# Dusza Workshop Miskolci Bemutató

## Bemutatkozás (3.-7. dia)

### Magyarcsik Dávid

Dávidnak hívnak és 17 éves vagyok, de mivel van egy másik Dávid is a csapatban, az egyszerűbb megkülönböztetés érdekében Dave-nek szólítanak a többiek.

Több hobbim is van, ezek legfőképpen különböző sportágak, amelyek név szerint a cselgáncs (Judo) és a futball. Mindezek felett szeretem az irodalmat, azon belül is a költészetet.

A programozással, mint hobbival és jövőbeli szakmával egy ún. Logiscool nevezetű kurzuson ismerkedtem meg 3-4 éve, s azóta rendszeresen „űzöm”. A programozás, mint kódolás sosem kötött le úgy igazán, mindig is a modellezés, animálás és egyéb grafikus munkáknak éltem, viszont az utóbbi időben eszméltem arra rá, hogy kevés lesz. Elsősorban azért jelentkeztem a Műhelybe, hogy újra fellángoljon bennem a kódolás és a gyakorlati feladatok adta láng.

### Nagy Balázs

Sziasztok Nagy Balázs vagyok 17 éves. Már több mint 10 éve küzdősportozom, név szerint kyokoshin karate és a jiu jitsu, de nagyon szeretek a barátaimmal biciklizni. Én azért jelentkeztem a műhelyre, hogy fejlesszem magam a programozás terén, és megismerhessem milyen egy nagy projekten együtt dolgozni.

### Tóth Dávid

Sziasztok! Dávid vagyok, 17 éves. Hobbim a programozás, a bringázás de szeretem a madarakat, késeket és a kriptovalutát is. Programozni először 10 éves koromban kezdtem, egy gyerekeknek szóló oktatókönyv hatására, melyet szülinapomra kaptam. Én második alkalommal veszek részt a műhelyen, úgy éreztem, hogy az előző akalommal rengeteg mindent tanultunk, így idén is jelentkeztem.

### Török Zsombor

Zsombor vagyok, 17 éves kaposvári diák. Főbb hobbijaim közé tartozik a biciklizés, szabadidőmben szeretek videójátékokkal játszani. Azért jelentkeztem a műhelybe, hogy az informatika világában új területeket ismerjek meg, megtanuljak csapatban dolgozni. Érdekel hogyan készülnek a webalkalmazások, és milyen háttérfolyamatok zajlanak le, egy alkalmazás fejlesztése során.

### Kiss Péter

Peti vagyok, 17 éves. Szeretek gitározni, számítógépen játszani, illetve röplabdázok és szertornázok. Azért jelentkeztem a műhelybe, hogy motiváljam és fejlesszem magam programozásból. Úgy gondolom, ez jó lehetőség betekintést szerezni abba, hogy milyen is igazából programozó lenni.

## Bemutatkozik: A HYPE (8. dia)

Bemutatjuk önöknek a hypechat nevű projektünket, és arra kérünk mindenkit, hogy látogasson el a weboldalunkra a dián látható qr-kód segítségével, vagy a hypechat.org linken keresztül, és egy 4-5 percben fedezzük fel az oldalt.

Projektünk egy webes chat alkalmazás melyben regisztráció után lehetőségük van egyénileg, illetve csoportban beszélgetni. Regisztrációkor a felhasználó sérülékeny adatait titkosított formátumban mentjük el, így az adatbázis tulajdonában lévők sem férnek hozzá azokhoz.

Az oldal kinézete személyre szabható a beállításokban található színpaletták segítségével.

A chat felületre lépve láthatunk egy google forms kérdőívet, amelyet nagy örömmel fogadnánk, ha az előadás után szíveskednének kitölteni.

A kontakt listában megtalálható két kitűzött kontakt, egy csoportos beszélgetés, illetve egy chatbot is. Ha bármi kérdésük merülne fel az előadás során azt a dusza-groupchat-ben is feltehetik.

Új profilok esetén a kitűzötteken kívül, a kontakt lista üres lesz, új barátokat a nagyítóra kattintva kereshetünk, nevük alapján. Barátnak az a kontakt minősül, akivel van legalább egy üzenetünk.

## Mi volt a célunk? (9. dia)

Célunk egy személyre szabható webes chatoldal létrehozása volt, melyben valós idejűleg beszélgethetünk barátainkkal csoportban vagy egyénileg

## Architektúra (10.)

Hogyan is épül fel a projektünk? Vessünk rá egy pillantást.

Projektünk alapja egy webes alkalmazás, mely a felületet és a megjelenést adja.

Az alkalmazásunk kétirányú, valós idejű összeköttetésben áll a szerverrel, mely a funkcionalitást adja. Ez azt jelenti, hogy az előbb látott felület folyamatosan kommunikál egy szerverrel, mely folyamatosan kommunikál a kliensekkel. Így érjük el, hogy valós időben tudjunk egymással beszélgetni.

Ahogyan az előbb is láthattuk weboldalunk bárki számára látogatható. Ehhez szükséges a felhőszolgálatás, mellyel egy távoli számítógépen futtathatjuk a szerverünket, ezáltal az kívülről is elérhető.

Végül pedig kell egy domain cím, mely segítségével az oldalra [www.hypechat.org](http://www.hypechat.org) linken ellátogathatunk.

### Alkalmazás (11.)

Alkalmazásunkhoz a következő technológiákat használtuk:

* html – a weboldalhoz
* javascript – az oldal és a szerver közti kommunikációhoz
* css – az oldal kinézetéhez

### Szerver (12.)

* java – ezt a nyelvet választottuk, mivel szerettünk volna egy olyan nyelvvel dolgozni, melyet még nem ismerünk, és az iparban is használatos
* springboot – a springboot egy java framework, mely segítségével java alapú webes alkalmazásokat hozhatunk létre.
* mariadb – az adatbázisunk, itt tároljuk a felhasználók adatait és üzeneteiket

### Felhőszolgáltatás (14.)

Ahhoz, hogy ne csak lokálisan tudjuk elérni projektünket, kellett egy felhőszolgáltatás, mely segítségével projektünk egy távolról elérhető számítógépen futhat, ehhez a digital ocean szolgáltatásait használtuk.

Ahhoz hogy a távoli számítógép mindig naprakész legyen, egy python scriptet futtatunk, amely 5 percenként ellenőrzi a github repónkat, és ha változás történt frissíti a szerveren futó verziót.

### DNS (15.)

Annak érdekében, hogy a weboldalt keresőből ne ip címen keresztül kelljen elérni, vásároltunk egy domain címet a hypechat.org-ot, így például önök is könnyebben elérhetik oldalunkat.

## A Csapaton belüli munkamegosztás (16. dia)

### Trello:

A Trello-t használtuk, hogy az ötleteinket, illetve a munka menetét nyomon tudjuk követni egymás közt.

### Github:

A verziókövető rendszernek a githubot használtuk, hogy minden csapattag a legfrissebb verzióval tudjon dolgozni.

### Kiss Péter

Backend & Adatbázis

### Magyarcsik Dávid

Design, Backend & Frontend

### Nagy Balázs

Frontend

### Tóth Dávid

Backend , Adatbázis & Frontend

### Török Zsombor

Backend & Adatbázis

## Funkciók összevetése demónként (17. dia)

Ahogyan a táblázaton is látjuk az első demó óta rengeteget fejlődött a projektünk, és alkalomról alkalomra bővült. Azonban ez még nem a végső fázis, ugyanis szeretnénk projektünkön a továbbiakban is dolgozni.

## Google Forms Kérdőív (18. dia)

Készítettünk egy google forms kérdőívet, ahhoz, hogy a tesztelő felhasználóinktól adatokat, illetve visszajelzéseket gyűjthessünk az oldalról. A dián látható qr-kód beszkennelésével is elérhetik ezt a kérdőívet.

Az alábbi kettő diagram felhasználói visszajelzésseket mutatja: a felhasználók elégedettségét, illetve azt, hogy milyen eszközön látogattak el az oldalra.

## Statisztikák (19. dia)

Ezen a dián pár általunk fontosabbnak tartott információt láthatnak, mint pédául:

* mennyi időt vett igénybe a projekt elkészítése
* a kódbázis nagysága, és a github commitok száma
* felhasználóink száma
* kb 50 db trello kártya

a használt programozási nyelvek és felhasználóink nemi megoszlása

a github pushok intenzitása: *(a mélypontok a github commitokban az irodalom tzk-et jelzik)*