

GameDev Каталог - Описание на проекта

- **Вариант за курсов проект:** 18
- **Изготвил:** Андриян Александров Иванов
- **Специалност:** КСТ (задочно), 3ти курс
- **Факултетен номер:** 23623450

Съдържание

- [Quick Start](#)
- [Описание на проекта](#)
- [Използвани технологии](#)
- [Архитектура](#)
- [Обектно-ориентирана структура \(Backend\)](#)
- [Подготовка на средата](#)
- [Пускане на приложението](#)
- [Работа с базата данни](#)
- [Структура на базата данни](#)
- [Документация за употреба](#)
- [REST API](#)

Quick Start

Бързо стартиране на проекта в режим за разработка:

```
# 1. Разархивиране
unzip tu-varna-gamedev-catalogue.zip
cd tu-varna-gamedev-catalogue

# 2. Инсталиране на dependencies
pnpm install

# 3. Конфигурация
cp .env.example .env

# 4. Стартиране на базата данни
docker-compose up -d

# 5. Пускане на миграции
pnpm migration:run

# 6. Зареждане на примерни данни
# Незадължително, изтрива всички данни в базата!
pnpm seed

# 7. Стартиране на приложението
pnpm start:dev
```

Отворете браузър на:

- Приложение: <http://localhost:3000>
- API документация: <http://localhost:3000/api/docs>
- pgAdmin (уеб базиран клиент за бази данни): <http://localhost:5050>

Описание на проекта (Вариант 18)

GameDev Каталог е уеб приложение за управление на списък с разработчици с видео игри и техните продукти, разпределени в множество категории. Проектът е разработен като **изпитен проект по ООП2 в ТУ-Варна** и представлява пълнофункционално full-stack приложение използващо модерни библиотеки.

Основни функционалности:

- 📁 Управление на разработчици на игри
- 🎮 Управление на видео игри с подробна информация
- 📂 Категоризация на игрите
- 🔍 Филтриране и сортиране на данни
- ✎ CRUD операции за всички ентитети
- 🗑️ Масово изтриване на записи
- ✎ Inline редактиране на данни

Използвани технологии

Backend

- **NestJS** - Node.js web framework за изграждане на ефективни и скалируеми сървърни приложения
- **Fastify** - Бърз и нискоресурсен уеб сървър
- **TypeScript** - Типизиран JavaScript
- **TypeORM** - ORM за TypeScript и JavaScript (ES7+)
- **PostgreSQL** - Релационна база данни
- **Jest** - Testing framework с code coverage

Frontend

- **Next.js 15** - React framework с App Router
- **React 18** - Библиотека за изграждане на потребителски интерфейси
- **TypeScript** - Типизиран JavaScript
- **Tailwind CSS** - Utility-first CSS framework
- **Radix UI** - Unstyled, accessible UI компоненти

Инструменти

- **pnpm** - Бърз, ефективен менаджер за Node.js пакети

- **ESLint** - Инструмент за валидация и стилистика на кода
 - **Prettier** - Инструмент за форматиране на кода
-

Архитектура

Приложението е изградено като **монолит** (backend и frontend се стартират като едно приложение) със следната структура:

```
tu-varna-gamedev-catalogue/  
├── backend/                # NestJS приложение  
│   ├── controllers/      # REST API контролери  
│   ├── entities/         # TypeORM ентитети  
│   ├── schemas/          # Validation schemas  
│   ├── services/         # Бизнес логика  
│   ├── seeds/            # Database seeding  
│   └── main.ts           # Entry point  
├── frontend/             # Next.js приложение  
│   ├── app/              # App Router pages  
│   ├── components/       # React компоненти  
│   └── lib/              # Utilities и API клиенти  
├── migrations/           # TypeORM миграции  
└── package.json          # Root package.json
```

Проектът използва **monorepository** подход където **backend** и **frontend** споделят **dependencies** и са част от един проект.

Обектно-ориентирана структура (Backend)

Проектът използва принципите на ООП (Обектно-ориентирано програмиране) за организация на кода. Backend частта е структурирана в следните типове класове:

1. Entity класове (Data Models)

Entity класовете представляват модели за данни и са анотирани с TypeORM декоратори за връзка с базата данни.

Category класа

```
@Entity('categories')  
export class Category {  
  @PrimaryGeneratedColumn('uuid')  
  id: string;  
  
  @Column({ type: 'varchar', nullable: false })  
  name: string;  
  
  @OneToMany(() => Game, (game) => game.category)
```

```

games: Game[];

@CreateDateColumn()
createdAt: Date;

@UpdateDateColumn()
updatedAt: Date;
}

```

Отговорности:

- Представя категория за игри в системата
- Съдържа релация One-to-Many към Игри модела
- Автоматично управление на timestamps (createdAt, updatedAt)

ООП принципи:

- **Енкапсулация:** Данните са организирани в клас със свойства
- **Наследяване:** Имплицитно наследява TypeORM Entity функционалност
- **Декоратори:** Използва TypeORM декоратори за метаданни (@Entity, @Column, etc.)

GameDeveloper класа

```

@Entity('game_developers')
export class GameDeveloper {
  @PrimaryGeneratedColumn('uuid')
  id: string;

  @Column({ type: 'varchar', nullable: false, unique: true })
  name: string;

  @OneToMany(() => Game, (game) => game.developer)
  games: Game[];

  @CreateDateColumn()
  createdAt: Date;

  @UpdateDateColumn()
  updatedAt: Date;
}

```

Отговорности:

- Представя Разработчик на игри
- Съдържа релация One-to-Many към Игри модела
- Уникално имена (business constraint)

Game класа

```

@Entity('games')
@Unique(['developer', 'name'])
export class Game {
  @PrimaryGeneratedColumn('uuid')
  id: string;

  @ManyToOne(() => GameDeveloper, { nullable: false })
  @JoinColumn({ name: 'developer_id' })
  developer: GameDeveloper;

  @ManyToOne(() => Category, { nullable: false })
  @JoinColumn({ name: 'category_id' })
  category: Category;

  @Column({ type: 'varchar', nullable: false })
  name: string;

  @Column({ type: 'decimal', precision: 10, scale: 2, nullable: false })
  minCpu: number;

  @Column({ name: 'min_memory', type: 'integer', nullable: false })
  minMemory: number;

  @Column({ type: 'boolean', nullable: false, default: false })
  multiplayer: boolean;

  @Column({ name: 'release_year', type: 'integer', nullable: false })
  releaseYear: number;

  @Column({ type: 'decimal', precision: 10, scale: 2, nullable: false })
  price: number;

  @Column({ type: 'integer', nullable: false, default: 0 })
  amount: number;

  @CreateDateColumn()
  createdAt: Date;

  @UpdateDateColumn()
  updatedAt: Date;
}

```

Отговорности:

- Представа видео игра в системата
- Съдържа релации Many-to-One към Разработчик и Категория моделите
- Composite unique constraint (developer + name)
- Бизнес данни: CPU, памет, цена, количество, etc.

ООП принципи:

- **Асоциация:** Many-to-One релации с `GameDeveloper` и `Category` моделите

- **Constraint валидация:** Unique constraint на ниво база данни

2. Controller класове (Presentation Layer)

Controller класовете обработват HTTP заявки и предоставят REST API endpoints.

CategoryController класа

```
@Controller('categories')
export class CategoryController {
  constructor(
    @InjectRepository(Category)
    private readonly categoryRepository: Repository<Category>,
  ) {}

  @Post()
  @RouteSchema({ ... })
  async create(@Body() createDto: CreateCategoryDto) { ... }

  @Get()
  @RouteSchema({ ... })
  async findAll() { ... }

  @Get('/:id')
  @RouteSchema({ ... })
  async findOne(@Param('id') id: string) { ... }

  @Patch('/:id')
  @RouteSchema({ ... })
  async update(@Param('id') id: string, @Body() updateDto:
UpdateCategoryDto) { ... }

  @Delete('/:id')
  @RouteSchema({ ... })
  async remove(@Param('id') id: string) { ... }

  @Post('bulk-delete')
  @RouteSchema({ ... })
  async bulkRemove(@Body() bulkDeleteDto: BulkDeleteCategoryDto) { ... }
}
```

Отговорности:

- Обработка на HTTP заявки за категории
- CRUD операции (Create, Read, Update, Delete)
- Bulk delete операция
- Валидация на входни данни
- Swagger документация чрез декоратори

ООП принципи:

- **Dependency Injection:** Repository се инжектира чрез constructor
- **Single Responsibility:** Само HTTP layer логика
- **Декоратори:** NestJS декоратори за routing (@Controller, @Get, @Post, etc.)

GameDeveloperController и GameController класове

Аналогична структура на CategoryController, но за съответните entities.

HealthController класа

```
@Controller('health')
export class HealthController {
  @Get()
  check() {
    return { status: 'ok' };
  }
}
```

Отговорности:

- Health check endpoint за мониторинг
- Връща статус на приложението

3. Schema класове (Validation Layer)

Schema класовете дефинират валидационни правила и TypeScript типове използвайки TypeBox.

CategorySchema класа

```
export class CategorySchema {
  // Params schemas
  static id() {
    return Type.Object({
      id: Type.String({ format: 'uuid' }),
    });
  }

  // Request schemas
  static create() {
    return Type.Object({
      name: Type.String({ minLength: 1, maxLength: 255 }),
    });
  }

  static update() {
    return Type.Object({
      name: Type.Optional(Type.String({ minLength: 1, maxLength: 255 })),
    });
  }
}
```

```

static bulkDelete() {
  return Type.Object({
    ids: Type.Array(Type.String({ format: 'uuid' })), { minItems: 1 }),
  });
}

// Response schemas
static response() { ... }
static listItem() { ... }
static list() { ... }
}

// TypeScript типове
export type CreateCategoryDto = Static<ReturnType<typeof
CategorySchema.create>>;
export type UpdateCategoryDto = Static<ReturnType<typeof
CategorySchema.update>>;

```

Отговорности:

- Дефиниране на JSON schema за валидация
- Генериране на TypeScript типове
- Схеми за генериране на Swagger (OpenAPI) документация
- Централизирана валидация логика

ООП принципи:

- **Static методи:** Factory pattern за създаване на схеми
- **Type Safety:** TypeScript типове от схеми
- **Reusability:** Преизползваеми схеми за различни endpoints

GameDeveloperSchema и GameSchema класове

Аналогична структура, но с различни полета според entity-то.

4. Module класове (Dependency Injection Container)

AppModule класа

```

@Module({
  imports: [
    TypeOrmModule.forRoot({
      ...config.get('database'),
      entities: [__dirname + '/*.entity{.ts,.js}'],
    }),
    TypeOrmModule.forFeature([GameDeveloper, Category, Game]),
  ],
  controllers: [HealthController, GameDeveloperController,
    CategoryController, GameController],

```



```
providers: [],
})
export class AppModule {}
```

Отговорности:

- Регистрация на контролери
- Конфигурация на TypeORM
- Dependency Injection контейнер

ООП принципи:

- **Inversion of Control:** NestJS управлява lifecycle на класовете
- **Модулна архитектура:** Всичко е организирано в модул

5. Decorator класове (Cross-cutting Concerns)

RouteSchema decorator

```
export interface OpenApiSchema extends FastifySchema {
  tags?: string[];
  summary?: string;
  description?: string;
  deprecated?: boolean;
}

export const RouteSchema = (schema: OpenApiSchema) => {
  return applyDecorators(RouteSchemaBase(schema));
};
```

Отговорности:

- Деклариране на Swagger/OpenAPI схеми
- Fastify route validation
- Wrapper около оригиналната NestJS RouteSchema, за могат да се добавят допълнителни стойности използвани за документиране функционалността на endpoints

ООП принципи:

- **Decorator Pattern:** Добавя метаданни към методи
- **Separation of Concerns:** Валидация отделена от бизнес логика

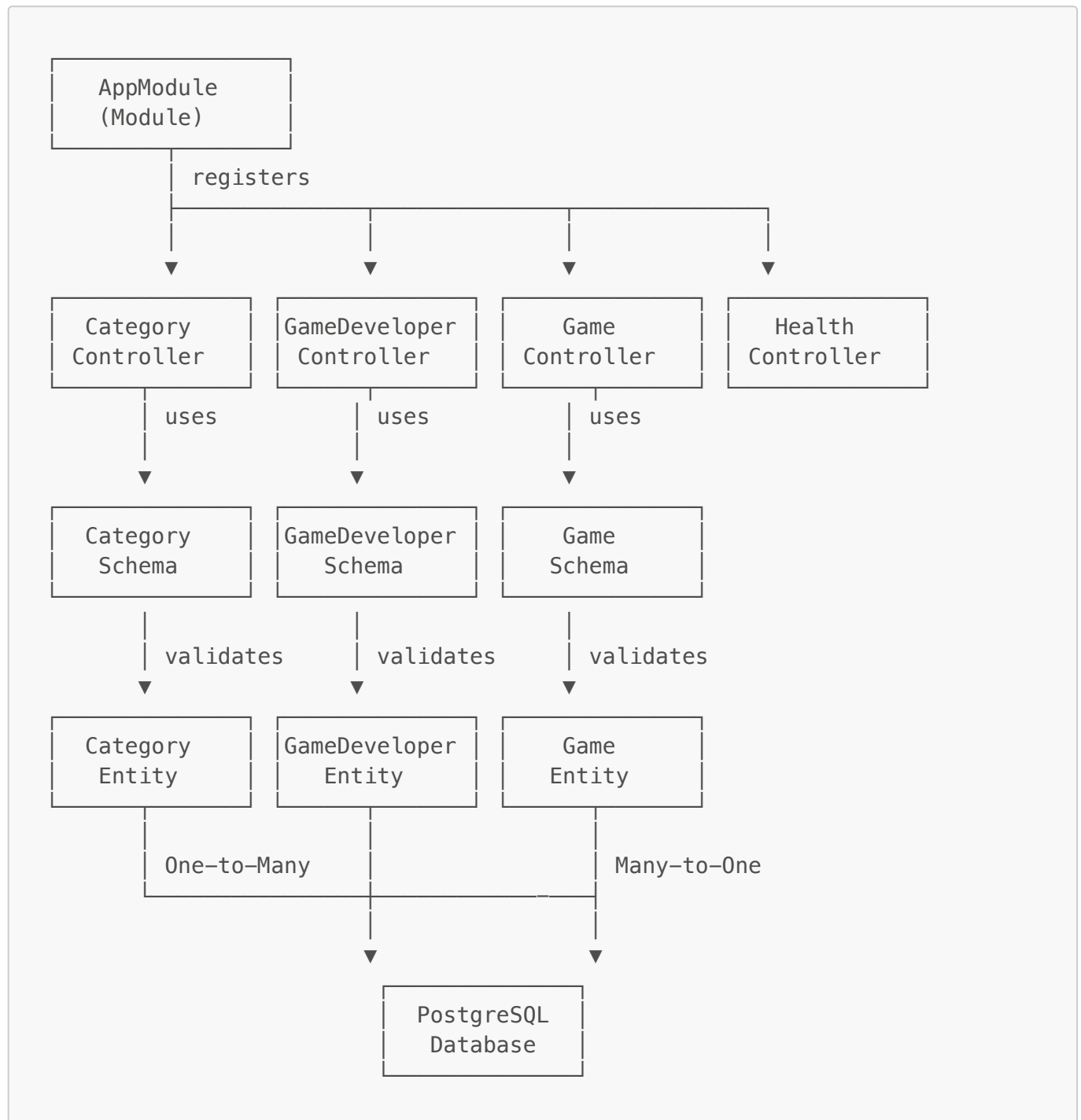
Обобщение на ООП принципите

Проектът демонстрира следните ООП концепции:

1. **Енкапсулация:** Данните и логиката са организирани в класове
2. **Абстракция:** Скрива имплементационни детайли зад интерфейси
3. **Наследяване:** TypeORM entities наследяват функционалност

4. **Полиморфизъм:** Repository pattern позволява различни имплементации
5. **Dependency Injection:** Loose coupling между компонентите
6. **Single Responsibility:** Всеки клас има една единствена отговорност
7. **Open/Closed:** Лесно разширяване без промяна на съществуващ код
8. **Декоратори:** Metadata programming за конфигурация

Диаграма на класовете



Подготовка на средата

Изисквания

- **Node.js** >= 18.x

- **pnpm** >= 8.x
- **Docker** и **Docker Compose** (за PostgreSQL и pgAdmin)

1. Разархивиране на проекта

```
# Разархивирайте получения ZIP файл
unzip tu-varna-gamedev-catalogue.zip
cd tu-varna-gamedev-catalogue
```

2. Инсталиране на dependencies

```
pnpm install
```

3. Конфигурация на средата

Копирайте **.env.example** към **.env**:

```
cp .env.example .env
```

Файлт **.env** вече съдържа необходимата конфигурация за development режим:

```
# Application
NODE_ENV=development
PORT=3000

# Database
DB_HOST=localhost
DB_PORT=5432
DB_USERNAME=postgres
DB_PASSWORD=postgres
DB_DATABASE=gamedev_catalogue

# pgAdmin (за docker-compose)
PGADMIN_EMAIL=admin@admin.com
PGADMIN_PASSWORD=admin
```

4. Стартиране на базата данни с Docker Compose

Проектът използва Docker Compose за лесно стартиране на PostgreSQL и pgAdmin:

```
docker-compose up -d
```

Това ще стартира:

- **PostgreSQL** на порт **5432**
- **pgAdmin** на порт **5050** (достъпен на <http://localhost:5050>)

pgAdmin credentials:

- Email: **admin@admin.com**
- Password: **admin**

За спиране на услугите:

```
docker-compose down
```

5. Пускане на миграциите

След стартиране на базата данни, изпълнете миграциите:

```
pnpm migration:run
```

6. (Опционално) Зареждане на примерни данни

За да заредите примерни данни в базата:

```
pnpm seed
```

Пускане на приложението

Development режим

Стартиране на backend в development режим:

```
pnpm start:dev
```

Backend ще бъде достъпен на <http://localhost:3000>

Забележка: Приложението е изградено като монолит - backend и frontend са част от едно цяло и се обслужват от същия сървър на порт 3000.

Production build

```
# Build на цялото приложение (backend + frontend)
pnpm build

# Стартиране на production build
pnpm start:prod
```

Testing

```
# Пускане на тестове
pnpm test

# Тестове в watch режим
pnpm test:watch

# Тестове с coverage
pnpm test:cover
```

Linting

```
# Проверка с ESLint и Prettier
pnpm lint

# Автоматично поправяне с ESLint и Prettier
pnpm lint:fix

# Само Prettier форматиране
pnpm prettier:fix

# Само ESLint проверка
pnpm eslint:lint
```

Работа с базата данни

Миграции

Създаване на нова миграция

```
pnpm migration:generate migrations/MigrationName
```

Пускане на миграции

```
pnpm migration:run
```

Отмяна на последната миграция

```
pnpm migration:revert
```

Показване на статуса на миграциите

```
pnpm migration:status
```

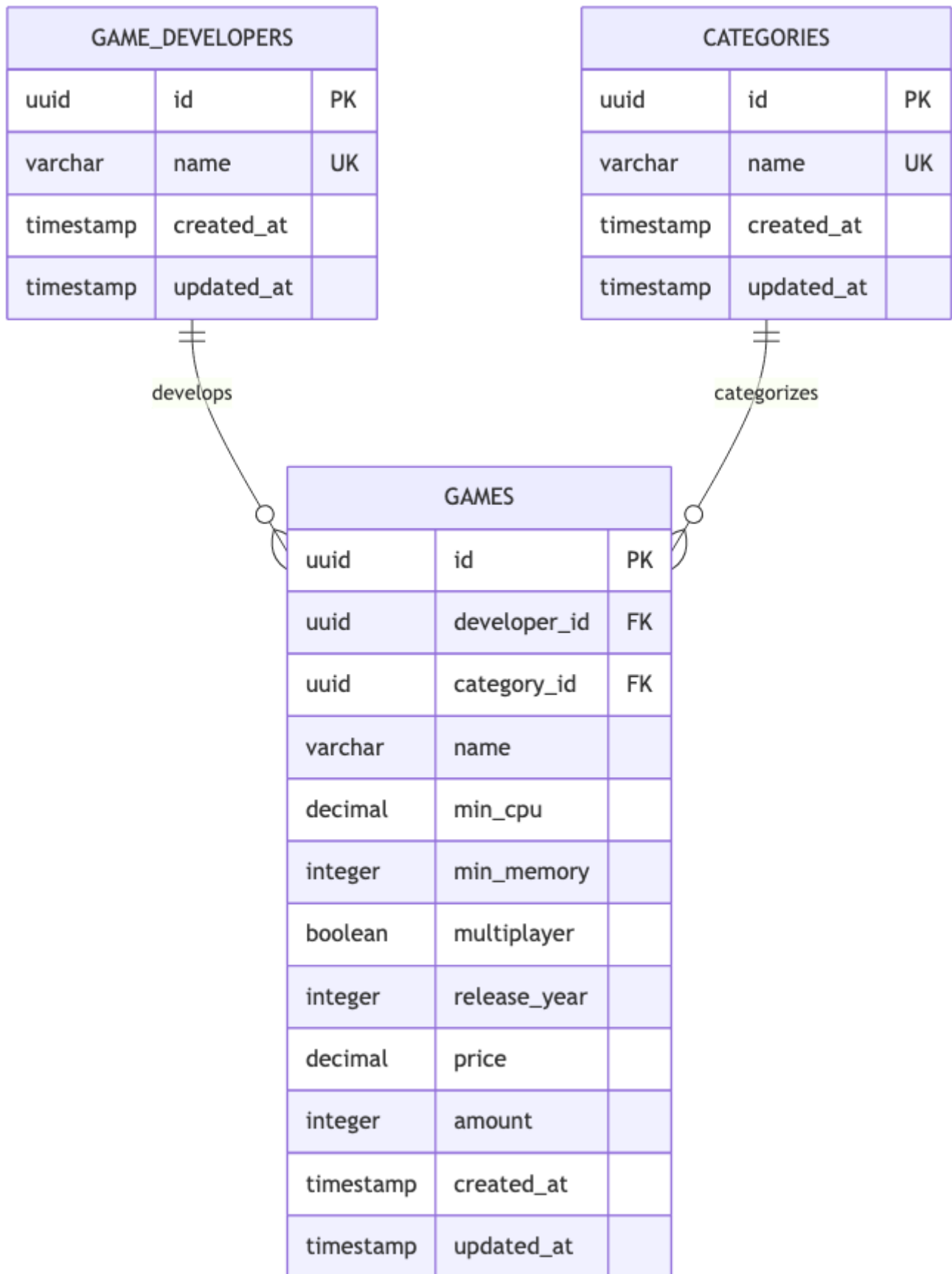
Seeding

Зареждане на примерни данни в базата:

```
pnpm seed
```

Структура на базата данни

Базата данни се състои от три основни таблици с релации:



Описание на таблиците

game_developers

Съхранява информация за разработчиците на игри.

- **id**: Уникален идентификатор (UUID)
- **name**: Име на разработчика (уникално)
- **created_at**: Дата на създаване
- **updated_at**: Дата на последна промяна

categories

Съхранява категориите на игрите (напр. Action, RPG, Strategy).

- **id**: Уникален идентификатор (UUID)
- **name**: Име на категорията (уникално)
- **created_at**: Дата на създаване
- **updated_at**: Дата на последна промяна

games

Основна таблица с информация за игрите.

- **id**: Уникален идентификатор (UUID)
- **developer_id**: Връзка към разработчик (задължителна)
- **category_id**: Връзка към категория (задължителна)
- **name**: Име на играта
- **min_cpu**: Минимален CPU (GHz)
- **min_memory**: Минимална RAM памет (MB)
- **multiplayer**: Поддръжка на мултиплейър
- **release_year**: Година на издаване
- **price**: Цена (в долари)
- **amount**: Налични копия
- **created_at**: Дата на създаване
- **updated_at**: Дата на последна промяна

Релации и ограничения

1. Уникална комбинация (developer + name)

- Един разработчик не може да има две игри с еднакво име
- Реализирано чрез `@Unique(['developer', 'name'])` в TypeORM

2. One-to-Many релации

- Един разработчик може да има много игри
- Една категория може да има много игри

3. Foreign Keys

- `games.developer_id` → `game_developers.id`
- `games.category_id` → `categories.id`

Диаграма на процеса за работа с приложението:



Край

Инструкции за ползване:

1. Добавяне на разработчици

Първо добавете разработчиците на игри:

- Навигирайте до **Разработчици** → **Добави разработчик**
- Въведете името на разработчика
- Примери: "Blizzard Entertainment", "Valve Corporation"

2. Добавяне на категории

След това създайте категории за игрите:

- Навигирайте до **Категории** → **Добави категория**
- Въведете името на категорията
- Примери: "Action", "RPG", "Strategy", "FPS"

3. Добавяне на игри

Можете да създавате нови записи за игри:

- Навигирайте до **Игри** → **Добави игра**
- Попълнете задължителните полета:
 - **Име на игра**
 - **Разработчик** (от съществуващите)
 - **Категория** (от съществуващите)
 - **Минимален CPU** (в GHz)
 - **Минимална памет** (в MB)
 - **Година на издаване**
 - **Цена** (в долари)
 - **Количество** (налични копия)
 - **Мултиплейър** (checkbox)

4. Редактиране

Има два начина за редактиране:

- **Inline редактиране:** Кликнете върху името в таблицата
- **Modal редактиране:** Кликнете иконата за редактиране

5. Филтриране и търсене

- Използвайте "search bar" полето за филтриране по име

- Кликнете на разработчик/категория/мултиплейър в таблицата за филтрирате резултатите
- Сортирайте по всяка колона

6. Изтриване

- **Единично изтриване:** Кликнете иконата за изтриване
- **Множествено изтриване:**
 1. Изберете едини или повече записи чрез checkbox
 2. Кликнете "Изтрий избраните (N)"

REST API

Backend приложението предоставя RESTful API за всички операции.

Base URL

```
http://localhost:3000
```

Swagger документация

Пълната API документация е достъпна чрез **Swagger UI**:

 <http://localhost:3000/api/docs>

Swagger UI предоставя:

- Пълно описание на всички endpoints
- Request/Response схеми
- Възможност за тестване на API-то директно от браузъра
- Примери за използване

Основни endpoints

Game Developers

GET	/game-developers	# Списък с всички разработчици
GET	/game-developers/:id	# Детайли за разработчик
POST	/game-developers	# Създаване на разработчик
PATCH	/game-developers/:id	# Актуализация на разработчик
DELETE	/game-developers/:id	# Изтриване на разработчик
POST	/game-developers/bulk-delete	# Масово изтриване

Categories

GET	/categories	# Списък с всички категории
GET	/categories/:id	# Детайли за категория
POST	/categories	# Създаване на категория
PATCH	/categories/:id	# Актуализация на категория
DELETE	/categories/:id	# Изтриване на категория
POST	/categories/bulk-delete	# Масово изтриване

Games

GET	/games	# Списък с всички игри
GET	/games/:id	# Детайли за игра
POST	/games	# Създаване на игра
PATCH	/games/:id	# Актуализация на игра
DELETE	/games/:id	# Изтриване на игра
POST	/games/bulk-delete	# Масово изтриване

Примерни заявки

Създаване на игра

```
POST /games
Content-Type: application/json

{
  "name": "Counter-Strike 2",
  "developerId": "uuid-here",
  "categoryId": "uuid-here",
  "minCpu": 2.5,
  "minMemory": 8192,
  "multiplayer": true,
  "releaseYear": 2023,
  "price": 0,
  "amount": 1000000
}
```

Response

```
{
  "id": "550e8400-e29b-41d4-a716-446655440000",
  "name": "Counter-Strike 2",
  "developer": {
    "id": "uuid-here",
    "name": "Valve Corporation"
  },
  "category": {
```

```
    "id": "uuid-here",
    "name": "FPS"
  },
  "minCpu": 2.5,
  "minMemory": 8192,
  "multiplayer": true,
  "releaseYear": 2023,
  "price": 0,
  "amount": 1000000,
  "createdAt": "2025-01-01T00:00:00.000Z",
  "updatedAt": "2025-01-01T00:00:00.000Z"
}
```

Валидация и грешки

API-то използва библиотеката `class-validator` за валидация на входните данни. При невалидни данни се връща:

```
{
  "statusCode": 400,
  "message": [
    "name should not be empty",
    "minCpu must be a positive number"
  ],
  "error": "Bad Request"
}
```

CORS

API-то е конфигурирано да приема HTTP заявки от frontend приложението от адрес <http://localhost:3000>.

Допълнителна информация

Структура на кода

Backend контролери

- **GameDevelopersController**: REST API endpoints за разработчици
- **CategoriesController**: REST API endpoints за категории
- **GamesController**: REST API endpoints за игри

Всички контролери имат пълна CRUD функционалност и bulk delete операции.

Frontend API клиенти

- **gameDevelopersApi**: API клиент за разработчици
- **categoriesApi**: API клиент за категории

- **gamesApi**: API клиент за игри

Добри практики

1. **Validation**: Всички входни данни се валидират на backend
 2. **Error handling**: Централизирано обработване на грешки
 3. **TypeScript**: Пълна типизация на frontend и backend
 4. **Testing**: Top-down unit тестове за контролерите
 5. **Code Quality**: ESLint и Prettier за консистентен код
-

Лиценз

Проект разработен за учебни цели в ТУ-Варна.
