

# **KAUNO TECHNOLOGIJOS UNIVERSITETAS**

## Informatikos fakultetas

Semestro projektas (PR00B121)

Dėstytojas: E. Karčiauskas

Darbą parengė: Robertas Abromavičius

**KAUNAS 2018** 

#### Darbo tema

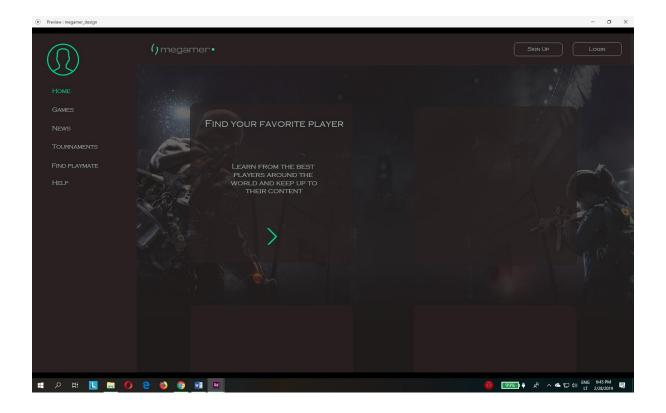
Kuriamas informacinis/funkcionalus puslapis kuris susideda iš esamų žaidimų ypatumų, tokių kaip PUBG, Apex Legends, Hearthstone. Jame bus talpinama įdomi ir svarbi informacija apie tuos žaidimus. Nepaisant tik informacijos bus galimybė susisiekti su kitais puslapio lankytojais, taip susirasti virtualią komandą ar varžovą (panašių sugebėjimų) jeigu yra poreikis. Bus galimybė pasidaryti mini turnyrą tuose žaidimuose kuriuose yra galimybė.

#### Kuriamos sistemos aprašymas

Vartotojas įėjės į svetainę galėsi joje naršyti, matyti turinį ir neprisijungęs, tačiau norint dalyvauti svetainės veikloje vartotojui būtina užsiregistruoti ir prisijungti. Prisijungęs vartotojas gali bendrauti su kitais vartotojais ir pvz. registruotis turnyruose. Bus kuriama žinučių siuntimo galimybė sistemos viduje bendravimui. Sistemoje papildomai bus atskira skiltis panaši į blogʻą, kurioje bus talpinama informacija apie naujienas tuose žaidimuose, taip pat apie populiarus ir gerus žaidėjus tuose žaidimuose.

Sistema taip pat turės ir administracinę sąsają, kurioje atsakingas asmuo galės prisijungti ir koreguoti svetainės turinį t.y. pridėti, išimti straipsnį apie tam tikrą žaidimą; blokuoti, atblokuoti vartotoją, tvarkyti esamos informacijos skiltį.

Visiškai panašaus puslapio neradau, kad būtų būtent taip kaip aš sugalvojęs, tačiau turiu pradinį dizainą (neišbaigtas) vaizdui susidaryti.



#### Programavimo žingsniai/funkcionalumas

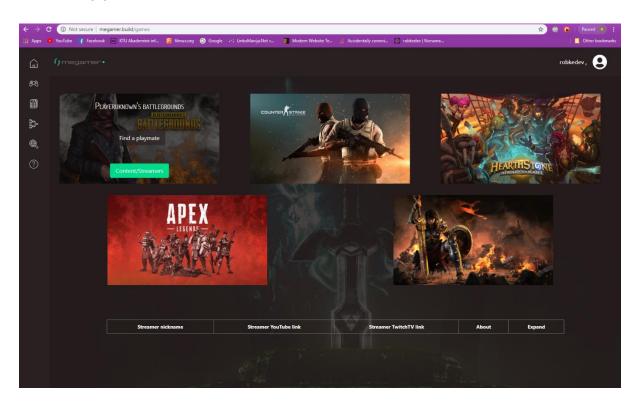
Autentifikacija – autentifikuoti vartotoją pasinaudojau "JWT auth" (JSON Web Token) biblioteka (Tarpinė programa, kuri tikrina ar vartotojas turi prieigą prie resursų ar ne ir atitinkamai duoda duomenis). Vartotojas teisingai užpildęs registracijos laukus gauna tokeną su kuriuo vėliau prašo tam tikrų duomenų iš duomenų bazės, taip pat ir prisijungimui. Vartotojo tokenas ir duomenys saugomi jo naršyklėje, žinoma be slaptažodžių, vėliau tai reikalinga tikrinimui dėl vartotojo prieigos prie duomenų.

Navigacija – kadangi tai yra vieno puslapio aplikacija, tariamai sakome kad naviguojame tarp puslapių, iš tiesų viskas vyksta toje pačioje vietoje tik yra keičiami turinio atvaizdavimo komponentai. Šiuo atveju puslapio kairėje pusėje (Pav. 5) yra navigacija tarp komponentų, kuriai sukurti buvo naudojama "React Router" biblioteka. "React Router" prideda aktyvias klases ir sukuria nuorodas, saugo svetainės navigacijų būsenas ir k.t. kad rodytų būtent reikiamą komponentą.

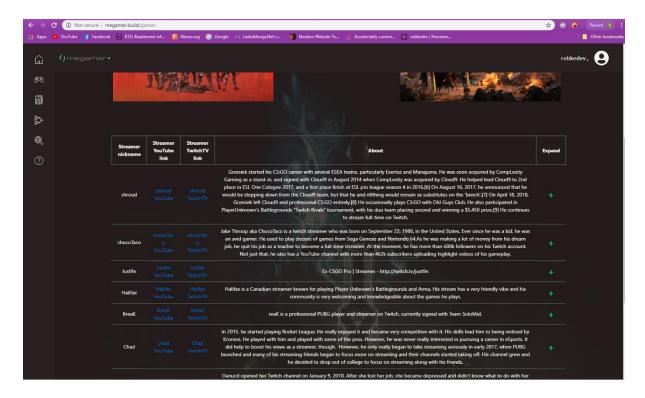
Žaidimų puslapis – yra penki pasirinkti žaidimai, "Counter-Strike Global Offensive", "Smite" ir kt., ant kurių užvedus pelytę vartotojas gali paspausti (Pav. 1), kad sistema iš duomenų bazės išfiltruotų susijusius duomenis su tuo žaidimu ir jo turiniu. Tuomet yra sudaroma lentelė (Pav. 2 žemiau) kurioje vartotojas mato populiariausius žaidėjus (angl. streamers), taip pat gali ir pažiūrėti vaizdo srautą tiesiogiai jeigu žaidėjas prisijungęs (Pav. 3) žemiau.

Naujienų puslapis – vartotojas užėjęs ant puslapio mato vėliausias naujienas/atnaujinimus pasirinkto žaidimo. Taip pat dešinėje pusėje gali pasirinkti žiūrėti ateinančius renginius, jeigu tokių yra.

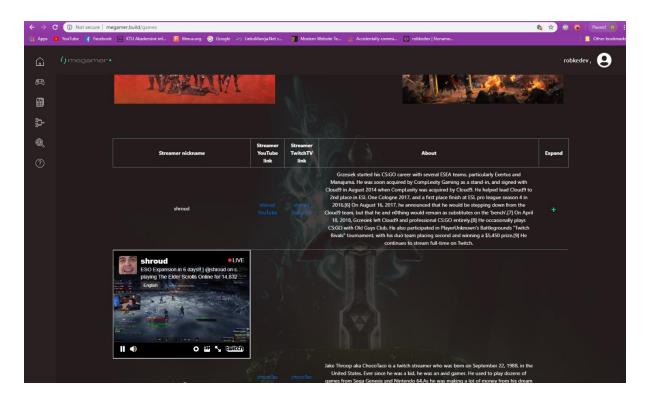
### Ekrano kopijos



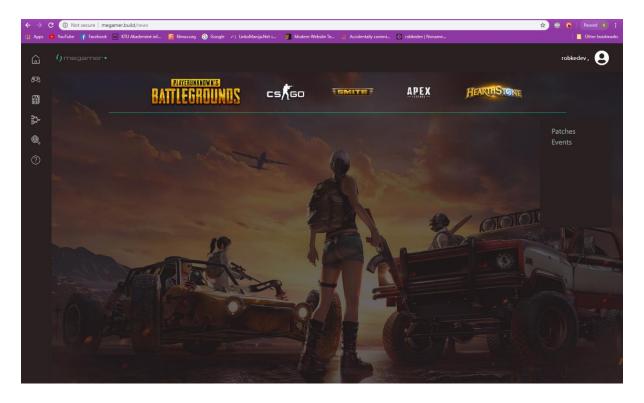
Pav 1. Žaidimų puslapis (Games page) nr. 1



Pav 2. Žaidimų puslapis (Games page) nr. 2



Pav 3. Žaidimų puslapis (Games page) nr. 3



Pav 4. Naujienų puslapis



Pav 5. Navigacija tarp komponentų