# Dusza Workshop Miskolci Bemutató

## Bemutatkozás (3. dia)

### 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.

### 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. Kedvenc ételem a **taraj**.

### 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

Sziasztok, én Peti vagyok. A hobbijaim a gitározás, röplabdázás és szertorna. Már az előző műhelyen is részt vettem, és az mindenképpen pozitív élmény volt, ezért is döntöttem úgy, hogy újra jelentkezek. Szeretném fejleszteni és motiválni magam a programozás területén, amiben ez a program nagyon sokat segít.

## Bemutatkozik: A HYPE (4. 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 4-5 percben fedezzük fel az oldalt.

Projektünk egy webes chat alkalmazás melyben regisztráció után lehetőségük van egyénileg, illetve csoportban beszélgetni. De ne féljenek, 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? (5. dia)

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

## Architektúra (6.)

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 (7.)

Alkalmazásunkhoz a következő technológiákat használtuk:

* HTML – a weboldalhoz
* JavaScript – az oldal és a szerver közti kommunikációhoz
* CSS – az oldal kinézetéhez

### Szerver (8.)

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

### Felhőszolgáltatás (10.)

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 *(cron segítségével),* amely 5 percenként ellenőrzi a GitHub repónkat, és ha változás történt, frissíti a szerveren futó verziót.

### DNS (11.)

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 (12. 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 (13. 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 (14. 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.

Ebben olyan kérdéseket tettünk fel, mint például;

*Mely funkciókat találod hiányosnak, kiegészítendőnek? Mik ezek a kiegészítések?*

*Milyen funkciókat hiányolsz? Miket adnál hozzá?*

Az összegyűjtött visszajelzések alapján javítottunk az oldal megjelenésén és funkcionalitásán is, és ha önöknek is van észrevételük, azt jelezhetik felénk, mi pedig igyekszünk minden visszajelzést figyelembe venni.

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

## Statisztikák (15. 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 commit-ok intenzitása: *(a mélypontok a github commitokban az irodalom tzk-et jelzik :D)*