BGSzC Pestszentlőrinci Közgazdasági és Informatikai Szakgimnáziuma

1184 Budapest Hengersor 34.

1. Záró dolgozat

Küzdő Kert

Konzulens tanár:

Dobrocsi Róbertné Csilla

Készítette:Pekny Márk,Mózer Richárd,Rapcsák Marcell

Tartalom

[1 Bevezetés 3](#_Toc85723173)

[1.1 Feladat leírás 3](#_Toc85723174)

[1.2 A felhasznált ismeretek 3](#_Toc85723175)

[1.3 A felhasznált szoftverek 3](#_Toc85723176)

[2 Felhasználói dokumentáció 4](#_Toc85723177)

[2.1 A program általános specifikációja 4](#_Toc85723178)

[2.2 Rendszerkövetelmények 4](#_Toc85723179)

[2.2.1 Hardver követelmények 4](#_Toc85723180)

[2.2.2 Szoftver követelmények 4](#_Toc85723181)

[2.3 3. A program telepítése 4](#_Toc85723182)

[2.4 A program használatának a részletes leírása 5](#_Toc85723183)

[3 Fejlesztői dokumentáció 6](#_Toc85723184)

[3.1 Az alkalmazott fejlesztői eszközök 6](#_Toc85723185)

[3.2 Adatmodell leírása 6](#_Toc85723186)

[3.3 Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok 6](#_Toc85723187)

[3.4 Tesztelési dokumentáció 7](#_Toc85723188)

[4 Összefoglalás 8](#_Toc85723189)

[4.1 Önértékelés 8](#_Toc85723190)

[4.2 Továbbfejlesztési lehetőségek 8](#_Toc85723191)

[5 Felhasznált irodalom 9](#_Toc85723192)

[6 Ábrajegyzék 10](#_Toc85723193)

# Bevezetés

A "Küzdősportok Közösségi Platformja" egy webalkalmazás, amelyet a küzdősportok iránt érdeklődő közösség számára fejlesztettünk. A célunk egy olyan platform létrehozása volt, ahol a felhasználók edzéseket, eseményeket, ranglistákat követhetnek nyomon, és élő közvetítéseket nézhetnek amiket az edzők közvetítenek. A program React alapú frontenddel, Node.js alapú backenddel, MySQL adatbázissal. A dokumentáció célja, hogy részletesen bemutassa a program telepítését, használatát, fejlesztési folyamatát, valamint a tesztelési és továbbfejlesztési lehetőségeket.

## Feladat leírás

A felhasználói dokumentáció célja, hogy a "Küzdősportok Közösségi Platformja" alkalmazás telepítésével és használatával kapcsolatos minden információt biztosítson a felhasználók számára. A dokumentáció segít a program kezelésének elsajátításában, a rendszerkövetelmények megértésében, a telepítési folyamat követésében, valamint a program funkcióinak részletes megismerésében. A fejlesztői dokumentáció pedig a program logikájának és kódjának megértését, valamint a további fejlesztést támogatja.

## A felhasznált ismeretek

A program fejlesztése során a következő ismereteket alkalmaztuk:

Frontend fejlesztés: React (komponensek, állapotkezelés, React Router), JavaScript, HTML5, CSS3 (Tailwind CSS).

Backend fejlesztés: Node.js, Express (REST API), MySQL (adatbázis-kezelés).

Adatbázis-tervezés: MySQL Workbench, relációs adatbázisok, SQL lekérdezések.

Verziókezelés: Git, GitHub.

Fejlesztési eszközök: Visual Studio Code, Postman (API tesztelés).

Tervezési ismeretek: UML diagramok (osztálydiagram, aktivitás-diagram), adatmodellezés.

## A felhasznált szoftverek

Visual Studio Code: Kódszerkesztő a frontend és backend fejlesztéséhez.

Node.js (v18.x): Backend futtatókörnyezet.

MySQL (v8.x): Adatbázis-kezelő rendszer.

MySQL Workbench: Adatbázis-tervezés és -kezelés.

Git: Verziókezelés.

Postman: API tesztelés.

React (v18.x): Frontend keretrendszer.

Vite: Build eszköz a React alkalmazáshoz.

Tailwind CSS: Stílusok.

SweetAlert2: Felhasználói értesítések.

React Router: Útvonalkezelés.

React Chart.js: Diagramok (pl. DashBoard).

Framer Motion: Animációk (opcionális, később eltávolítva)

# Felhasználói dokumentáció

## A program általános specifikációja

A "Küzdősportok Közösségi Platformja" egy webalkalmazás, amely a következő funkciókat kínálja:

Edzésnapló: A felhasználók nyomon követhetik, mely edzésekre jelentkeztek, és lemondhatják azokat.Nyomon követheted hogy hány edzésen vettél részt és motivációs szöveget is kapsz.

Ranglista: Az edzők rangsorának megtekintése hozzá adott edzések alapján.

Livestream: Élő közvetítések megtekintése. A program modern, reszponzív dizájnnal rendelkezik, és alkalmas közösségi interakciók támogatására.

Profil: A profil oldalon módosíthatod a saját adataidat, és beállíthatod, hogy milyen típusú edzések érdekelnek téged. Így személyre szabott edzéseket láthatsz.

Események: Itt láthatod milyen közelgő versenyek lesznek részletes leírást róla(Milyen fajta küzdő sportban lesz kik vehetnek részt és hogy hol lesz a verseny amit google maps segítségével is biztosítunk).

## Rendszerkövetelmények

### Hardver követelmények

Minimális konfiguráció:

Processzor: 1 GHz vagy gyorsabb.

RAM: 2 GB.

Tárhely: 500 MB szabad hely.

Internetkapcsolat: Stabil kapcsolat (legalább 1 Mbps).

Ajánlott konfiguráció:

Processzor: 2 GHz vagy gyorsabb.

RAM: 4 GB vagy több.

Tárhely: 1 GB szabad hely.

Internetkapcsolat: 5 Mbps vagy gyorsabb.

### Szoftver követelmények

Operációs rendszer:

Windows 10/11, macOS 10.15 vagy újabb, Linux (Ubuntu 20.04 vagy újabb).

Böngésző:

Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge (legfrissebb verzió).

Szükséges szoftverek:

Node.js (v18.x vagy újabb).

MySQL (v8.x vagy újabb).

Git (verziókezeléshez).

Adatbázis:

MySQL adatbázis (kuzdosportok nevű adatbázis).

## 3. A program telepítése

1. lépés: Előfeltételek telepítése

Telepítsd a Node.js-t a hivatalos weboldalról (nodejs.org).

Telepítsd a MySQL-t, és állítsd be a root felhasználót (jelszó nélkül, vagy állítsd vissza a jelszót, lásd korábbi üzenetemet).

Telepítsd a Githubot a fájl elérése érdekében ([GitHub](https://github.com/)).

Majd a Github Desktopot ahova clonezod majd a programot([Download GitHub Desktop | GitHub Desktop](https://desktop.github.com/download/)).

2. lépés: Projekt klónozása

Nyiss egy terminált, és klónozd a projektet:

git clone https://github.com/zaromunka\_kuzdosportok/React/KuzdoKert.git

Lépj be a projekt mappájába: cd KuzdoKert

3. lépés: Adatbázis beállítása

Hozd létre a kuzdosportok adatbázist a MySQL Workbench-ben.

Importáld az adatbázist a mellékelt josql8 fájlból:

mysql -u root -p kuzdosportok < josql8

4. lépés: Backend telepítése

Lépj a Backend mappába: cd Backend

Telepítsd a függőségeket: npm install

Indítsd el a szervert: npm run dev

5. lépés: Frontend telepítése:

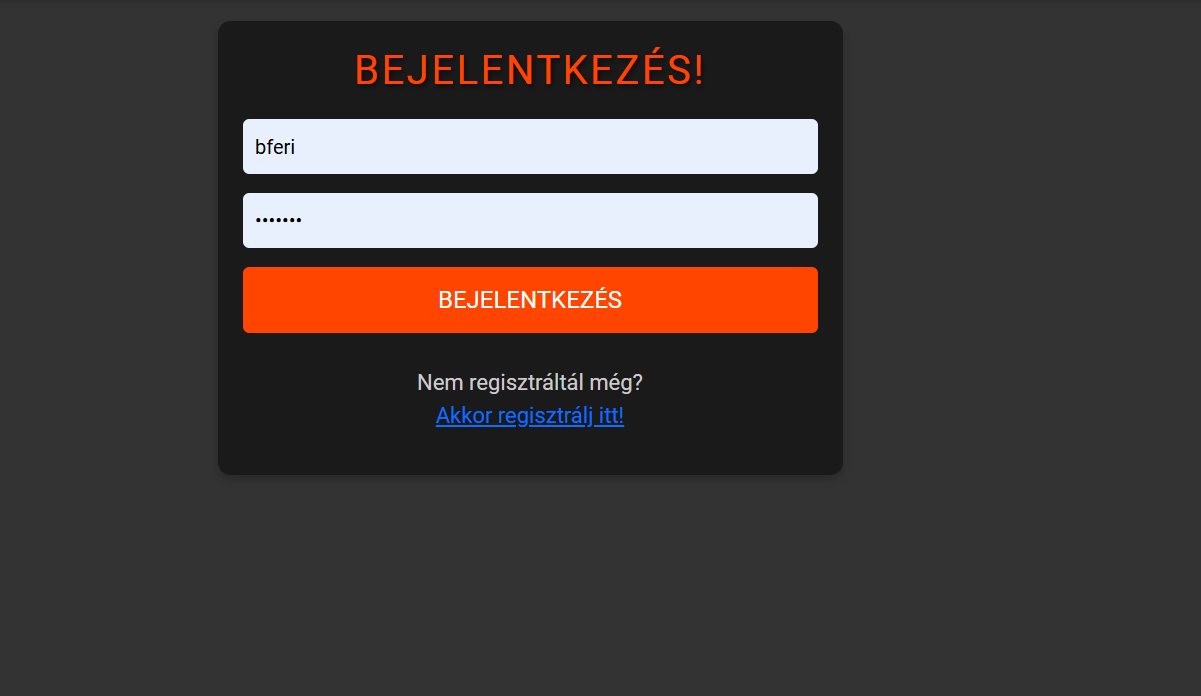
Lépj a Frontend mappába:cd Frontend

Telepítsd a függőségeket: npm install

Indítsd el a Vite szervert: npm run dev.

6. lépés: Program futtatása

Nyisd meg a böngészőt, és navigálj a http://localhost:5173 címre.

Jelentkezz be egy felhasználóval (pl. kpeter/bferi).  


## A program használatának a részletes leírása

Regisztrációnál kell megadni, hogy edzőként vagy látogatóként vagy jelen a weboldalon. Ezt követi a bejelentkezés. Amennyiben edzőként regisztrál az illető edzői oldalt talál az illető, ahol hozzátudja adni a saját klubját és az edzéseit a weboldalhoz. A látogató az edzői oldal helyett edzésnaplót talál, ahol azokat az edzéseket látja amikre már jelentkezett, valamint a kitűzött célját és az elért eredményét és még két motivációs szöveget. A sportok fülnél kiválasztott sportágnál meglévő klubbokat értékelni tudja csillagozással és szöveges értékeléssel egyaránt

# Fejlesztői dokumentáció

A fejlesztői dokumentáció célja, hogy a segítse program logikájának, illetve a program kódjának a megértését, illetve a program továbbfejlesztését. Szakemberek számára készül, elvárás tehát a pontosság és a szakmai jellegű stílus.

## Az alkalmazott fejlesztői eszközök

Fel kell sorolnod az összes olyan szoftver eszközt amelyet a program fejlesztéséhez, illetve a dokumentáció készítéséhez felhasználtál. (Pl. programozási nyelv, fejlesztői környezet, adatbázis-kezelő rendszer, kép-, szöveg-, zeneszerkesztő program stb.)

* Ha használtál mások által kifejlesztett modulokat, akkor azt is le kell írnod, a forrás pontos megjelölésével.
* Tájékozódj ezeknek a moduloknak a jogszerű felhasználásáról!

Ajánlott terjedelem: ½ -1 oldal.

## Adatmodell leírása

A feladatban alkalmazott adatbázis vagy adatszerkezet részletes leírása

* Adatbázis esetén az adattáblák leírása, a közöttük lévő kapcsolatok megadása, lehetőleg diagram is legyen
* Ha nincs adatbázis, akkor a program fő adatszerkezeteinek a specifikációja, célszerű diagramot is rajzolni
* OOP jellegű megvalósítás esetében az UML osztálydiagram

Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal.

## Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok

A program lényeges függvényeinek, az osztályok metódusainak a specifikációja (mit valósít meg az adott függvény, illetve metódus, milyen paraméterei vannak, mi a visszatérési érték)  Az algoritmizálható részek leírása valamilyen algoritmus-leíró eszközzel (struktogram, pszeudo-kód, esetleg UML aktivitás-diagram) Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal. 5. Forráskód  A teljes forráskódot a nyomtatott dokumentációba nem kell beletenni!  Lehet viszont a nyomtatott dokumentációban a fontosabb kódrészeket magyarázattal szerepeltetni

## Tesztelési dokumentáció

1. Legalább 3 különböző teszteset részletes bemutatása.

* különböző felhasználó tevékenységek esetén hogyan reagált a program
* milyen üzeneteket kaptunk
* mi a teendő az egyes üzenetek esetében

1. Normál teszteset, extrém teszteset (bolondbiztosság tesztelése)
2. A tesztelés során kiderült hibák felsorolása A tesztelési dokumentációból derüljön ki, hogy ismered a különböző tesztelési módszereket (pl. fekete doboz, fehér doboz módszer)

Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal.

# Összefoglalás

A "Küzdősportok Közösségi Platformja" projekt sikeresen megvalósult, és a kitűzött célokat nagyrészt elértük. A platform lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy edzéseket, eseményeket és ranglistákat kövessenek nyomon, valamint élő közvetítéseket nézzenek. A fejlesztés során számos kihívással szembesültünk, például a hírek képeinek betöltésével és a reszponzív dizájn biztosításával, de ezeket a problémákat megoldottuk. A projekt során szerzett tapasztalataink jelentősen hozzájárultak szakmai fejlődésünkhöz.

## Önértékelés

**Mózer Richárd**:

**Élményeim a projekt során**

A Küzdősportok Világa projekt elkészítése során rengeteg új élménnyel gazdagodtam, és úgy érzem, hogy mind szakmailag, mind emberileg sokat fejlődtem. Ez a záródolgozat nem csak egy iskolai feladat volt számomra, hanem egy olyan kihívás, amelyben kipróbálhattam magam, és megtanulhattam, hogyan kell egy valós problémára megoldást találni egy csapat részeként. Az alábbiakban szeretném összefoglalni az élményeimet, a fejlődésemet, valamint azokat a nehézségeket, amelyekkel szembe kellett néznem.

Az egyik legemlékezetesebb pillanat számomra az volt, amikor először láttam, hogy a hírek szekció működik, és a News API-ból érkező cikkek szépen megjelennek az oldalon. Nagyon büszke voltam magamra, mert ez volt az első alkalom, hogy egy külső API-val dolgoztam, és sikerült integrálnom a projektbe. Emellett nagyon élveztem a Ranglista oldal dizájnjának kialakítását, különösen a trófea animációk hozzáadását, mert ez még felhasználó barátabbá tette az oldalunkat.

A Probléma megoldó képességem is nagyon sokat fejlődött de ezt nem csak magamról mondhatom el szerintem hiszen mindnyájan megtanultunk tanulni és először magunktól megoldani a problémákat nem egyből a segítség kérés volt az első lépés erre is büszke vagyok nagyon.

**Ami nem ment jól**

Az időmenedzsmentem nem volt tökéletes. A projekt elején alábecsültem, hogy mennyi időt fog igénybe venni a különböző funkciók implementálása, például a Ranglista oldal szűrési logikája. Emiatt az utolsó hetekben nagyon kapkodnom kellett, hogy minden elkészüljön időben, és ez néha a kód minőségének rovására ment. Ha újra kezdhetném, jobban megtervezném a munkafolyamatot, és több időt hagynék a tesztelésre.

**Pekny Márk:** Az első félévhez képest 180 fokot fordult minden. Az elején nehezen kezdtünk bele és nehéz volt rávenni magam a tanulásra, aztán mire észbe kaptunk már alig volt hátra 4-5 hónapunk a munka befejezésére. A zárómunkánkba belefektetett rengeteg idő meghozta az eredményét. Ebben a pár hónapban többet tanultam, mint az elmúlt években bármikor. Az alapos megtervezés után kemény munkával de elértük azt, hogy úgy nézzen ki a weboldalunk, ahogyan mi azt szeretnénk és még rengeteg további ötletem van, hogy hogyan tudnánk még tovább fejleszteni és szándékunkban is áll a vizsga után még foglalkozni vele. Legtöbbet a weboldal frontend részével bajlódtunk, mert ott voltak a legnehezebb kihívások, mivel React-ban csináltuk így rengeteg új ismerettel gazdagodtunk, de végül, előbb vagy utóbb sikerült leküzdenünk minden akadályt. Röviden és tömören elégedett vagyok magammal és a csapattal is és nagyon örülök, hogy idáig eljutottunk. Nagyon élveztük az egész ide vezető utat.

**Rapcsák Marcell:** A projekt során rengeteg új dolgot tanultam. Rengeteg nehézséggel néztem szemben, ugyanis ez volt az első komolyabb projektem amin csapatban dolgoztunk. A csapat összehangolása volt először a legnehezebb, ugyanis furcsa volt hogy nem egyedül dolgozunk és át kellett elemezni a többiek kódját. A kommunikáció hiánya viszont sosem lépett fel és mindig képesek voltunk tartani a kapcsolatot és meg tudtuk beszélni a dolgokat. Kicsit későn sikerült elkezdeni a projektet amiért hirtelen úgy tűnt hogy idő szűkében leszünk, viszont a csapatmunkával nagyon egyszerűen meg tudtunk oldani dolgokat ami jelentősen növelte a projekt előrehaladását. Összefoglalva nagyon élveztem a projektel töltött időt és rengeteg új dolgot tanultam és tanítottunk egymásnak.

### Kitűzött célok elérése

* **Edzésnapló és ranglista**: Az edzésnapló és a ranglista funkciók teljes mértékben működnek, a ranglistát modern dizájnnal és szűrési lehetőségekkel bővítettük.
* **Hírek szekció**: A hírek betöltése és magyarra fordítása sikeresen megvalósult, de a képek betöltése kezdetben problémát okozott. A proxy nélküli megoldás visszaállítása és a hibakezelés megoldotta a problémát.
* **Reszponzív dizájn**: Az oldal reszponzív lett, minden eszközön jól működik, de a kisebb képernyőkön a táblázatok görgethetősége további finomhangolást igényelhet.

### Felmerült problémák és megoldásuk

* **Képek betöltése**: A News API mezőjének betöltése CORS problémák miatt nem működött. Kezdetben proxy-t használtunk, de a felhasználói kérés alapján visszaállítottuk a közvetlen betöltést, és placeholder képekkel biztosítottuk a hibakezelést.
* **Világos/sötét mód eltávolítása**: A téma váltás logikáját el kellett távolítani, ami érintette az App.jsx, Home.jsx és hirek.css fájlokat. A folyamat során biztosítottuk, hogy a dizájn konzisztens maradjon.
* **Ranglista teljesítménye**: A ranglista oldalon a valós idejű frissítés túl gyakori volt, ezért a polling intervallumot 60 másodpercre növeltük.

### Saját fejlődés

A projekt során rengeteget tanultunk mind technikai, mind csapatmunkában szerzett készségek terén:

* **Technikai készségek**: Megtanultuk a React állapotkezelését, a REST API-k integrálását (News API, Google Translate API), valamint a reszponzív dizájn készítését Tailwind CSS segítségével. A MySQL adatbázis kezelését és az SQL lekérdezések optimalizálását is gyakoroltuk.
* **Problémamegoldás**: A képek betöltésével kapcsolatos problémák megoldása során megtanultuk, hogyan kell hibakeresést végezni (pl. böngésző fejlesztői eszközeivel), és hogyan kell alternatív megoldásokat találni (pl. placeholder képek használata).
* **Csapatmunka**: A projekt során szorosan együttműködtünk, és megtanultuk, hogyan osszuk fel a feladatokat (pl. Rapcsák a backend és adatbázis(dokumentáció) fejlesztésére,Pekny Márk a frontend dizájnra,PPT,(dokumentáció) Mózer Richárd Frontend elkészítése és az API integrációkra koncentrált illetve a dokumentáció ami közösen készült). A kommunikáció és a GitHub használata jelentősen javította a csapatmunkánkat és az otthoni munkát pedig a discord segítette.

Összességében a projekt során szerzett tapasztalatok megerősítették a programozási készségeinket, és felkészítettek minket a jövőbeli kihívásokra. Büszkék vagyunk arra, hogy egy működő, felhasználóbarát platformot hoztunk létre, amely valódi értéket nyújt a küzdősportok közösségének.

## Továbbfejlesztési lehetőségek

### Nem megvalósult ötletek

* **Valós idejű csevegés**: Terveztük egy chat funkció implementálását, amely lehetővé tette volna a felhasználók közötti valós idejű kommunikációt (pl. Socket.IO használatával). Az időkorlátok miatt ez nem valósult meg.
* **Értesítési rendszer**: Szerettünk volna egy értesítési rendszert, amely e-mailben vagy a felületen értesíti a felhasználókat az új edzésekről vagy eseményekről. Ez a funkció szintén kimaradt.

### Jövőbeli ötletek

* **Felhasználói kommentek a hírekhez**: A hírek szekcióban a felhasználók kommentelhetnének, ami növelné a közösségi interakciót.
* **Edzések részletesebb statisztikái**: Az edzésnaplóban részletesebb statisztikákat lehetne megjeleníteni (pl. havi bontás, edzéstípusok szerinti eloszlás).
* **Többnyelvű támogatás**: A platformot több nyelvre is le lehetne fordítani, hogy nemzetközi közönséget is elérjen.
* **Mobilalkalmazás**: A webalkalmazásból egy mobilalkalmazást lehetne készíteni React Native segítségével, hogy a felhasználók könnyebben hozzáférjenek a platformhoz.

# Felhasznált irodalom

 **Weboldalak**:

* React dokumentáció: <https://reactjs.org/docs/getting-started.html> (utoljára megtekintve: 2025.03.14.).
* Tailwind CSS dokumentáció: <https://tailwindcss.com/docs> (utoljára megtekintve: 2025.03.14.).
* News API dokumentáció: <https://newsapi.org/docs> (utoljára megtekintve: 2025.03.14.).
* Google Translate API dokumentáció: <https://cloud.google.com/translate/docs> (utoljára megtekintve: 2025.03.14.).

 **Elektronikus dokumentum**:

* Node.js hivatalos dokumentáció: <https://nodejs.org/dist/latest-v18.x/docs/api/> (letöltve: 2025.03.10.).
* AI (Chatgpt)

# Ábrajegyzék

[1. kép Ez a módosító ablak a programban 5](#_Toc63250394)