|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Eötvös Loránd Tudományegyetem**  Informatikai Kar  Programozáselmélet és Szoftvertechnológiai Tanszék |  |

**Rajt reakcióidő mérő alkalmazás**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Témavezető:*  Nagy Barnabás  PhD hallgató  Gazdaságinformatikus MSC | *Külső témavezető:*  Horváth Ádám  IT projektvezető  Mérnökinformatikus MSC | *Szerző:*  Kemenes Ákos  programtervező informatikus BSc |

Budapest, 2018

Téma bejelentő: a szakdolgozat bekötve kell, hogy tartalmazza a kitöltött és jóváhagyott (az Informatikai Kar dékánja által aláírt) Szakdolgozat-téma bejelentőt. **témabejelentőt**. Ennek a lapnak a helyére kell bekötni.

\*\*\*

Tartalomjegyzék

[1. Az alkalmazás célja 4](#_Toc512874231)

[1.1 Motiváció 4](#_Toc512874232)

[1.2 Az alkalmazás funkciói 4](#_Toc512874233)

[1.3 A szoftver célközönsége 4](#_Toc512874234)

[2. Felhasználói dokumentáció 5](#_Toc512874235)

[2.1 A szoftver használata 5](#_Toc512874236)

[2.1.1 Platformok 5](#_Toc512874237)

[2.2 A szoftver felépítése 5](#_Toc512874238)

[2.2.1 Kezdőképernyő 5](#_Toc512874239)

[2.2.2 Regisztráció 6](#_Toc512874240)

[2.2.3 Bejelentkezés 7](#_Toc512874241)

[2.2.4 Funckiók 8](#_Toc512874242)

[2.2.5 Edzői oldal 8](#_Toc512874243)

[2.2.6 Sportolói oldal 9](#_Toc512874244)

[3. Fejlesztői dokumentáció 11](#_Toc512874245)

[3.1 A program szerkezete 11](#_Toc512874246)

# Az alkalmazás célja

## Motiváció

Gyermekkorom óta sportoló vagyok. Sokféle sportot és csapatot megjártam ez idő alatt, de végül az atlétika mellett tettem le a voksomat. Ezen belül is a sprintszámok valamint a gátfutás lett a számomra meghatározó. Minden edzésen amikor bármiféle rajt vagy ahhoz kapcsolódó gyakorlatot végeztünk, egy apró dolog hiányzott amit még senki nem eszközölt ki. Ez a dolog pedig a versenyhelyzethez hasonló indítás szimulálása. Ezen alkalmazás ezt a kicsi hiányosságot hivatott kipótolni, méghozzá egy igencsak egyszerű módon, szükséges célhardver nélkül, több okostelefon összekapcsolódásával és folyamatos szinkronizációjával.

## Az alkalmazás funkciói

Az alkalmazás indulása után dönthetünk, hogy edzői vagy sportolói módban jelentkezünk be. Amennyiben edzőként tesszük, akkor tudunk csatlakozni a sportolói készülékekhez és adhatjuk ki nekik a rajtparancsot majd a rajt után listázva megkapjuk az adott rajt reakció idejeit. Ha sportolóként jelentkezünk be akkor nincs más dolgunk mint megvárni még az edzőnk csatlakozást indít felénk, nekitámasztani készülékünk a rajtgépnek, majd a rajtparancsra elindulni. Sportolóként, hisztorikusan listázva megkaphatjuk az eddigi mért reakcióinkat. Mindezeken felül, az alkalmazás lehetőséget biztosít egy félautomatizált időmérésre is. Erre edzői módban van lehetőségünk. A „lövéssel” egy időpontban indul egy stopper, amelyet már kézzel kell majd megállítani, így kiküszöbölve a kézi mérés két emberi tényezőjéből az egyiket.

## A szoftver célközönsége

Az alkalmazás azon sportolóknak illetve edzőknek lehet hasznos, akik szeretnének a versenyhelyzetre a lehető legjobban felkészülni, és kihozni a legtöbbet a másodperc töredék része alatt is magukból.

# Felhasználói dokumentáció

## 2.1 A szoftver használata

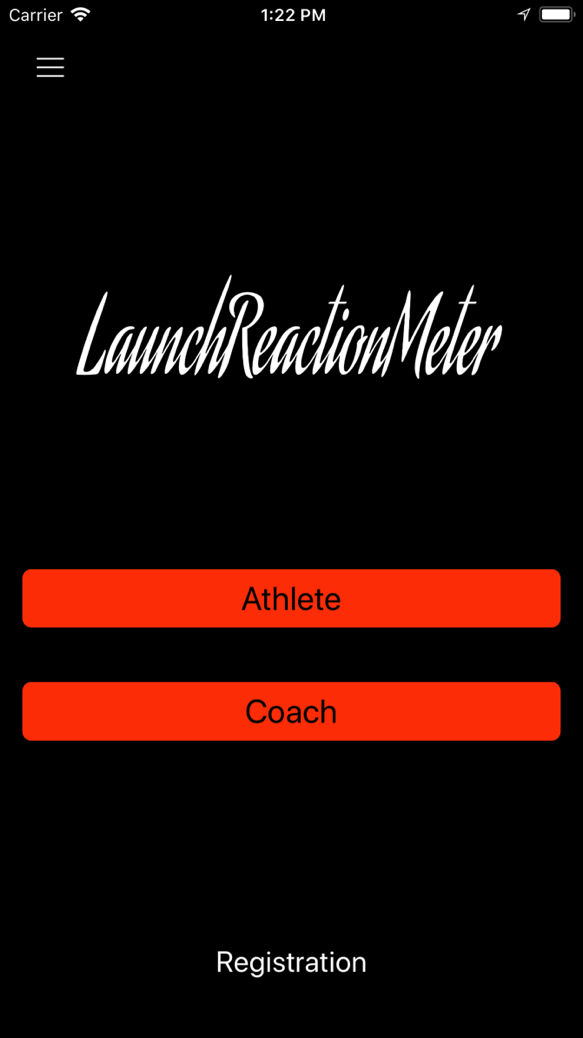
### 2.1.1 Platformok

Az alkalmazás iOS kompatibilitással rendelkezik. Ezen platform választást három fő érv hozta meg. Az egyik, hogy az atlétikának meghatározó része az Egyesült Államokban zajlik, ahol a legtöbb sportoló Apple termékeket, ezen belül is iPhone-t használ. Ezen felül saját tapasztalataim alapján a Magyar atlétikai életben is kedveltek ezek az eszközök. A harmadik érvről majd a dokumentáció fejlesztői részében lesz szó. A regisztrációhoz, bejelentkezéshez valamint az idő szinkronizációhoz elengedhetetlen az internet kapcsolat, így Wi-Fi vagy mobilinternet szükséges a szoftver használatához.

## 2.2 A szoftver felépítése

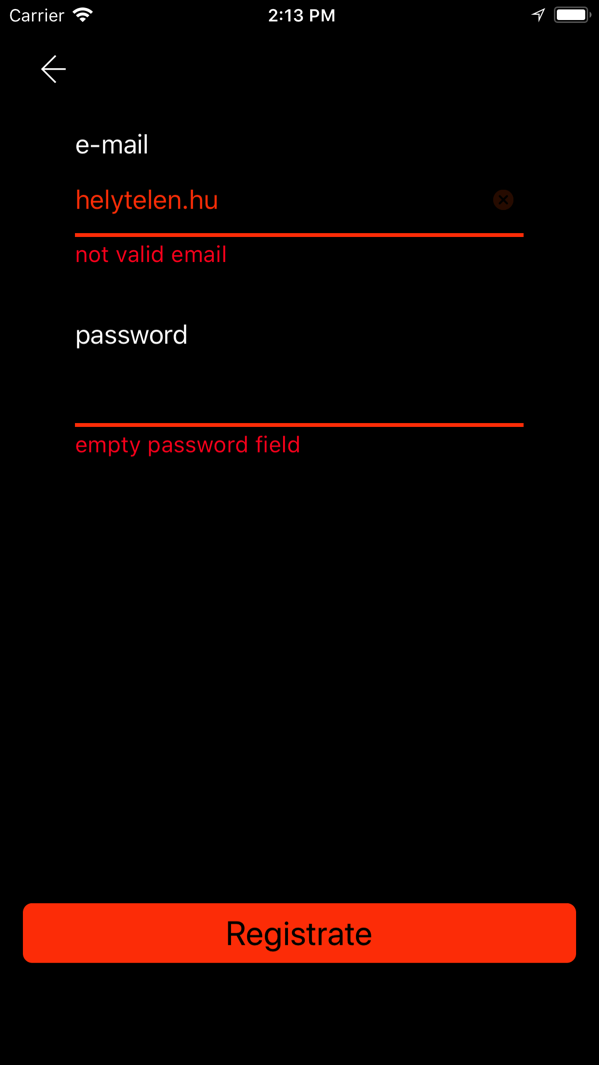
### 2.2.1 Kezdőképernyő

1. Az alkalmazás logója

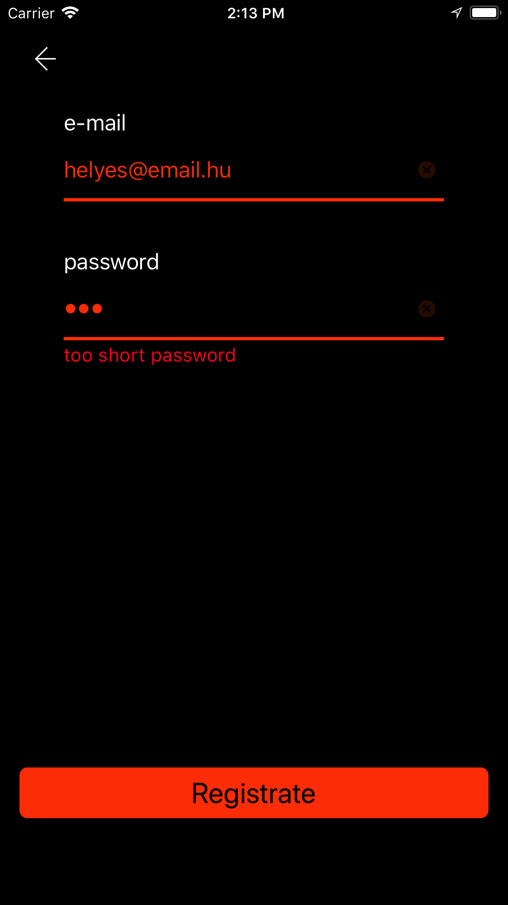


1. Bejelentkezés sportolóként, előzetes regisztráció szükséges
2. Bejelentkezés edzőként, előzetes regisztráció szükséges
3. Regisztráció

### 2.2.2 Regisztráció

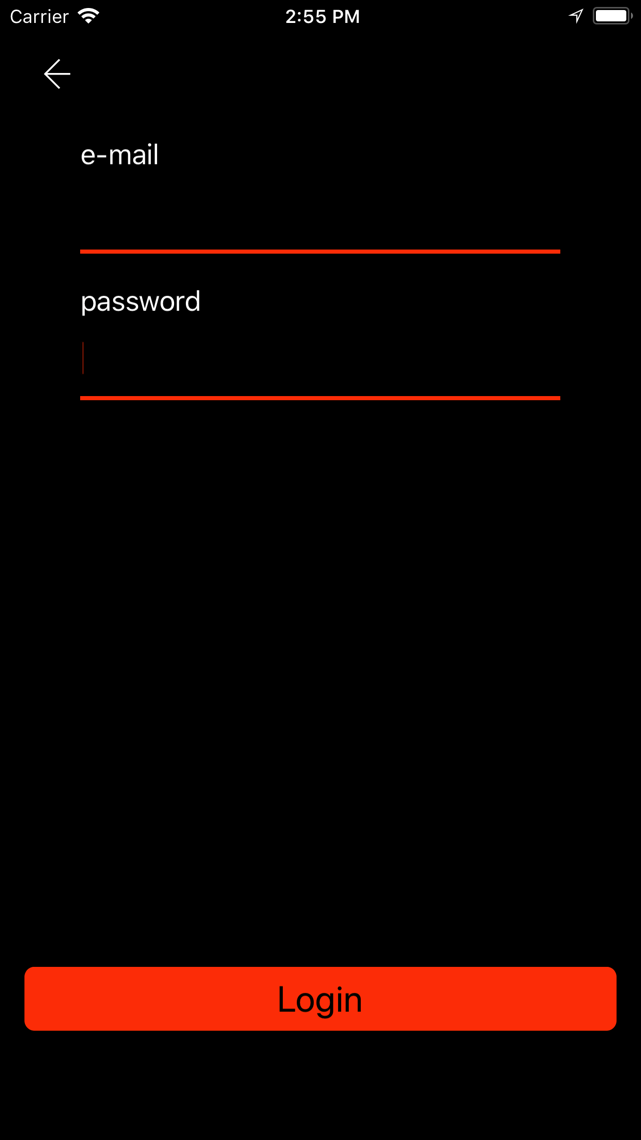
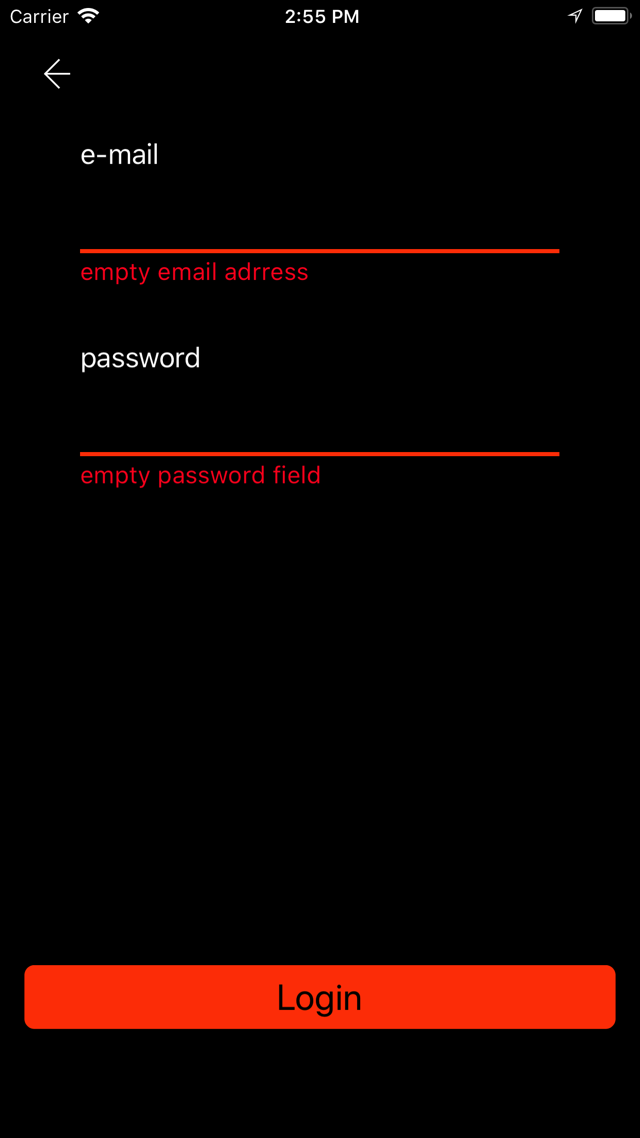






1. A leendő felhasználó email címe. Elvárt email formátum: [valami]@[domain].[tartomány]. Ez a formátum hibakezeléssel ki is van kényszerítve. Természetesen ugyanazzal az email címmel nem regisztrálhatunk kétszer.
2. A felhasználó által választott jelszó. A bejelentkezéshez lesz szükséges. Nem lehet rövidebb 5 karakternél.
3. Regisztráció gomb. Ez végzi az adatok validálását. Amennyiben az email, jelszó páros minden kritériumnak megfelel, sikeresen regisztrálhatunk.

### 2.2.3 Bejelentkezés

A bejelentkezéshez az előzőekben megadott email-jelszó párosra van szükségünk. Amennyiben helyesek a megadott adatok, a választott fajta (edző, sportoló) bejelentkezett kezdőképernyőre jutunk.

HIBAKEZELÉSRŐL KÉP-----------------

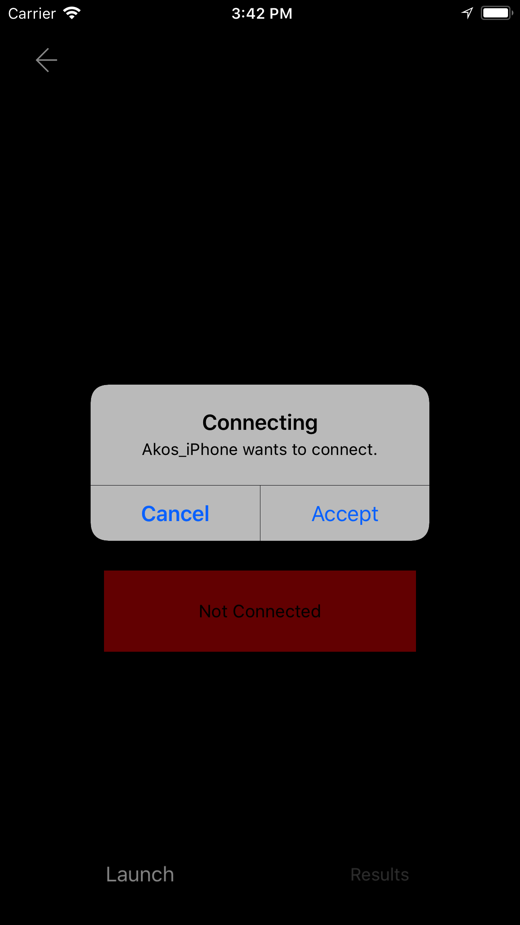
### 2.2.4 Funckiók

A szoftver – bejelentkezés után – 2 részből áll. Az egyik képernyőn vihetjük véghez az indítást, a másik fülön pedig megnézhetjük az eredményeinket, edzői esetben pedig az adott rajt eredményeit.

### 2.2.5 Edzői oldal

* Sikeres edzői bejelentkezés után az itt látható képernyők közül az első kettő valamelyikére kerülünk, annak függvényében, hogy van-e már sportolói módba állított készülék.
* A listán a kívánt eszközt(sportolót) kiválasztva csatlakozhatunk hozzá.
* Amennyiben csatlakozásunk elfogadásra került, a narancssárga sáv zöldre, a GO! gomb pedig aktív állapotra vált.
* Ebben a helyzetben, már indításra is van lehetőségünk, hiszen akár egyedül is rajtolhat egy sportoló edzésen.

### Sportolói oldal



* Sikeres sportolói bejelentkezés után, a fent látható képernyők közül az elsőre érkezünk.
* Az alkalmazás használatához ebben a módban feltétlenül szükség van egy másik félre, aki edzői módban csatlakozik hozzánk.
* A csatlakozási kérést elfogadhatjuk, vagy elutasíthatjuk.
* Elfogadott csatlakozási kérés esetén csatlakozott állapotba kerülünk, és ezzel jelezzük, hogy készen állunk rajtolni.

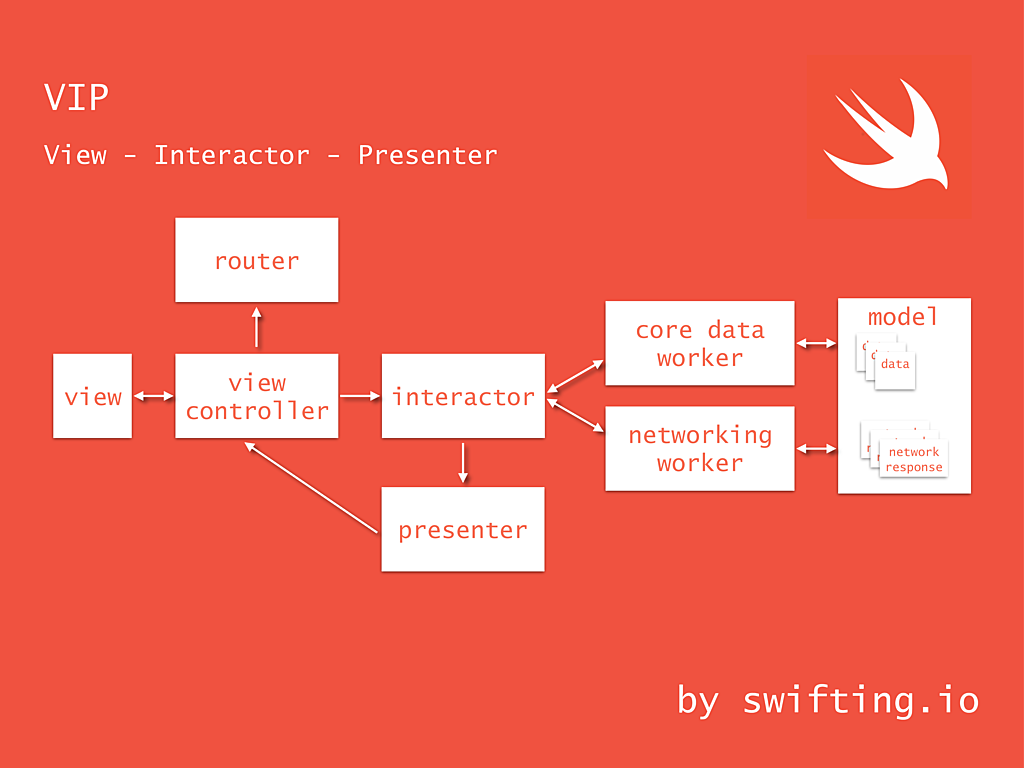
ss

LISTÁZÁS KÉPEKET MINDKÉT TÍPUSBÓL------------

# Fejlesztői dokumentáció

## A program szerkezete

A szoftver swift nyelven xcode fejlesztői környezetben készült clean swift arhitektúrában.



Egy pár évvel ezelőtt az összes iOS alkalmazás kicsi, körülbelül 10 oldalt tartalmazó volt. A kódbázis ehhez mérten nem volt nagy, és a storyboardos fejlesztői megoldás tökéletesen működött. A kor előre haladtával egyre nagyobb 20-40 képernyős alkalmazásokra volt igény, amit már ez a módszer nem tudott kiszolgálni.

A Clean arhitektúrában minden modul protokollok segítségével kommunikál egymással, a fenti ábrán látható irányba.

Ez a módszer nagy mértékben hasonlít a sokunk számára ismert MVC (Model, View, Controller) programozási modellhez. Ez a szerkezeti minta mind fejlesztői mind felhasználó szempontból előnyös. Nagy mértékben csökkenti a szerkezeti bonyolultságot, növeli a rugalmasságot és az átláthatóságot. Az alkalmazás a bejelentkezéshez, valamint az eredmények tárolásához egy Firebase háttérrendszert alkalmaz. Ez fejlesztői szempontból egy igen egyszerű és könnyen átlátható megoldást biztosít.

* Az *Interactorok* esetünkben több dolgotot is végeznek:
  + Kommunikál a fentebb említett Firebase adatbázissal:
    - Regisztráció
    - Bejelentkezés
    - Eredmények lekérése
  + Validálja a formokat:
    - Hibás/Üres e-mail mező
    - Rövid/Üres jelszó mező
    - Nem regisztrált felhasználó
* A *ViewController*ek felelősek mindenért amit a felhasználó lát:
  + Animációk
  + Adatok, eredmények átlátható megjelenítése
* A *Presenter*ek végzik a kommunikációt az *Interactor* és *a ViewContoller*ek között:
  + Ha bármi logikai változás van a képernyőn akkor az *Interactor* szól *Presenter*nek, aki megformázva ezt a változást:
    - Létrehoz egy AlertControllert
    - Megformáz egy hibaüzenetet
  + Majd továbbadja a már kész objektumot a *ViewController*nek megjelenítésre.

Ezen szoftver fejlesztéséhez nincs szükségünk a clean arhitektúra minden elemére, így jelen működést a következő ábra szemlélteti:

## Időszinkronizáció

Az alkalmazás működésének szíve egy idő szinkronizációs algoritmus. Az alábbi ábra szemlélteti ennek működését:

