

T.C.

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ BİLGİSAYAR VE BİLİŞİM MÜHENDİSLİĞİ FAKÜLTESİ BİLGİSAYAR MÜHENDİSLİĞİ BÖLÜMÜ

AĞ PROGRAMLAMA PROJE ÖDEVİ

Hazırlayan

Onur Osman GÜLE G171210021

onur.gule@ogr.sakarya.edu.tr

Fatih Enis KAYA G171210375

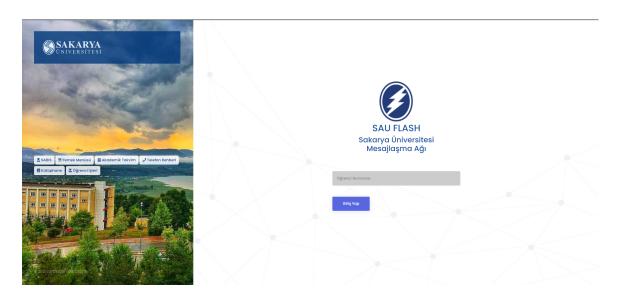
fatih.kaya18@ogr.sakarya.edu.tr

MAYIS - 2021



SAUFLASH Nedir?

SAUFLASH sadece SAU öğrencilerine özel soket programlama ile geliştirilmiş, öğrencilerin kendi aralarında özel veya grup olarak mesajlaşmalarına olanak sağlayan bir uygulamadır.



SAUFLASH Nasıl Çalışır?

Öğrenci yukarıdaki örnek resimde göründüğü gibi kendi numarası ile uygulamaya giriş yapar. Sonrasında kullanıcının sau mail adresine (numarası ile aynı olduğu için) bir giriş kodu gönderilir. Bu kod ile kullanıcı uygulamaya giriş yapar. Örnek bir kod maili aşağıdaki gibidir.



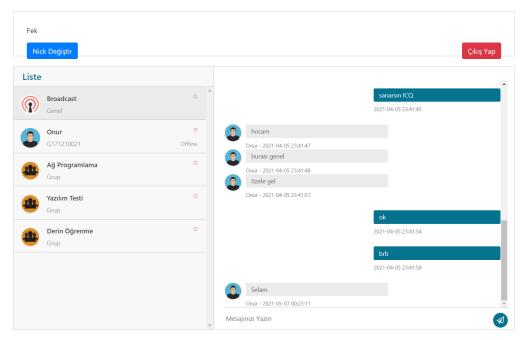
Sokete bağlanılıyor...

Sokete bağlanmadan mesajlaşmak pek hoş olmaz.

Sanırım soket kapalı, bu durumda mesajlaşmaya izin vermem mümkün değil.

Bu işlemden sonra uygulamanın çalışabilmesi için tabii ki soketin açık olması gerekmektedir.

Mail onayı yapıldıktan sonra chat ekranı açılır ve kullanıcı uygulamada online duruma gelmiş olur.



Broadcast üzerinden mesajlar herkes tarafından okunabilir. Gruplara atılan mesajlar gruplara özeldir. Kullanıcıların gruplara aşağıdaki resimde gözüktüğü gibi kayıt olması gereklidir.

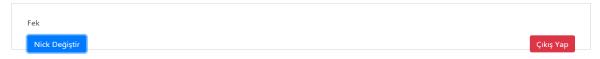
Gruplar



Kullanıcıların online veya offline olduğu sol taraftaki kişiler ve gruplar bölümünden takip edilebilir.



Kullanıcılar nicklerini değiştirebilir veya uygulamadan çıkış yapabilirler.



SAUFLASH Kullanılan Teknolojiler

- 1. Php Ratchet
- 2. MySQL
- 3. Php API
- 4. HTML & CSS & JS

Php Ratchet

Ödev dosyalarında bin klasörü altındaki chat-server.php içerisinde serverımızı 8080 portunda çalıştırıyoruz.

Chat ekranında tokenimiz ile sokete bağlanıyoruz.

Soket işlemlerini src klasörü altındaki classlar ile işletiyoruz. Broadcast, grup ve kişisel mesajlaşmalar işlenmektedir.

MySQL

Veritabanı oluşturma dosyası ödev dosyalarında db klasörü altındadır.

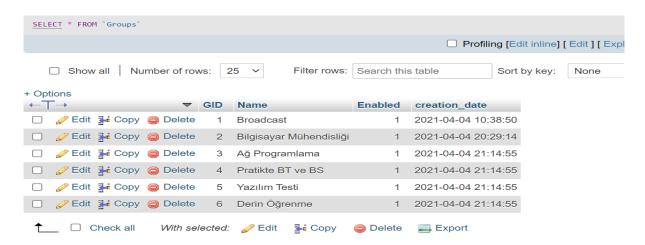


Veri Tabanındaki tablolar yukarıda göründüğü şekildedir.

- 1. Groups
- 2. GroupUsers
- 3. Messages
- 4. Users
- UserTokens

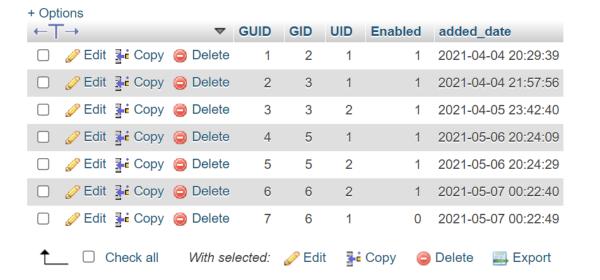
olmak üzere 5 farkı tablo mevcuttur.

1.Groups



Groups tablosunda Group IG, Name, Enabled, Date sütunları mevcuttur.

2. Group Users



3.Messages



Ödevde de istendiği gibi bütün mesajlar veritabanımızdaki Messages tablosuna kaydedilir.

4.Users



5.UserTokens

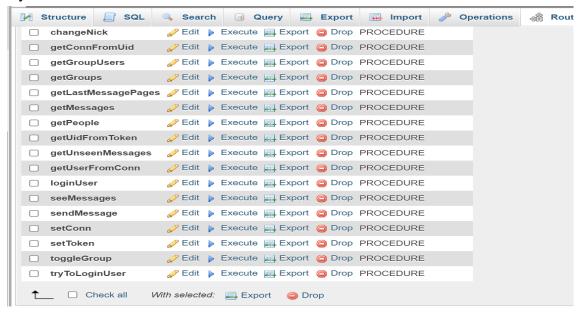


MySQL Fonksiyonları



Sadece 1 adet işlev mevcuttur.

MySQL Prosedürleri



Uygulamamızın çalışması için 16 adet prosedürden yararlanılmıştır.

- 1. ChangeNick
- 2. getConnFromUid
- 3. getGroupUsers
- 4. getGroups
- 5. getLastMessagePages
- 6. getMessages
- 7. getPeople
- 8. getUidFromToken
- 9. getUnseenToken
- 10.getUserFromConn
- 11. loginUser
- 12. sendMessage
- 13. setConn
- 14. setToken
- 15.toggleGroup
- 16. tryToLoginUser

Php API

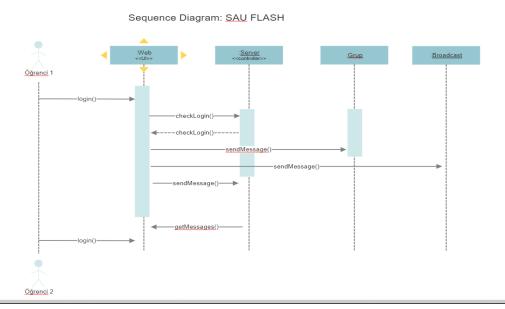
Mesajlaşmaların veritabanına kaydedilmesi, kullanıcı girişi, kullanıcı güncelleştirme gibi veritabanı işlemleri api adlı klasördeki php dosyalarıyla yapılmıştır.

HTML & CSS & JS

Websitemizde görünüm için HTML ve CSS kullandık.

Socket ile haberleşme tarafında Javascript kullandık. Ayrıca Veritabanı ile iletişim için de jQuery frameworkü kullanarak get post metodları kullanıldı.

UML Sıralama Şeması



Sonuç

Sonuç olarak ödevde istenilenler uygulanmıştır.

Ödevin demosu youtube'a atılmıştır:

https://www.youtube.com/watch?v=sM2SgCGezEI

Demo videoda youtube üzerinde her özellik videoda görüleceği gibi ayrıştırılmıştır.

Ödevin kaynak dosyaları email aracılığıyla gönderilmiştir ayrıca buradan da ulaşılabilir: https://onurgule.com.tr/flash/flash/flash.rar