még valahogy szemléltetni akartam a felhasználók számára, ezért beleraktam egy feltételt, hogyha a bezárt szög osztható 180-nal, akkor a létrehozott kör körvonala olyan, színű legyen mint a játékosé. Mivel azt, hogy mennyi mező legyen egy táblán a felhasználó adja meg, így ez a szám a két játékost tartalmazó táblák között is változhat. Ezért, hogy egy mező éppen mekkora legyen, tehát a körnek a rádiusza függ attól, hogy a pályán mennyi mező van, így kisebb pályákon egyes mezők mérete nagyobb, mint nagyobb pályákon.

A `setUpBoardWithMorePlayer` függvény implementálása hasonló logikán alapult, mint a 2 játékost tartalmazó pálya kirajzolása. Itt egy n oldalú sokszöget kellett rajzolni, ha n játékos csatlakozott a táblához. Mivel minden szabályos sokszögnek van köré írható köre, így arra az ötletre jutottam, hogy ennek a körnek az íve mentén kirajzolom a sokszögek csúcsait. Mivel csúcspontok koordinátáit tudtam, így párosával kivonva ezeket egymásból kapok egy olyan vektort, ami az egyik csúcspontból a másikba mutat. Ezt a vektort elosztottam a paraméterben kapott `board distanceBetweenPlayers` tulajdonságával, ami így egy olyan vektort ad, ami pontosan a két csúcspont közötti mezők távolságát adja meg egymáshoz képest. Így már végig lehet iterálni a csúcspont koordinátákon, majd az előzőleg kiszámolt vektort folyton hozzáadva az előző koordinátaéhoz, meg lehet kapni az oldalak mentén helyezkedő mezők pozícióját.

Az algoritmus a csúcspontok meghatározásával kezdődött. Ez hasonlóan csináltam mint a `setUpBoardWith2Player` függvényben, azzal a különbséggel, hogy itt csak a kezdő pozíciójú mezőket határoztam meg. Itt már a körvonalat is meg tudtam határozni, hogy olyan színűek legyenek, mint a játékosok színei. Ezeknek a mezőknek a koordinátáit elmentettem egy `startingPointCoordinates` nevű tömbbe majd ezen a tömbön iteráltam keresztül. Párosával mentem végig az elemeken és vontam ki egymásból a koordinátákat, így megkaptam azt a vektort ami egy csúcspontból a másikba mutat, majd ezt elosztani a `distanceBetweenPlayers` tulajdonsággal (31. ábra). Ezt az értéket az `xOffset` és az `yOffset` változóba mentettem el. Itt ellenőriznem kellett, hogy a tömb végén jár-e az iteráció hiszen utoljára az első csúcspont koordinátaiból kell az utolsóét kivonni, hogy teljes legyen a kör.

31. ábra. A sokszög oldalvonal menti mezők eltolásának meghatározása

```

1         for (let i = 0; i < startingPointCoordinates
2             .length; i++) {
3             let xOffset;
4             let yOffset;
5             if (i === startingPointCoordinates.length - 1)
6                 {
7                     xOffset = (startingPointCoordinates[0].x -
8                         startingPointCoordinates[i].x) / (board.
9                             distanceBetweenPlayers);
10                    yOffset = (startingPointCoordinates[0].y -
11                        startingPointCoordinates[i].y) / (board.
                            distanceBetweenPlayers);
12                }
13            else {
14                xOffset = (startingPointCoordinates[i + 1].x
15                    - startingPointCoordinates[i].x) / (
16                    board.distanceBetweenPlayers);
17                yOffset = (startingPointCoordinates[i + 1].y
18                    - startingPointCoordinates[i].y) / (
19                    board.distanceBetweenPlayers);
20            }
21        }

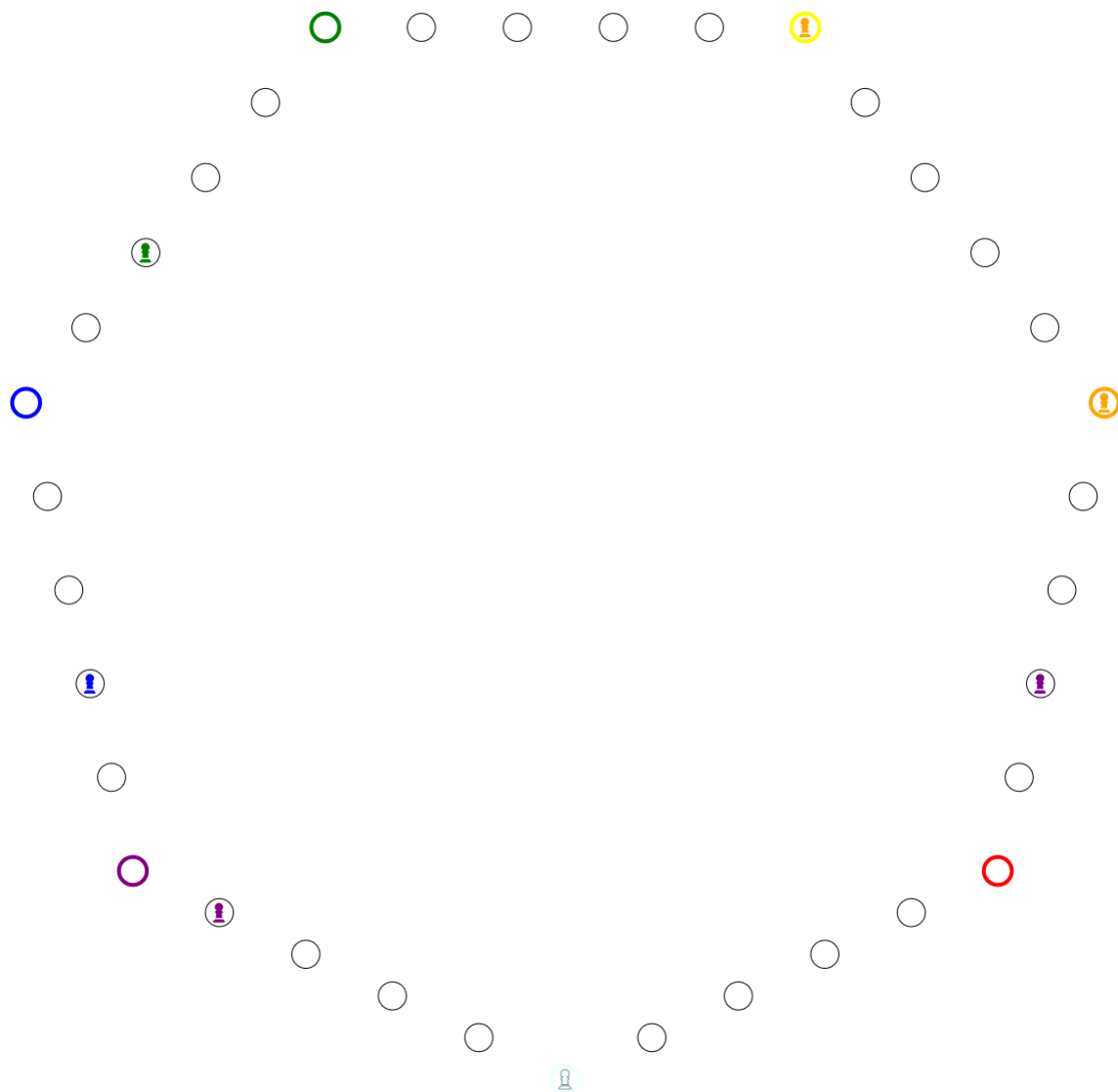
```

Ezek után egy iterációval létrehoztam a két csúcspont közötti mezőket folyton hozzáadva az `xOffset` és `yOffset` változókat az `x` és `y` koordinátáihoz. Így az oldalvonal melletti mezőket is létre tudtam hozni, és teljesen létrehozni egy szabályos sokszög alakú pályát (32.ábra). Közben figyelni kellett arra is, hogy mivel nem sorrendben, hanem először a csúcspontokat, majd a oldalvonal menti mezőket hoztam létre, így a mezők azonosítóit nehezebb volt megadni, a két iterációban külön változókat kellett létrehozni, hogy ezeket megfelelően meg tudjam adni.

Miután kirajzoltam a pályát, a következő feladatomban az volt, hogy megjelenítem a játékosok bábuait a pályán. Ehhez a `playingBoard` komponens `mounted` életciklusában létrehoztam egy `watch` függvényt ami figyeli, hogy az aktuális táblával, amivel éppen játszanak, történik-e valamilyen változás. A `Stage` objektumból le lehet kérdezni bizonyos típusú objektumokat. Mivel tudom, hogy a mezők mind `Circle` típusú objektumok, így egy tömbbe egyszerűen el tudtam menteni az összes mező objektumot. A `watch` függvényben egy 3-szor egymásba ágyazott `for`-ciklus szerepel. Az első ciklus a mezőkön iterál, majd a második ciklus a játékosokon, a harmadik pedig az egyes játékos bábuin. Hogyha találunk egy olyan bábut, aminek a `positionOnTheBoard` tulajdonsága megegyezik a mező azonosítójával, akkor tudom hogy azon a mezőn kell, hogy legyen bábu. Így ebben az esetben létrehozok egy Konva által nyújtott `Path` objektumot. A `Path` objektumnak a `data` tulajdonságának meg lehet adni egy SVG⁴-nek a leírását. Ez azért fontos mert így bármilyen SVG-t meg tudok jeleníteni az alkalmazásomban. A projektembe beimportáltam a Font-Awesome[3] könyvtár-

⁴Scalable Vector Graphics

32. ábra. Hét játékost tartalmazó pálya megjelenítése



33. ábra. Egy kiválasztott bábu megjelenítése



nak pár ikonját, és a bábu megjelenítéséhez a `faChessPawn` ikonjukat használtam. Ennek az ikonnak az SVG leírását ki tudtam nyerni, így meg tudtam jeleníteni ezt az ikont mint objektum, tehát több tulajdonságát is állíthattam, mint a pozíciója, milyen színű legyen az ikon, valamint hogy hol helyezkedjen el. Tehát ha találtam egy olyan mezőt aminek az azonosítója megegyezett a bábu `positionOnTheBoard` tulajdonságával, akkor létrehozok egy `Path` objektumot, és a koordinátáját beállítom, a mező koordinátájára, az azonosítóját a bábu azonosítójára, valamint a színét éppen az adott játékoséra. Mivel az ikon mérete kicsit nagyobb volt, mint a mező mérete, így ezt a `scale` tulajdonsággal oldottam meg. Valamint amikor létrehozom az új `Path` objektumot, egy eseménykezelőt is rakok rá, hogyha rákattintanak, akkor ennek az objektum azonosítójával megegyező bábu lesz a játékos által választott is.

Ez így sajnos még nem elég a működőképes funkcionalitáshoz. Mivel eddig még csak új objektumokat rajzoltunk ki, viszont ha lépünk egy bábuval, akkor onnan el kell tűnnie, ahonnan eléptünk. Ezt a problémát viszonylag egyszerűen, bár nem túl hatékonyan oldom meg. Mivel amikor változás lép fel a tábla állapotával kapcsolatban, tegyük fel egy bábuval léptek, akkor a tábla új állapotát kapom meg, viszont nem tudom, hogy pontosan mi történt, melyik bábuval léptek. Egy megoldás lenne mindig eltárolni az előző tábla állapotát, és összevetni az újonnan kapottal, viszont egy ilyen kis alkalmazásban egy egyszerűbb megoldás is lehetséges, mégpedig egyszerűen újrarajzolni az egészet. Én az utóbbit választottam. Mielőtt még a 3-szorosan egymásba ágyazott for ciklusba belépnék, és hozzáadnám az új ikonokat az új helyükön, eltávolítom az összes `Path` objektumot a `Stage` objektumból. Ezáltal eltűnik a régi tábla állása, és már csak az új állapot szerinti `Path` objektumokat adjuk hozzá, és így olyan mintha lépne a játékos a bábuval. Mivel ez nagyon gyorsan történik, a felhasználó észre sem veszi, hogy az összes bábu eltűnt majd újra megjelent. Ennek a módszernek az a hátránya, hogy így az összes többi bábut, amivel nem léptek, feleslegesen veszem le, majd teszem vissza ugyan oda a pozícióba, de mivel ennek a függvények a lefutási ideje egy nagyon nagy pályán (10 darab játékos 6 darab bábuval) is 5ms alatt lefut, ezért ez még bőven nem ront a játékelményben, így inkább ezt az egyszerű megoldást választottam.

A felhasználói élmény növelése érdekében valahogy meg akartam jeleníteni, hogy az adott játékosnak éppen melyik a kiválasztott bábuja amivel lépni fog. Az éppen kiválasztott bábu egy kis fekete körvonalat kap az ikon köré, így jelezve a felhasználónak, hogy az van kiválasztva (33. ábra).

Ennek automatikusan kellett működnie, hiszen ha a robotot bekapcsolja a felhasználó akkor is jelezni kell, hogy melyik bábuval fog éppen lépni a robot. Ehhez is egy `watch` függvényt használtam ami azt nézi, hogy változott-e a kiválasztott bábu. Amint változik, megkeresi a `Stage` objektumban azt a objektumot, ami újonnan lett a kiválasztott bábu és a `stroke` valamint `strokeWidth`

34. ábra. A körvonal beállítása az aktuális bábura

```
1 watch(() => gamePlayStore.selectedPiece, (  
    selectedpiece) => {  
2     let paths = stage.find("Path");  
3     removeEveryOutline(paths);  
4     let selectedPiece = findPieceInStage(  
        selectedpiece);  
5     if (selectedPiece) {  
6         selectedPiece.stroke('black');  
7         selectedPiece.strokeWidth(10);  
8     }  
9 })
```

tulajdonságát beállítja a megfelelőre (34. ábra).

Itt is hasonló problémába ütközünk mint a lépés megvalósításánál, hiszen ez a függvény mindig csak beállítja a tulajdonságot, sosem veszi le, ha már éppen nem az a választott bábu, ami akkor történhet ha a felhasználó egy másik bábura kattintott, vagy már egy másik játékos van soron. A megoldás is hasonló mint a lépés implementálásánál: eltüntetjük a körvonalat az összes ikonról, arról is amin nem volt, majd beállítjuk az aktuálisra (35. ábra). Ez is felesleges munkát végez, de mivel szemmel láthatólag nem ront a felhasználói élményen, így benne hagytam.

6.3.3. Többjátékos mód

A többjátékos módot az SSE (lásd: 5.2.4 fejezet) eseményekre való feliratkozással oldottam meg. Magát a több játékos módot úgy teszteltem, hogy egyszerre több lapon nyitottam meg a böngészőmben a kliens alkalmazást, és játszottam 2 játékos személyében.

Első feladat volt felépíteni a kapcsolatot a backenden lévő SseEmitterrel (lásd 5.2.4 fejezet). Ez javascriptben nagyon egyszerűen megvalósítható, csak egy új `EventSource` objektumot kellett létrehozni, aminek paraméterében a backenden lévő elérési utat kellett megadni, ami esetünkben **"http://localhost:8080 /subscribe"** volt. Amint létrejön a `new` kulcsszóval az objektum, már fel is építi a kapcsolatot automatikusan, nem kell vele több mindent csinálni. Így ezt a lépést rögtön az alkalmazás elején megtettem, az eseményekre csak később iratkoztam fel, amikor már releváns volt. Az eseménykezeléssel foglalkozó fájlokat egy külön mappába helyeztem el, mivel így strukturált maradt az alkalmazás. Először a Board komponensen belül iratkoztam fel a `PlayerChange` és `StatusChange` eseményekre. Ezek akkor sülnek el, amikor egy tábla státusza megváltozik, vagy egy játékos fel- vagy lejelentkezik egy játékra. Az eseményekre való feliratkozást és kezelését két külön fájlban csináltam, mivel így tisztább, és könnyebben olvasható a kód. Pinia Store-ban tároltam el az `EventSource` objektumot amit létrehoztam a kapcsolat kialakításához, hogy ehhez globálisan hozzáférhessek. A feliratkozást az `addEventListener` metódussal végeztem el, itt kellett megadni az esemény nevét is, amit majd figyelni. Paraméterben mindig átadtam az a táblának az azonosítóját, amire éppen kíváncsiak vagyunk, így el tudtuk magunkat szeparálni azoktól a tábláktól amikkel esetleg más já-

35. ábra. Az összes körvonal eltávolítása a Path objektumokról

```

1  function removePathsFromLayer(layer) {
2      const children = layer.getChildren(); // Get all
        children of the layer
3      for (let i = children.length - 1; i >= 0; i--) {
4          const child = children[i];
5          if (child instanceof Konva.Path) {
6              child.destroy(); // Remove the Konva.Path
                object
7          }
8      }
9      layer.draw(); // Redraw the layer to apply the
        changes
10 }

```

tékosok játszanak. Itt kellett definiálni, azt is, hogyha megtörténik az esemény akkor mit csináljon az alkalmazás (36.ábra). Ezeket a függvényeket rendszereztem egy külön fájlba, hogy átláthatóbb legyen az alkalmazás. Figyelni kellett arra is, hogyha nem éppen az adott felhasználó által csatlakoztatott játékos van soron, akkor a Roll és Move gombokat le kellett tiltani, hogy még véletlenül se tudjon egy másik felhasználó helyett dobni vagy lépni.

A **PlayerChange** esemény lekezelése viszonylag egyszerű volt. A szerver elküldte a megváltozott tábla új állapotát, majd kicseréltem a **boards** tömbben arra az elemről, ami még erről a tábláról a régi állapotát tartalmazta. Mivel azt a folyamatot, hogy kicserélek egy táblát a **boards** tömbben egy újra, nagyon sokszor megcsinálom, ezért írtam rá egy külön függvényt.

A **StatusChange** esemény implementálása kicsit összetettebb volt. Attól függően, hogy milyen állapotba került a tábla, különböző dolgokat kellett csinálni. Hogyha **CREATED** státuszba került, akkor ellenőrizni kellett, hogy újonnan létrehozott tábla, vagy csak egy táblát hoztak alapállapotba, és így került ilyen státuszba. Ha az előbbi történt akkor csak hozzá kellett adni a létrehozott táblát a **boards** tömbhöz, ha az utóbbi, akkor ki kellett cserélni a tömbben. Mivel a **StatusChange** összes eseményét megkapom, hiszen minden tábláról tudni akarom, hogy éppen milyen állapotban van, így ennek az eseménynek a kezelése több körülményt igényel. Ha a **STARTED** állapotba kerül a tábla, akkor nem tudjuk hogy ki indította el. Így ha arra a táblára mi is csatlakoztunk, akkor minket is arra a nézetre kell, hogy navigáljon az alkalmazás, ahol maga a játék történik. Így el kell tárolnom a **player** objektumokat, amikkel csatlakoztam a táblához, és ha azon a táblán rajta vagyunk, amit elindítottak, akkor átnavigál a másik nézetre az alkalmazás. Egyébként pedig csak frissíti a **boards** tömböt az új táblával. Hogyha **FINISHED** státuszba kerül a tábla, hasonlóan járunk el mint előzőleg. Amennyiben vannak csatlakozott játékosaink a táblán, akkor átnavigál minket a játék eredmény nézetre, egyébként pedig frissíti a **boards** tömböt.

A **RollChange** és a **PositionChange** eseményekre akkor iratkoztam fel, amikor a **playing** nézetre navigált az alkalmazás. Itt már csak azokat az eseményeket kapjuk el, amik éppen az adott táblához tartoznak, tehát két egyszerre folyó

36. ábra. A StatusChange eseményre való feliratkozás és kezelése

```
1  async function initStateChange(board) {
2    const boardStore = useBoardStore();
3    boardStore.eventSource.addEventListener("
      StatusChange" + board.id, async function (
        event) {
4      let newStatus = JSON.parse(event.data);
5      await handleStatusChange(newStatus);
6    })
7  }

1  async function handleStatusChange(
    statusChangeMessage) {
2    const boardStore = boardStoreFactory();
3    const gamePlayStore = gamePlayStoreFactory()
4    ;
5    if (statusChangeMessage.newStatus === "
      FINISHED") {
6      await handleFinished(boardStore,
7        gamePlayStore, statusChangeMessage);
8    }
9    else if (statusChangeMessage.newStatus === "
      STARTED" && boardStore.joinedPlayer.
      length > 0) {
10     await handleStarted(boardStore,
11       gamePlayStore, statusChangeMessage)
12   }
13   else if (statusChangeMessage.newStatus === "
      CREATED") {
14     await handleCreated(boardStore,
15       statusChangeMessage)
16   }
17 }
```

37. ábra. SSE kapcsolat megszüntetése, és a Pinia Store-ok alaphelyzetbe állítása

```
1 function closeScoreboard(router){
2   const gameState = useGamePlayStore();
3   const boardStore = useBoardStore();
4   boardStore.eventSource.close();
5   boardStore.$reset();
6   gameState.$reset();
7   router.push({
8     path: '/boardManagement',
9   });
10
11 }
```

játék nem zavarja meg egymást. A `RollChange` esemény elküldi, hogy hányast dobott az adott játékos. Ha ez egy olyan szám amivel nem tud lépni az adott játékos, akkor rögtön egy `PositionChange` esemény is érkezik, ami a tábla új állapotát adja meg. Ez az állapot csak abban különbözik az előzőtől, hogy a soron következő játékos azonosítója megváltozik. Mivel ez is egy Pinia Store-ban lévő változó, a felület rögtön frissül, amint ez megváltozik, így amint már nem tud lépni a játékos, rögtön a következő játékost írja ki a felület, mint soron következő. Ha tud lépni vele, akkor a Move gomb megnyomása után érkezik a `PositionChange` esemény, ami tartalmazza a bábu új helyzetét. Ha hatost dobott a játékos, tehát megint ő jön, akkor a soron következő játékos azonosítója nem változik az üzenetben.

A játék végén fontos, hogy a kapcsolatot megszüntessük a backend szerverrel, mivel amint visszavigálunk a kezdő oldalra, hogyha megmaradnának az előző játékból maradt eseménykezelőink, akkor esetleg olyan táblának az eseményeire is fel lehetnénk iratkozva, egy új játék alatt, amit nem is mi indítottunk el. Ezt az `eventSource.close` metódussal tehetjük meg. Valamint itt a Pinia Store-okat is alaphelyzetbe állítom, hiszen sok állapotot őriztünk meg az előző játékból, amikre már nincsen szükségünk. Ezek az utasítások (37.ábra) az Ok gombra vannak kötve az eredménytábla alján. Ilyenkor visszavigálunk a kezdő nézetre ahol újra létrehozuk a kapcsolatot az SSE Emitterrel (lásd: 5.2.4 fejezet) valamint feliratkozunk a `PlayerChange` és `StatusChange` eseményekre.

6.3.4. Robot

Egy robotot is implementáltam a felhasználóknak, amit hogyha bekapcsolunk akkor helyettünk játszik. Be lehet állítani, hogy pontosan milyen erősségű robotot akarunk szimulálni, van `Beginner` (kezdő) `Intermediate` (középfokú) és `Advanced` (haladó), mindegyik kicsit jobb az előzőnél, abban az értelemben, hogy a játékszabály adta előnyöket többet használják. Ha beállítjuk, hogy a robot játsszon helyettünk, akkor a Roll és a Move gombokat nem lehet használni. Bármikor a játék folyamán be lehet állítani, hogy a robot vegye át az irányítást, valamint azt is hogyha ki szeretnénk kapcsolni. Egy leugró ablakban kell kiválasztani, hogy melyik stratégiát szeretnénk választani, alapértelmezett a `Beginner`. Ennek az implementálásához, eléggé kézenfekvő módon a Strategy

38. ábra. Egyes stratégiák beállítása a kiválasztott érték függvényében

```
1      watch(selectedStrategy, (newValue) => {
2          if(newValue === "Intermediate") gamePlayStore.
3              setRobotStrategyToIntermediate();
4          else if(newValue === "Advanced") gamePlayStore
5              .setRobotStrategyToAdvanced();
6          else gamePlayStore.setRobotStrategyToBeginner
7              ();
8      })
9      onMounted(() => {
10         gamePlayStore.setRobotStrategyToBeginner();
11     })
```

pattern-t [15] alkalmaztam. Ez egy olyan programtervezési minta, amit olyan esetekben szoktak használni, ha egy bizonyos algoritmust akarunk változtatni a környezettől függően. A mintában van egy interfész amit, a különböző stratégiák megvalósítanak, és implementálják le különféle módokon, majd ezt az interfészt használva tudjuk alkalmazni az algoritmusokat. A Pinia Store-ban definiáltam egy robotStrategy függvényt és ezt állítottam be attól függően, hogy mit állított be a felhasználó. Majd létrehoztam egy executeRobotStrategy függvényt, ami csak meghívja az előbb beállított metódust. Létrehoztam egy komponenst, ami egy legördülő menüből állt, és a választott értékének függvényében állítottam be a megfelelő stratégiát (38. ábra) A komponens mounted életciklusában beállítottam alapértelmezettként, hogy Beginner stratégiát alkalmazzon.

Miután kiválasztottuk a stratégiát és rányomunk a checkboxra, a robot folytatja a játékot helyettünk. Létrehoztam egy watch függvényt ami figyeli a checkbox értékét, és annak függvényében hívja meg a robotStep metódust. Itt zajlik le a kockadobás és a bábu mozgatása is. Itt igazából csak azokat a függvényeket hívom meg, amik eddig a Roll és Move gombokra voltak kötve egymás után, így szimulálja az emberi inputot. Egy ilyen robotStep függvény lefutása egy Roll és Move gomb megnyomással egyenértékű. Mivel amikor a saját bábuval lépünk, akkor is kapunk eseményt, hogy a pálya állapota megváltozott, így a handlePositionChange függvényben is meghívtam a robotStep függvényt. Így folyamatosan fog lépni a robot, nem kell a felhasználónak semmit sem csinálnia. Így akkor is meghívódik a robotStep függvény amikor egy más játékos lépett, hiszen akkor kapunk PositionChange eseményt, de mivel ellenőrzöm, hogy csak akkor fusson le a rollDice és a movePlayer metódus, ha éppen a mi játékosunk van soron, így ez nem okoz problémát a működésben. A függvény belsejében a program lefutását kicsit lassítom a setTimeout függvénnyel, ami a futó szálát alvó állapotba helyezi. Ha ezt a lépést nem tenném meg akkor a robot lépései túl gyorsak lennének a felhasználóknak, hogy követni tudják mi is történik a pályán. Ezt az értéket 350 milliszekundumra állítottam. Ellenőrizni kell, hogy az éppen soron következő játékos, éppen az adott felhasználó csatlakoztatta-e fel, hiszen ha ezt nem ellenőriznénk, akkor ha egy felhasználó is bekapcsolja a robotot, az mindenki helyett lépni fog. Mielőtt a mozgást elvégző http kérést elküldenénk, meghívjuk a Strategy minta alapján készült interfészünket, ami esetünkben az executeRobotStrategy függvény. A stratégiák lényegében csak

39. ábra. A kiinduló helytől számított relatív pozíciók kiszámítása

```
1      getRelativPosition(){
2          let positionContainer = [];
3          this.currentPlayer.pieces.forEach(piece => {
4              if(piece.positionOnTheBoard >=0)
5              {
6                  let absolutePosition = piece.
                      positionOnTheBoard - this.
                      currentPlayer.startingIndexOnBoard;
7                  positionContainer.push({absolutePos:
                      absolutePosition,piece:piece});
8              }
9          })
10         return positionContainer;
11     },
12
```

egy dolgot csinálnak: beállítják, hogy melyik legyen az a bábu amivel majd lépni fogunk. Gyakorlatilag a játékban itt van gondolkodni valónk, hiszen sajnos azt, hogy hányast dobjunk, nem tudjuk befolyásolni.

- A **Beginner** stratégiájú robot nem csinál semmit, mindig csak ugyanazzal a bábuval akar beérni a célba, ha ez sikerül akkor megy a következőre.
- Az **Intermediate** robot már kihasználja a hatosok adta lehetőségeket. Ha a felhasználó hatost dob akkor lerak egy új bábút a táblára. Ha nem hatost dobott a felhasználó, akkor megkeresi azt a bábút, ami legközelebb áll ahhoz hogy beérjen, és azt választja ki. A legközelebbi bábu kiválasztása bonyolultabb, mint ahogyan hangzik. Mivel körbe megy a tábla ezért hogyha a kezdő pozíciója a játékosnak 0, akkor a hozzá legközelebbi mező, ahonnan a bábuk be tudnak érni, az értéke a legnagyobb szám lesz, hiszen pont azelőtt a mező előtt ér véget a kör. Viszont a többi kezdőpozíciója előtt már újrakezdődött a számolás, így nem elég csak azt megnézni, hogy melyik a legnagyobb szám és azt kiválasztani. A **findClosestPiece** metódus, ami meghatározza a legközelebbi bábút a beéréshez, először is minden táblán lévő bábu helyzetéből kivonja, a játékos kezdő pozícióját és ezeket a pozíciókat eltárolja egy tömbbe (39. ábra).

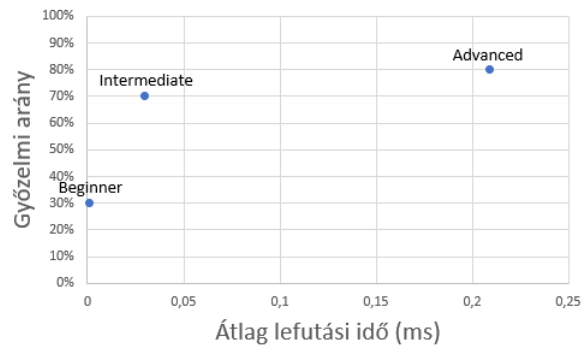
A negatív és pozitív értékű pozíciókat szétválogatja két különböző tömbbe. Mivel ha negatív értékű a pozíció, akkor az biztosan közelebb van a bejutáshoz, mint a pozitív, így először ezen a tömbön iterál végig. Itt minél nagyobb a negatív érték, annál közelebb van a beéréshez, így rendezi nagyság szerint, és így megkapjuk a legközelebbi pozíciót. Ha esetleg nincsen negatív értékű pozíció, akkor ugyanezt megcsináljuk a pozitív értékűekre (40. ábra).

40. ábra. findClosestPiece metódus implementálása

```
1 findClosestPiece(){
2     let absolutePos = this.getAbsolutePositions
3     ();
4     let negativPos = absolutePos.filter(p=>p.
5     absolutePos<0);
6     let positivePos = absolutePos.filter(p=>p.
7     absolutePos>=0);
8     if(negativPos.length > 0) {
9         const closest = negativPos.reduce((max,
10        current) => (current.absolutePos > max.
11        absolutePos ? current : max),
12        negativPos[0]);
13        this.selectedPiece = closest.piece;
14    }
15    else if(positivePos.length > 0){
16        const closest = positivePos.reduce((max,
17        current) => (current.absolutePos > max.
18        absolutePos ? current : max),
19        positivePos[0]);
20        this.selectedPiece = closest.piece;
21    }
22 }
```

- Az **Advanced** robot pedig használja azt a szabályát a játéknak, hogyha egy bábu olyan mezőre lép, ahol éppen áll egy másik játékos bábuja, akkor azt leüti a tábláról, így újra csak hatossal lehet visszatenni a játékba. Így először azt ellenőrzi, hogy tud-e úgy lépni valamelyik bábuval, amivel le tudna ütni egy másikat, ha ez nem lehetséges, akkor használja az **Intermediate** stratégiát. A két stratégiát teszteltem egy **Beginner** robot ellen egy kétszemélyes, 10 mezőt tartalmazó pályán. Minden játékosnak 5 darab bábuja volt. 10 darab játszmát szimuláltam le. Az **Intermediate** 7, az **Advanced** stratégia 8 darab győzelmet szerzett. Ez arra enged következtetni, hogy **Intermediate** stratégiában implementált logika segíti a felhasználót a nyeresben, hiszen kihasználja a játék egyes szabályait, viszont nem olyan nagy mértékben, mint ahogy remélnénk. Az **Advanced** stratégia az eredményekben nem mutatott sok javulást, viszont ez fogható a kis játéktérre, hiszen egy nagyobb pályán, több játékosal játszva, a leütést nagyobb eséllyel tudta volna használni. Lemértem a két stratégiák futási idejét, hogy van-e különbség. A játék végéig 30-szor hívta meg a robot a stratégiákat megvalósító függvényeket, és ezeknek a lefutási idejét átlagoltam, ez látszik a 41. ábrán.

41. ábra. Robot stratégiák mérési eredménye



7. Összefoglalás

7.1. Továbbfejlesztési lehetőségek

Az alkalmazást többféleképpen lehetne tovább fejleszteni. Egyrészt újabb funkciókat lehetne belevinni, mint például egy bajnokság indítása bizonyos időközönként, vagy egy másfajta módban indítani a játékot, ahol a hagyományostól eltérő szabályok vannak életben. A bejelentkezett felhasználóknak a beállításait el lehetne menteni, vagy esetleg az eddigi meccseit számon tartani. Valamint természetesen, hogy ne csak lokálisan futtatható legyen a játék, hanem az interneten elérhető weboldalak valamelyikére feltölteni, vagy egy saját szerveren futtatni, hogy másokkal is játszassuk a társast.

7.2. Tapasztalatok

A társasjáték fejlesztése során rengeteg gyakorlati tapasztalatot szereztem a webalkalmazások készítésével kapcsolatban. Jobban megismertem a böngészők működését, és hogy hogyan segíthetik a fejlesztőket. Sokat fejlődtem abban, hogy hogyan kell megtervezni a backend részét az alkalmazásnak, valamint az autentikációt integrálni, hogy csak a bejelentkezett felhasználók tudjanak hozzáférni az erőforrásokhoz. A http kommunikációról egy magabiztos tudást szereztem, aminek igen nagy haszna van a későbbi karrieremre tekintve. Összességében sikerült elvégezni a kitűzött céljaimat, és elégedett vagyok a létrehozott alkalmazással.

Hivatkozások

- [1] Axios könyvtár dokumentáció. <https://axios-http.com/docs/intro>. Elérhető: 2023-11-29.
- [2] Dependency Injection programozási technika leírás. https://en.wikipedia.org/wiki/Dependency_injection. Elérhető: 2023-12-02.
- [3] Font Awesome ikon könyvtár dokumentációja. <https://fontawesome.com/docs>. Elérhető: 2023-12-02.
- [4] Inversion of control tervezési minta leírás. https://en.wikipedia.org/wiki/Inversion_of_control. Elérhető: 2023-12-02.
- [5] Java Spring keretrendszer dokumentáció. <https://spring.io/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [6] Keycloak autentikációs keretrendszer dokumentáció. <https://www.keycloak.org/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [7] Konva grafikus könyvtár dokumentáció. <https://konvajs.org/docs/index.html>. Elérhető: 2023-12-02.
- [8] Lombok annotációk működésének leírása. <https://www.toptal.com/java/write-fat-free-java-code-project-lombok>. Elérhető: 2023-12-02.
- [9] Lombok könyvtár dokumentáció. <https://projectlombok.org/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [10] Mockito tesztelési könyvtár dokumentáció. <https://site.mockito.org/>. Elérhető: 2023-12-02.
- [11] Observer tervezési minta leírása. https://en.wikipedia.org/wiki/Observer_pattern. Elérhető: 2023-12-02.
- [12] Pinia Állapottároló könyvtár dokumentáció. <https://pinia.vuejs.org/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [13] Postman api tesztelő eszköz dokumentáció. <https://www.postman.com/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [14] Server-Sent Events technológia leírása. <https://www.baeldung.com/spring-server-sent-events>. Elérhető: 2023-12-02.
- [15] Strategy tervezési minta leírása. https://en.wikipedia.org/wiki/Strategy_pattern. Elérhető: 2023-12-02.
- [16] Swagger api dokumentáló eszköz dokumentáció. <https://swagger.io/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [17] Vue.js keretrendszer dokumentáció. <https://vuejs.org/>. Elérhető: 2023-11-29.
- [18] Webpack modul csomagoló dokumentáció. <https://webpack.js.org/>. Elérhető: 2023-11-29.

- [19] WebSocket technológia leírása. <https://en.wikipedia.org/wiki/WebSocket>. Elérhető: 2023-12-02.