



Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem  
Villamosmérnöki és Informatikai Kar  
Automatizálási és Alkalmazott Informatikai Tanszék

# Videó streaming szolgáltatások implementációja

DIPLOMATERV

*Készítette*  
Piller Trisztán

*Konzulens*  
Kövesdán Gábor

2025. május 5.

# Tartalomjegyzék

<b>Kivonat</b>	<b>i</b>
<b>Abstract</b>	<b>ii</b>
<b>1. Bevezetés</b>	<b>1</b>
1.1. A téma ismertetése . . . . .	1
1.2. A témaválasztás indoklása . . . . .	1
1.3. Az első lépések . . . . .	2
<b>2. Elméleti háttér és irodalomkutatás</b>	<b>3</b>
2.1. A videó formátumai . . . . .	3
2.1.1. Konténerformátumok . . . . .	3
2.1.2. Mozgókép kódolási módszerei . . . . .	4
2.1.3. Hang kódolási módszerei . . . . .	4
2.2. Videó streaming kiszolgálása . . . . .	5
2.2.1. Az élő közvetítés és video-on-demand különbségei . . . . .	5
2.2.2. Adaptive Bitrate Streaming . . . . .	7
2.3. Videó streaming hálózati protokolljai . . . . .	7
2.3.1. Real-Time Messaging Protocol . . . . .	8
2.3.2. HTTP Live Streaming . . . . .	8
2.3.3. Dynamic Adaptive Streaming over HTTP . . . . .	9
2.3.4. WebRTC . . . . .	10
<b>3. Követelmények</b>	<b>11</b>
3.1. Funkcionális követelmények . . . . .	11
3.2. Nem funkcionális követelmények . . . . .	13
<b>4. Felhasznált technológiák</b>	<b>15</b>
4.1. FFmpeg szoftvercsomag . . . . .	15
4.2. Open Broadcaster Software . . . . .	16
4.3. Amazon Web Services . . . . .	16

4.3.1.	AWS Elemental . . . . .	17
4.3.2.	Amazon IVS . . . . .	18
4.3.3.	Amazon VPC . . . . .	19
4.3.4.	Amazon ALB . . . . .	20
4.3.5.	Amazon S3 . . . . .	20
4.3.6.	Amazon CloudFront . . . . .	20
4.3.7.	Amazon ECS . . . . .	20
4.3.8.	Amazon RDS . . . . .	21
4.3.9.	Kiegészítő AWS-szolgáltatások . . . . .	21
4.4.	A webes komponensek technológiái . . . . .	22
4.4.1.	TypeScript és JavaScript nyelvek . . . . .	22
4.4.2.	React . . . . .	23
4.5.	Üzemeltetési technológiák . . . . .	24
4.5.1.	Docker . . . . .	24
4.5.2.	GitHub . . . . .	25
4.5.3.	Terraform . . . . .	25
<b>5.</b>	<b>A tervezett architektúra</b>	<b>26</b>
5.1.	Logikai felépítés . . . . .	26
5.1.1.	Összehasonlítás egy hasonló rendszerrel . . . . .	28
5.2.	Fizikai felépítés AWS-re specializáltan . . . . .	29
5.2.1.	Video-on-Demand kiszolgálás folyamata . . . . .	31
5.2.2.	Live streaming folyamata . . . . .	32
5.3.	Konfigurációmenedzsment . . . . .	33
5.4.	A projekt felépítése . . . . .	35
<b>6.</b>	<b>Kliensközeli komponensek implementációja</b>	<b>36</b>
6.1.	A CDN és a hozzácsatolt erőforrások . . . . .	36
6.2.	A statikus weboldal . . . . .	41
6.2.1.	A weboldal telepítésének CI/CD-folyamata . . . . .	42
<b>7.</b>	<b>Rétegeken átívelő szolgáltatások implementációja</b>	<b>45</b>
7.1.	Single Sign-On (SSO) integrációja . . . . .	45
<b>8.</b>	<b>Szerveroldali folyamatok implementációi</b>	<b>48</b>
8.1.	A virtuális privát felhő komponensei . . . . .	48
8.2.	A Node.js-alkalmazás fejlesztése . . . . .	51
8.2.1.	Az adatbázisséma . . . . .	51
8.2.2.	Környezeti változók . . . . .	52
8.2.3.	A videófeltöltés üzleti logikája . . . . .	53

8.3.	A konténerizált környezet	55
8.3.1.	A szerveralkalmazás CI/CD-folyamatai	58
8.4.	Elemental MediaConvert felhasználása	59
8.5.	A MediaLive és MediaPackage összekötése	60
<b>9.</b>	<b>Összegzés</b>	<b>63</b>
9.1.	A felhasznált erőforrások költségei	63
9.2.	Népszerű szolgáltatók metrikái	63
9.3.	Továbbfejlesztés lehetőségei	63
9.3.1.	Vendor lock-in jelensége	64
	<b>Irodalomjegyzék</b>	<b>65</b>

## HALLGATÓI NYILATKOZAT

Alulírott *Piller Trisztán*, szigorló hallgató kijelentem, hogy ezt a diplomatervet meg nem engedett segítség nélkül, saját magam készítettem, csak a megadott forrásokat (szakirodalom, eszközök stb.) használtam fel. minden olyan részt, melyet szó szerint, vagy azonos értelemben, de átfogalmazva más forrásból átvettettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltettem.

Hozzájárulok, hogy a jelen munkám alapadatait (szerző(k), cím, angol és magyar nyelvű tartalmi kivonat, készítés éve, konzulens(ek) neve) a BME VIK nyilvánosan hozzáférhető elektronikus formában, a munka teljes szövegét pedig az egyetem belső hálózatán keresztül (vagy autentikált felhasználók számára) közzétegye. Kijelentem, hogy a benyújtott munka és annak elektronikus verziója megegyezik. Dékáni engedélyteljes titkosított diplomatervezet esetén a dolgozat szövege csak 3 év eltelté után válik hozzáférhetővé.

Budapest, 2025. május 5.

---

*Piller Trisztán*  
hallgató

# Kivonat

Az IT-szakma meghatározó kihívása a magasan teljesítőképes, könnyen skálázódó és stabil infrastruktúra létesítése különféle üzleti célok megvalósítására. A hírközlés, a média és a szórakoztatás iparágaiban is kiemelt figyelmet kap ez a kihívás.

Ezek a virágzó és feltörekvő iparágak folyamatosan igénylik az olyan szoftverfejlesztőket, akik ezekre specializáltan is folyamatosan képzik magukat szakmailag, valamint mélyen ismerik a szakterület technológiáit.

Diplomatervem célja demonstrálni egy az Amazon Web Services platformján futó felhő alapú médiaszolgáltatás-rendszer alapos tervezésének, implementálásának, valamint tesztelésének folyamatát. A rendszer a videó streaming szolgáltatások területén nyújt weben elérhető megoldást, és a felhasználók számára lehetővé teszi, hogy saját időbeosztásuknak megfelelően férjenek hozzá videótartalmakhoz (video-on-demand), valami élő adásokat is tudjanak megtekinteni (élő közvetítés).

A megoldás ismertetése során kiemelt fókuszt kap a komponensek közötti lazza kapcsolás kialakítása, az IT-biztonsági kockázatok kezelése, az konfigurációmenedzsment fenntarthatósága. Felhasználásra kerülnek modern webes technológiák és DevOps-technikák, mint a konténerizáció, a serverless függvények, a CI/CD-csővezetékek és az Infrastructure as Code.

# Abstract

A key challenge for the IT profession is to build highly performant, easily scalable and stable infrastructure to support a variety of business goals. This challenge is also a major focus in Telecommunications, also in the Media & Entertainment industry.

These booming and emerging industries are in constant need of software developers who train themselves continuously for these industries and have a deep knowledge of the technologies in the field.

My thesis project aims to demonstrate the process of thoroughly designing, implementing and testing a cloud-based media delivery system running on the Amazon Web Services platform. The system will provide a web-based solution for video streaming services, allowing users to access Video-on-Demand content and live streams.

The solution will focus on the design of loose coupling between components, the management of IT security risks and the sustainability of configuration management. Modern web technologies and DevOps techniques such as containerisation, serverless functions, CI/CD pipelines and Infrastructure as Code will be used.

# **1. fejezet**

## **Bevezetés**

### **1.1. A téma ismertetése**

A média és szórakoztatás egy óriási szeletét tölti ki az internet teljes forgalmának. A videó streaming szolgáltatók, mint például a Netflix, a Twitch, vagy a YouTube, több százmilliós – vagy akár milliárdos – aktív felhasználói bázissal rendelkeznek, az globálisan kiterjedt és folyamatos forgalom kiszolgálására a világ legnagyobb szer-verparkjait üzemeltetik. Kiterjed a felhasználásuk az élet minden területére: az oktatásra, a szórakozásra, a minden napí és munkahelyi kommunikációra, a hírek és információk terjesztésére, a kulturális és művészeti élmények megosztására, össze tud kötni embereket a világ minden tájáról.

A média streaming szolgáltatások fejlesztése és fenntartása komoly kihívások elő állítja a tervezőmérnököket, és a szakma legjobbjai a világ minden tájáról dolgoznak azon, hogy a felhasználói élményt folyamatosan javítsák, és a szolgáltatásokat a lehető legnagyobb számú felhasználó számára elérhetővé tegyék.

### **1.2. A témaálasztás indoklása**

Végponttól végpontig tartó média streaming szolgáltatásoknak a fejlesztése és üzemeltetése számos komplex, informatikai területeket áthidaló kihívásokat hordoz magában. Ki kell tudni alakítani egy fenntartható, globális kiszolgálásra optimalizált és biztonságos hálózati infrastruktúrát. Folyamatosan kell tervezni a skálázhatóság biztosításával növekvő felhasználói bázissal. Ki kell tudni használni a legfrissebb hálózati protokollok adta lehetőségeket. Mérni kell a metrikákat a kitűnő felhasználói élmény biztosítása érdekében. Ki kell tudni szolgálni termérdekkéle végfelhasználói hardvert – például mobiltelefonok, különféle böngészők, AR- és VR-eszközök. A szabványok területén is tájékozottnak kell lennie a mérnököknek.

Már csak a kísérletezéssel felszedhető ismeretek is a piacon óriási előnyt jelentenek az ilyen irányba elköteleződő szakembereknek. Ezen indokok nyomán választottam magam is ezt a témát további vizsgálatra, eredményeim osztom meg jelen diplomamunkában.

### 1.3. Az első lépések

A téma bejárásának megkezdésekképp az Önálló laboratórium 2 című tárgy keretében egy olyan full-stack webes rendszer tervezését és implementációját vállaltam, amely lokálisan is futtatható szabad szoftvereket alkalmaz egy média streaming szolgáltatás alapjainak lefektetésére. Ennek köszönhetően megismerkedtem az FFmpeg szoftvercsomag videókonvertálási lehetőségeivel, videók kliens oldali lejátszásával HLS-protokollon továbbítva, valamint az NGINX webszerver RTMP-moduljának beállításával, amely lehetővé teszi a videók élő közvetítését.

Az elkészült rendszerből a diplomavezés során alakítottam ki egy natív AWS-felhő alapú szoftverrendszeret, nemely komponens újrafelhasználásával előzőből – mint például a React alapú kliensoldali weboldal, a Docker-konfiguráció, illetve a szerveroldali kód CRUD-funkciói.

## **2. fejezet**

# **Elméleti háttér és irodalomkutatás**

Ebben a fejezetben kerül bemutatásra minden jelentősebb alapfogalom, valamint az azokhoz szorosan kapcsolódó technikák és folyamatok, amelyek ismerete nélkülözhetetlen a videó streaming megértéséhez, illetve annak szoftveres megvalósításához.

### **2.1. A videó formátumai**

A videó egy multimédiás eszköz auditív és mozgó vizuális információ tárolására, visszajátszására. Fontos felhasználási területei a bevezetésben is ismertetett média- és a szórakoztató ipar.

Egy videó tartalmazhat különböző nyelvű hanganyagokat, mozgóképet, és egyéb metaadatokat – például feliratokat és miniatűr állóképeket – minden fájlban. Ezek közös tárolására konténerformátumokat alkalmazunk, amelyek megadják, az egyes adatfolyamok hogyan, milyen paraméterekkel, kódolással, tömörítéssel kerüljenek tárolásra, és hogyan kerülhetnek majd lejátszára.

Szokásos összekeverni, de a konténerformátumuktól függetlenül a mozgóképkódolás és a hangkódolás különálló folyamatok. A kódolás egy algoritmus nyomán az adatot tömöríti, hogy a tárolás és a továbbítás hatékonyabb legyen.

#### **2.1.1. Konténerformátumok**

A legelterjedtebb és legszélesebb körben támogatott konténerformátum a Moving Picture Experts Group (MPEG) gondozásában specifikált MP4 – avagy a sztenderdenben használt nevén: MPEG-4 Part 14 –, amely az MPEG-4 projekt részeként született 2001-ben.

Ugyancsak az MPEG gondozásában, az MPEG-2 projekt részeként született 1995-ben az MPEG Transport Stream (MPEG-TS) konténerformátum, amely elsősorban a digitális televíziózásban használatos, és így az internetes videó streaming

során is. Felbontja a videóadatokat kisebb, fix hosszú adatcsomagokra, ezzel is előkészítve a tulajdonképpeni kis késleltetésű azonnali továbbítására a videóanyagnak a hálózaton keresztül.

További elterjedt konténerformátumok közé tartozik a Matroska Video (MKV), amely a hibatűréséről ismert; Apple vállalat által macOS-re és iOS-re optimalizálva fejlesztett QuickTime Movie (MOV) formátuma; valamint a WebM, egy szabad felhasználású webes kiszolgálásra optimalizálódott formátum, amelyet nagyobb jelentőségű webböngészők mind támogatnak. Régebbi, már kevésbé használt vagy ki-vezetett formátumok közé tartozik az Audio Video Interleave (AVI) és a Flash Video (FLV).

### **2.1.2. Mozgókép kódolási módszerei**

Az MPEG-4 projekt keretében született az Advanced Video Coding (AVC) – avagy H.264 – kódolási szabvány mozgókép kódolására, amely 2004-ban vált elérhetővé. Továbbra is ez az egyik legelterjedtebb szabvány, a videó streamingben használt konténerformátumok is ezt a kódolást alkalmazzák.

Természetesen azóta több új szabvány is megjelent hasonlóan az MPEG projektek alatt, mint például az 2013-ban megjelent High Efficiency Video Coding (HEVC) – avagy H.265 –, amely az AVC-tól jobb tömörítést és jobb minőséget ígér, de a licencdíjak miatt nem vált annyira elterjedtet, mint az elődje.

Ezen modern problémák kiküszöbölésére terjedt el a VP8 és a VP9 – a WebM formátumnak tagjaként –, illetve az AV1 szabad felhasználású kódolási szabványok.

A szabványok konkrét megvalósításával (kodekek) nem foglalkozunk részletebben, de egy szabad felhasználású és nyílt forráskódú megvalósítása a H.264-nek a x264, amelyet például az FFmpeg szoftvercsomag is használ videó kódolására és dekódolására.

### **2.1.3. Hang kódolási módszerei**

Hanganyag kódolására is több szabványt tudunk megvizsgálni. Ilyen az MPEG Audio Layer III – rövid nevén: MP3 – 1991-ből, ezt 1997-ben az Advanced Audio Coding (AAC) szabvány váltotta le. Ezen szabványok az MPEG által kerültek kifejlesztésre, valamint mindenkor veszteséges tömörítést alkalmaz, azaz a kódoláson és dekódoláson átesett hanganyag minősége nem lesz azonos az eredeti hanganyaggal.

Főleg a mozdulatban használt kódolás a Dolby AC-3 – ismertebb nevén: Dolby Digital. Azonos bitrátánál is az előbbieknél jobb minőséget ígér. 2017-ben már lejárt a szabadalmi védelme, így azóta szabadon felhasználható. Egy másik, születése (2012) óta szabad felhasználású kódolás az Opus, amelyet a Skype és a Discord is

használ VoIP alapú kommunikációra, és az összes eddig említett kódolásnál jobb minőséget produkál.

Természetesen találkozhattunk tömörítetlen (pl.: WAV), illetve veszteségmentes kódolásokkal is (pl.: FLAC) is, azonban a streaming világában ezek nem használatosak, mivel a nagyobb fájlméretük meghaladná a sávszélesség és a tárhely korlátait. Az AC-3 és AAC szabványok közül szokás választani a videó streaming során, széles körben kompatibilisek mindenféle lejátszó eszközzel, míg az Opus még nem elégé támogatott.

## 2.2. Videó streaming kiszolgálása

A médiastreamelés egy olyan folyamat, amely során az médiaadatokat – mi esetünkben videóadatot – egy adott hálózati protokoll felett, egy adott konténerformátumban, adott kódolásssal továbbítjuk a végfelhasználók számára. Elsősorban az azonnali elérhetőségre összpontosít, azaz a lejátszásnak a lehető legkisebb késleltéssel kell megtörténnie, kevésbé fontos a streaming során a minőség megtartása, mint ahogy az fontos lenne teljes médiumok egyben való letöltésekor.

A streaming során az adatfolyamba helyezés előtt a videóadatokat újrakódoljuk, majd kisebb adatcsomagokra – úgynevezett „packetekre” – bontjuk, és ezeket a csomagokat a hálózaton keresztül továbbítjuk a végfelhasználók felé. Az adatcsomagok önmagukban is értelmezhetőek, és a végfelhasználók lejátszó alkalmazásai képesek az adatcsomagokat a megfelelő sorrendben és időzítéssel lejátszani. A streaming könnyen reagál a lejátszás során ugrálásokra, előre- és visszatekerésre, mivel a videót nem kell teljes egészében letölteni a végfelhasználói eszközre, hanem a feldarabolt videócsomagot a lejátszás során továbbítjuk abban a pillanatban, amikor arra szükség lesz.

### 2.2.1. Az élő közvetítés és video-on-demand különbségei

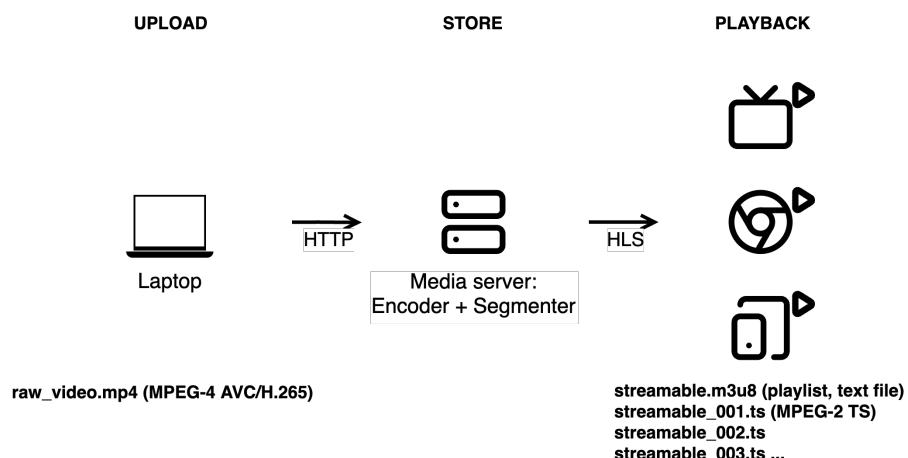
Annak megfelelően, hogy az adat egésze mikor áll rendelkezésünkre, kettő fő streaming típust különböztetünk meg: az élő közvetítést (live streaming) és a video-on-demand (VOD) streaminget. A VOD esetében a videóadatokat előre rögzített formában tároljuk, és a végfelhasználók a videóadatokat a saját időbeosztásuknak megfelelően nézhetik meg. Az élő közvetítés esetében a videóadatokat valós időben továbbítjuk a végfelhasználók felé, és a végfelhasználók a videóadatokat a közvetítés során nézhetik meg.

Különbözik mindkettőnél, hogy milyen fizikai infrastrukturális tervezést kell végrehajtani a legjobb kiszolgálás érdekében. Élő adásoknál a késleltetés a középponti kihívás, mivel a videóadatokat a lehető leggyorsabban kell továbbítani a vég-

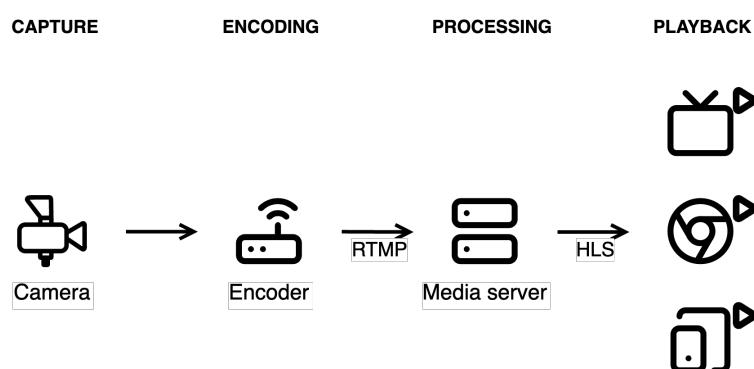
felhasználók felé, hogy a közvetítés valóban élőnek tűnjön, ehhez magas számítási teljesítmény szükséges. A VOD esetében a hálózati sávszélességből adódó problémák leküzdése a központi kihívás, mivel a videót a felhasználók sokkal nagyobb közönsége kívánja elérni, azt kiváló minőségen szeretné megtekinteni, ennek ellenére a globális sávszélesség korlátozott. Itt a caching és a tartalomterjesztés optimalizálása a kulcs, ekkor jönnek képbe a Content Delivery Networkök (CDN-ek), azaz a tartalomterjesztő hálózatok.

Üzleti szempontból a bevétel az élő adások során a közbeiktatott reklámokból származik főleg és a pay-per-view rendszerekből, míg a VOD esetében a közbeiktatott reklámokon kívül a felhasználók előfizetési díjából, tranzakcionális egyszeri vásárlásból – amennyiben a reklámokat kerülni szeretnék.

Lentebb két ábrát (2.1. ábra és 2.2. ábra) láthatunk, amelyek absztrakt példákat mutatnak egy VOD-kiszolgálás és egy élő közvetítés résztvevő médiakeszözeire. A rajta feltüntetett protokollok és fájlnevek a későbbi alfejezetekben olvasása során érhetőek lesznek.



**2.1. ábra.** Példa egy VOD-kiszolgálás résztvevő eszközökre.

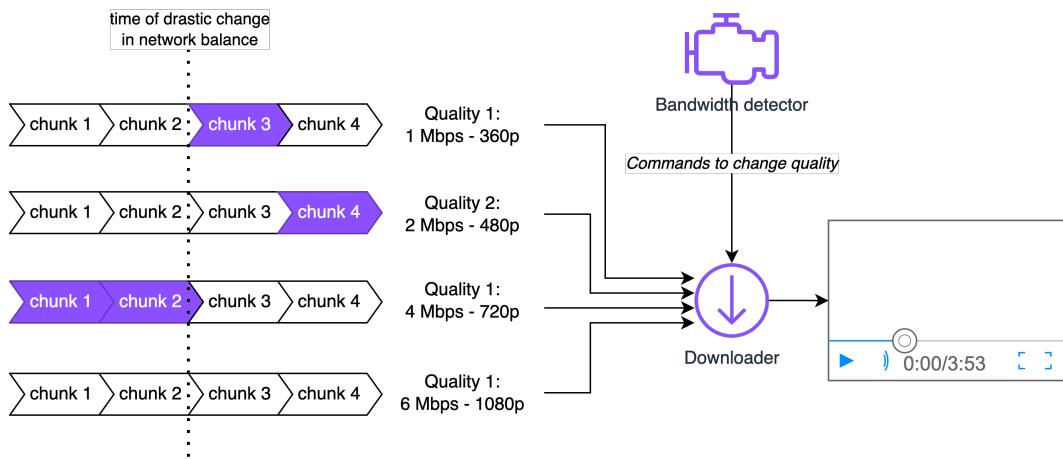


**2.2. ábra.** Példa egy élő közvetítés résztvevő eszközökre.

## 2.2.2. Adaptive Bitrate Streaming

A streamelést erősen befolyásoló tényező a hálózati feltételek változása, amelyek a videólejátszás minőségét és késleltetését is befolyásolják. Az Adaptive Bitrate Streaming (ABR) egy a hálózati kiszolgálás során alkalmazott technika, amely megoldást jelenthet erre a problémára.

Az ABR során a forrásvideót több különböző bitrátával dolgozó kodekkel és különböző felbontással kódoljuk a médiaszerveren, majd lejátszáskor a lejátszó alkalmazás a hálózati feltételek változására reagálva, valamint a fogadó fél számítási kapacitásától függően valós időben választja ki a megfelelő videostreamet ezek közül, onnan válogatja a packeteket (2.3. ábra).



2.3. ábra. Az Adaptive Bitrate Streaming működése.

Tiszta, hogy az ABR-t megvalósító rendszer előnyös mind a VOD, mind az élő közvetítés esetében, mivel a hálózati feltételek változása minden esetben előfordulhat, az automatikus streamváltogatás beavatkozás nélkül sokkal nagyobb Quality of Experience (röviden QoE, magyarul *az élmény minősége*) lehetőségét tudja biztosítani [3]. Az ABR-t alkalmazó rendszerek a videóadatokat több különböző bitrátával kódolják, ez természetesen a feldolgozási idejét a rendszereknek megnöveli, sőt élő közvetítés során egységnyi idő alatt jóval több számítási terhelést kell kibírnia a rendszernek.

## 2.3. Videó streaming hálózati protokolljai

Videó streamelésére – másképp fogalmazva: valamely korábban ismertetett formátumban tárolt videó adatfolyamba való illesztésére különböző hálózati protokollok palettája áll rendelkezésünkre.

Néhány ismertebb streaming használatára kitalált protokoll létrejöttük időrendjében [13]:

- Real-Time Messaging Protocol (RTMP, 1996)
- Microsoft Smooth Streaming (MSS, 2008)
- Adobe's HTTP Dynamic Streaming (HDS, 2009)
- HTTP Live Streaming (HLS, 2009)
- WebRTC (2011)
- Dynamic Adaptive Streaming over HTTP (DASH, 2012)

Jelen alfejezet ezen alkalmazásrétegben alkalmazott protokollok (Layer 7) közül vizsgálja meg a legelterjedtebb protokollokat, megemlíti, milyen szállítási rétegű protokollokkal (Layer 4) tudnak együttműködni.

### 2.3.1. Real-Time Messaging Protocol

A Real-Time Messaging Protocolt (RTMP) nevű protokollt még a Macromedia nevű cég fejlesztette ki, amely vállalatot később az Adobe felvásárolta. Az RTMP egy teljes szervertől kliensig tartó protokoll, amely a Flash Player és a Flash Media Server közötti kommunikációra lett kifejlesztve eredendően. Közvetlen dolgozik a TCP felett, ennek nincs köze a HTTP-hez. [13] Az RTMP-t még támogatja sok-sok platform, mert egész alacsony késleltetést lehet vele elérni, egészen alacsony „költségű”, a Twitch és a YouTube is támogatja, hogy RTMP pull üzemmódjában tudjunk ezeken a platformokon előadást fogadni, tehát szerver oldalon még használt, persze a Flash Player támogatásának 2020-as kivezetése miatt a protokoll használata kliens oldalon pedig visszaszorult.

### 2.3.2. HTTP Live Streaming

A HTTP-alapú streaming protokollok közül a legelterjedtebb a HTTP Live Streaming (HLS), amelyet az Apple fejlesztett ki 2009-ben. A HLS eredetileg az Apple jogvédet kereskedelmi protokolljaként indult, azóta viszont már szabad felhasználásúvá vált. Az Apple eszközök – macOS, iOS – alapértelmezetten támogatják ezt a protokollt, és a modern böngészők is támogatják a Media Source Extensions (MSE) API-n keresztül. Az HLS a HTTP felett dolgozik, egymástól független packetekre szedi a teljes kiszolgálandó videót, és az RTMP-hez képest ez így állapotmentes adatforgalmazást tud megvalósítani. [13]

HLS használata során H.264 formátumban kell a videóadatokat kódolni, a hangot AAC, MP3 vagy Dolby szabványokkal lehet kódolni. A konténerformátumot tekintve is kötött, MPEG-2 Transport Stream (MPEG-TS) formátumot használhatjuk, vagy pedig az MP4-et – fMP4 technikával, azaz *fragmented MP4-gyel*, ehhez pedig a Common Media Application Format (CMAF) konténerformátumra kell átalakítani. [12] A darabokra szedést követően a packeteket egy lejátszási listában

(.m3u8 kiterjesztésű szöveges indexfájl) tartja számon a szerver, amelyet a lejátszó alkalmazások letöltenek, és a lejátszás során a megfelelő sorrendben és időzítéssel lejátszik. [2] Lásd a példát egy 720p-s streamet leíró indexfájlra a 2.1. kódrészletben.

A HLS egy olyan protokoll, amely magában hordozza az ABR implementációját is, kliensoldalon modern Media Source Extensions funkcionalitást támogató böngészőkben elterjedt használni a *hls.js*<sup>1</sup> nevű JavaScript-könyvtárat, amely implementálja a HLS protokollt. A .m3u8 indexfájl definiálhat több másik ilyen indexfájlt is, amelyek a különböző bitrátójú videostreameket képviselik (pl. egy *1080p.m3u8* fájl és egy *720p.m3u8* fájl írja le a playlistjét egy-egy bitrátójú streamnek).

```
1 #EXTM3U
2 #EXT-X-VERSION:3
3 #EXT-X-TARGETDURATION:4
4 #EXT-X-MEDIA-SEQUENCE:1
5 #EXTINF:4.000000,
6 skate_phantom	flex_4k_2112_720p1.ts
7 #EXTINF:4.000000,
8 skate_phantom	flex_4k_2112_720p2.ts
9 #EXTINF:4.000000,
10 skate_phantom	flex_4k_2112_720p3.ts
11 #EXTINF:4.000000,
12 skate_phantom	flex_4k_2112_720p4.ts
13 #EXTINF:4.000000,
14 skate_phantom	flex_4k_2112_720p5.ts
```

**2.1. kódrészlet.** Részlet egy .m3u8 indexfájlból.

### 2.3.3. Dynamic Adaptive Streaming over HTTP

A Dynamic Adaptive Streaming over HTTP – DASH vagy MPEG-DASH, tekintve a fejlesztője ennek is az MPEG csoport volt – egy 2012-ben szabványosított protokoll. Hasonlít a HLS-hez, HTTP felett forgalmaz, sorozatba illeszt egymástól független packeteket. Ezeket a szegmentált packeteket egy manifestfájlban tartja számon a szerver (Media Presentation Description, MPD-fájl). [15]

A HLS-hez képest ez a protokoll kodekagnosztikus, ami annyit jelent, hogy nem kötődik videókodekhez, használható H.264, H.265, akár VP9 is. [7] Igyekeztek ezzel a protokollal egyezményesíteni a tartalomvédelmet is, Common Encryption (CENC) használ titkosításra. Digitális jogkezelésre (Digital Rights Management,

---

<sup>1</sup><https://github.com/video-dev/hls.js>

DRM) is agnosztikus. Amióta a HLS támogatja az CMAF konténerformátumban való szállítást, azóta könnyen át lehet arról állni akár DASH protokollra is, ugyanis a DASH is CMAF-alapú. A DASH a HTTP/2 protokollt is támogatja, sőt HTTP/3-at is már UDP felett.

A HLS-hez hasonló elvekkel dolgozik a DASH is, illetve ez is egy ABR technológiájú protokoll. A DASH implementációjára JavaScript motorral rendelkező kliensekben – böngészők, mobiltelefonok stb. – a *dash.js*<sup>2</sup> könyvtárat használják legtöbb esetben.

#### 2.3.4. WebRTC

A WebRTC (Web Real Time Communications) egy nyílt forráskódú projekt részeként alapult – támogatják kódbázisának fenntartását mind a Google, a Mozilla és az Opera csapatai is –, egy protokoll böngésző alapú valós idejű kommunikáció kialakítására. Ezt használja a Discord, a Google Chat és egyéb webes videóchat-alkalmazások. [13]

A források és a streamet figyelők számának kardinalitása szempontjából ez eltér az előzőekben ismertetettektől – amelyek egy forrás és több befogadóra optimalizált –, ez viszont peer-to-peer alapú, tehát oda-vissza jellegű streamést kell biztosítson, emiatt a WebRTC a legjobb választás, amennyiben a felhasználási célja az, hogy a felhasználók közvetlenül egymással kommunálhassanak, és nem szükséges közbeiktatni egy központi médiászervet. Ezenkívül a WebRTC-t egyre szélesebb körben próbálják alkalmazni a videó streaming területén is one-to-many közvetítésre is. Szabad felhasználású kodekeket alkalmaz videó- és hangkódolás terén (pl.: Opus, VP9). [5]

---

<sup>2</sup><https://dashjs.org/>

## 3. fejezet

# Követelmények

Egy nagyszabású, YouTube- vagy Netflix-szintű webes videostreaming-szolgáltatás megvalósítása rendkívül összetett feladat, amely köré így kiterjedt technikai és üzleti követelményrendszert tudunk kialakítani. Egy ilyen rendszernek kezdetben biztosítania kell az alapvető funkciókat, amelyet hétköznapi webalkalmazások is megvalósítanak, mint például a videók lejátszása során felmerülő interakciók kezelése. Azonban ahogy a platformunk népszerűsége növekedhet, újabb és újabb infrastrukturális igények merülhetnek fel: ezek teszik ki a nem funkcionális követelményeket, amik kiterjednek például a tartalomterjesztés minőségére, a biztonsági felkészültségre a webalkalmazásnak.

A következőkben részletezem azokat a követelményeket, elvárásokat, amelyeket szem előtt tartottam a streaming szolgáltatás megtervezésekor és megvalósításakor.

### 3.1. Funkcionális követelmények

A streaming szolgáltatást alapvetően egy központosított kliensoldali webes felületen keresztül lehet elérni, azon keresztül tudják adminisztrátorok kezelní a tartalmat. Ennek a közvetlen frontoldali webes felületnek és a szolgáltatásainak a követelményeit érdemesnek tartottam csoportokba szedni:

- Felhasználókezelésre vonatkozó funkciócsoporthoz:
  - Habár a videók megtekintéséhez nincs szükség felhasználókezelésre és bejelentkezésre, viszont a videók kezeléséhez szükséges megvalósítani a felhasználók azonosítását és jogosultságkezelését.
  - A felhasználók AuthSCH<sup>1</sup> segítségével tudnak bejelentkezni a rendszer „stúdió” nevezetű aloldalára, ahol a rendszer azonosítja őket AuthSCH-s

---

<sup>1</sup><https://vik.wiki/AuthSCH>

profiljuk alapján, automatikusan jön létre felhasználói fiókjuk, regisztrációra külön nincs szükség.

- A felhasználók közötti különbséget a rendszerben adminisztrátorok és normál felhasználók között teszem meg, az előbbieknek jogosultságuk van a videók feltöltésére és kezelésére, az utóbbiaknak csupán bejelentkezésre későbbi adminisztrátorrá válásra, amennyiben másik adminisztrátor úgy dönt.

- Videóprojektek kezelésére vonatkozó funkciócsoport

- Az adminisztrátorok a „stúdió” aloldalon tudnak új videóprojekteket létrehozni, amelyekhez a rendszer automatikusan generál egy egyedi azonosítót.
- Egy videóprojekt létrehozása után tudunk a videóhoz tartozó metaadatokat adni, azokon módosítani, mint például a cím, leírás, borítókép, kategória, résztvevő stábjogok.
- A videóprojektben lehetőség van egy darab MP4 konténerformátumú videó feltöltésére.
- Van lehetőség a videóprojekt teljes törlésére.
- A feltöltés után a felhasználói felület visszajelzést kell adjon arról, hogy tart a videó feltöltési folyamata, illetve a videókonvertálás folyamata a hálózati adatfolyamra való felkészítéshez.
- A „stúdión” kívüli oldalon a videóprojektek listázva vannak, ahol a nézők megtekinthetik a videóprojektek konkrét videót stream formájában.

- Élő közvetítés kezelésére vonatkozó funkciócsoport

- Az oldal kezdetlegesen csupán egy élő közvetítés adását támogatja, az adminisztrátor a „stúdió” aloldalon tudja ezt az egyetlen élő közvetítést indítani.
- A rendszer biztosítja, hogy fogadja egy külső forrásból (pl.: OBS Studio alkalmazásból) a felstreamelt videót a felhőn át és azt továbbítja a nézőknek.
- Az oldalon kell, legyen egy útvonal a nézők számára, ahol a közvetítés előben megtekinthető.

## 3.2. Nem funkcionális követelmények

A rendszerrel szemben támasztott nem funkcionális követelmények megállapításakor igyekeztem olyan dolgokra a hangsúlyt tenni, amelyek inkább számomra jelentenek kihívást, mivel nem terveztem a webalkalmazást úgy elkészíteni, hogy az valódi használatra készüljön – azaz valódi haszna legyen és legyenek élő felhasználói a nagyvilágból, csupán a kísérletnek volt része. Ezeket az elvárásokat a következőkben állapítottam meg:

- Biztonság
  - A megoldás kihasználja az AWS-felhő adta biztonsági lehetőségeket minden a hálózati struktúra kialakításakor, a webalkalmazás védelmezésére és a biztonságos kommunikáció (pl. HTTPS) kialakítására.
  - A webalkalmazásban a felhasználók autentikációját és autorizációját a JWT tokenek segítségével oldom meg.
- Hordozhatóság és könnyű karbantarthatóság
  - Konténerizálom a szerveralkalmazást, hogy könnyen lehessen telepíteni és futtatni, egy egységeként lehessen kezelni.
  - A konténer és a buildelendő kódok automatikusan fordulnak és települnek a CI/CD-folyamat részeként.
  - A frissítések könnyedén kezelhetőek, erre alkalmazásra kerül konténerképeket tároló Docker Registry is.
  - Eseményvezérelt architektúra az alkalmazás egyes folyamatainak megvalósítására és a szerveralkalmazás köré, hogy könnyen kiterjeszthető lehessen új funkcionalitásokkal.
  - Az infrastruktúra kód formájában (Infrastructure as Code, IaC) is dokumentált, hogy könnyen lehessen újraépíteni a rendszert.
- Elasziticitás
  - Alkalmazásra kerül olyan futtatókörnyezet, amelyben könnyedén lehet az erőforrásokat növelni és csökkenteni, hogy a rendszer mindenkor a szükséges kapacitással rendelkezzen.
  - Alkalmazásra kerül a CDN használata, hogy a videók gyorsan és megbízhatóan érhetőek legyenek el a nézők számára.
- Költséghatékonyaság

- Olyan szolgáltatások használata, amelyek csak a valóban szükséges erőforrásokat használják fel, és csak akkor, amikor azokra szükség van.
- A szolgáltatásokat úgy tervezem meg, hogy a lehető legolcsóbban lehessen őket üzemeltetni a kísérletezés során.

## 4. fejezet

# Felhasznált technológiák

A fejezet célja, hogy bemutassa a videó streaming szolgáltatások implementációjához felhasznált konkrét szoftvereket, webes és felhőszolgáltatásokat, és az azok közötti kapcsolatokat.

### 4.1. FFMpeg szoftvercsomag

Az FFMpeg<sup>1</sup> egy nyílt forráskódú és GPL-licenszelésű szoftvercsomag, amely képes videók és hangok kódolására, dekódolására, átalakítására (konvertálás), valamint streamelésre. [8] Az FFMpeg a legtöbb operációs rendszeren elérhető, és számos különböző formátumot, modern kodekeket támogat. Az FFMpeg a videók és hangok kódolására és dekódolására szolgáló kodekeket tartalmazza, valamint számos különböző formátumot támogat, beleértve az MPEG-4, H.264, H.265, VP8, VP9, AV1, AAC, AC-3, Opus, és sok más formátumot. Folyamatosan frissen tartják a kodekeket, aktív fejlesztőbázissal rendelkezik.

A lokális videókonvertálásra és streamelésre az FFMpeg-csomagból az azonos nevű ffmpeg parancssori interfést használtam. Beépítettem a webszerver alkalma-zásba egy külön szolgáltatásrész, amely kihív a webszerver folyamatából és egy megfelelően felparaméterezett ffmpeg parancsot futtat a videókonvertálásra és strea-melés megkezdésére aszinkron módon, a kimeneti fájlokat a megfelelő helyre menti.

A felhő alapú megoldásban már nem került felhasználásra az FFMpeg, mivel az AWS Elemental szolgáltatásokat használtam a videókódolásra és streamelésre, viszont a szoftvercsomag közvetlen megismerése a videókonvertálás folyamatának megértését és a konvertálási folyamatok felparaméterezési lehetőségeinek mélyebb átlátását segítette.

---

<sup>1</sup><https://www.ffmpeg.org/>

## 4.2. Open Broadcaster Software

Az Open Broadcaster Software Studio (OBS Studio<sup>2</sup>) egy nyílt forráskódú, szabad szoftver, amelyet elsősorban élő közvetítésekhez és képernyőrögzítéshez használnak. Elterjedt Twitch-felhasználók körében. A program támogatja a Windows, macOS és Linux operációs rendszereket, és számos beállítási lehetőséget biztosít a felhasználók számára. Az OBS lehetővé teszi több videó- és hangforrás kombinálását, ennek köszönhetően webkamera felvétele, mikrofon inputja, az éppen használt képernyő képe vagy előre rögzített videók is kombinálhatóak a stúdió műszerfalán.

A szoftver kompatibilis a legnépszerűbb streamingplatformokkal, így például a YouTube-ra és a Twitchre is lehet feltölteni vele, és lehetőséget biztosít saját egyedi RTMP-szerverekhez való csatlakozásra is annak felkonfigurálásával. Az OBS Studio megbízható eszköz azok számára is, akik professzionális szintű élő közvetítést szeretnének megvalósítani.

## 4.3. Amazon Web Services

Az Amazon Web Services (AWS) a világ egyik legjobban elterjedt, legnagyobb szerverfarmjait fenntartó, nagy hírű vállalatok által is megbízható felhőszolgáltatója. Felhasználói számára számítási, hálózati, adattárolási célokat megvalósító szolgáltatások széles palettáját kínálja. Felhasználják az AWS-t a mesterséges intelligencia területén; valamint kiterjedt adatbázisok, adatfeldolgozó rendszerek építésére; megbízható és könnyen skálázható webes szoftverrendszerek kialakítására.

A felhasználók a szolgáltatásokhoz az AWS Management Console webes felületen keresztül, vagy az AWS Command Line Interface (AWS CLI) parancssori interfészén keresztül férhetnek hozzá. Az egyes felhasználók fel tudnak állítani maguknak egy vagy több AWS-fiókot, amelyek a számlázás és a jogosultságkezelés szempontjából elkülönülhetnek egymástól.

A fiókon belül lehetőséget kapunk granuláris jogosultságkezelésre, azaz az egyes felhasználók, szolgáltatások, vagy szolgáltatásrészek számára különböző alacsony szintű jogosultságokat adhatunk meg.

Az AWS regionális adatközpontokat üzemeltet a világ számos pontján, amelyek közül a felhasználók választhatnak, hogy melyik adatközpontban szeretnék szolgáltatásokat futtatni.

A költségeket „pay-as-you-go” alapelve alapján számolják fel, azaz a felhasználók csak az általuk használt szolgáltatások számítási kapacitásáért, a tárhelyért, az adatközpontból kifelé történő hálózati forgalomért fizetnek.

---

<sup>2</sup><https://obsproject.com/>

#### 4.3.1. AWS Elemental

Az Elemental Technologies 2006-ban indította vállalkozását streamingmegoldások eladására, egy fő mérföldkörük volt, amikor a szolgáltatásaikkal került közvetítésre a 2012-es nyári olimpiai játékok Londonban. Az Elemental Technologies 2015-ben került az Amazon Web Services tulajdonába, azóta az AWS Elemental néven futó szolgáltatásokat kínálja az AWS-felhőben. A fő célja a szolgáltatáscsomagnak, hogy óriási célcsoportok számára is megbízható streamközvetítési megoldásokat kínáljon, amelyeket könnyen lehet skálázni, és amelyek a legújabb videókódolásokat és -technológiákat alkalmazzák. [4]

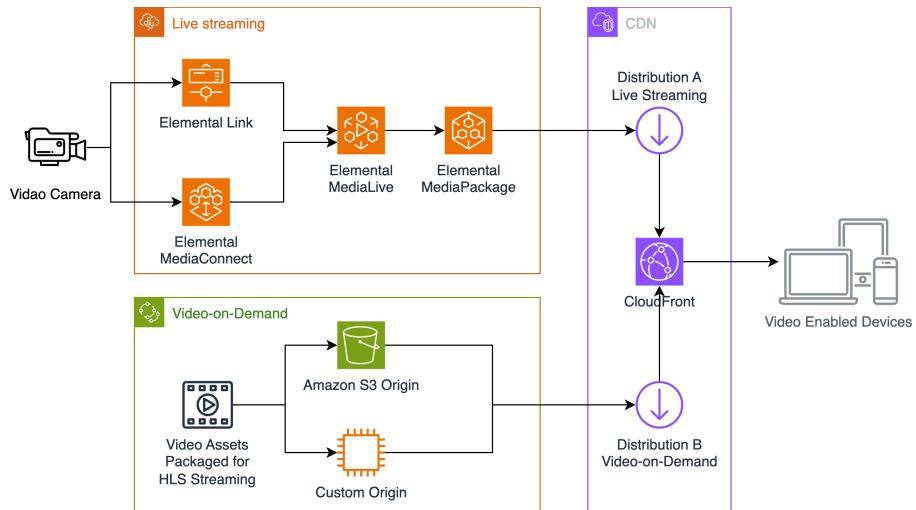
Szoftveres megoldásai közé tartoznak a következők:

- **Elemental MediaConvert:** A MediaConvert egy felhőalapú videókódoló szolgáltatás, Software-as-a-Serviceként viselkedik, egy API-t ad, amelyen keresztül kódolási munkafolyamatokat („jobokat”) indíthatunk. A MediaConvert támogatja a legnépszerűbb videóformátumokat, mint például a H.264, H.265, és a VP9, valamint a legújabb HDR (High Dynamic Range) és Dolby Vision technológiákat is. HLS streamre is képes felkészíteni a videókat. Csupán fel kell tölteni a forrásvideót egy S3 vödörbe, majd a konvertálás után a kimeneti videók számára is egy S3 vödröt tudunk megadni.
- **Elemental MediaLive:** Az Elemental MediaLive egy élő videókódoló szolgáltatás, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy élő videóadásokat fogadjanak és kódoljanak át a felhőben. A MediaLive támogatja a legnépszerűbb élővideó feltöltési protokollokat, így az RTMP-t is. Ennek a használata már bonyolultabb, mint a MediaConverté, nem szimplán csak egy API hívásaként kell elképzelni. Külön csatornákat lehet benne definiálni, azokhoz inputot/inputokat rendelni, ezután pedig a kódolási munkafolyamatokat felkonfigurálni. Az AWS sokféle nyelvben garantál SDK-kat, amelyek segítségével könnyen lehet automatizáltan MediaLive-csatornákat indítani külön-külön adásokhoz.
- **Elemental MediaPackage:** Az Elemental MediaPackage készíti elő, csomagolja a videófolyamot hálózati protokollokon szállítmányozásra, garantálja a biztonságos és folyamatos tartalomtovábbítást. Biztosítja VOD-ok S3-ból való továbbosztását, vagy élők továbbosztását a MediaLive-ból. A MediaPackage támogatja a legnépszerűbb kliensfelőli protokollokat, mint például az HLS, DASH és a Microsoft Smooth Streaming. Könnyedén integrálható CloudFront-disztribúciókba.

Érdemes még a szoftveres megoldások közt megemlíteni az Elemental MediaConnectet, amely egy Quality of Service (QoS) réteget biztosít a streamet fogadók

és az AWS-felhő között, megbízható és biztonságos hálózati kapcsolatot biztosít. Ismert lehet még az Elemental MediaTailor, amely lehetővé teszi a reklámok beillesztését a videófolyamainkba. Korábban még a felhozatalba tartozott, azonban kivezetésre kerül már az Elemental MediaStore 2025. november 13-áig, amely egy objektumtároló szolgáltatás volt, viszont már az Amazon S3 kiváltotta, mivel az már erős read-after-write konzisztenciát tud biztosítani 2020 óta. [6]

Ezeken kívül az AWS szolgáltat még fizikai hardvereket is a streaming könnyítésére és a nagy számításigények kiszolgálására, ezek közé tartozik például a AWS Elemental Link, amely egy HDMI- és SDI-portokkal rendelkező eszköz, lehetővé teszi a helyszíni videóforrások közvetlenül a felhőbe való továbbítását. A szoftveres és hardveres megoldások összekötésére egy példát szolgáltat mind VOD-ok és előadások kiszolgálására a 4.1. ábra.



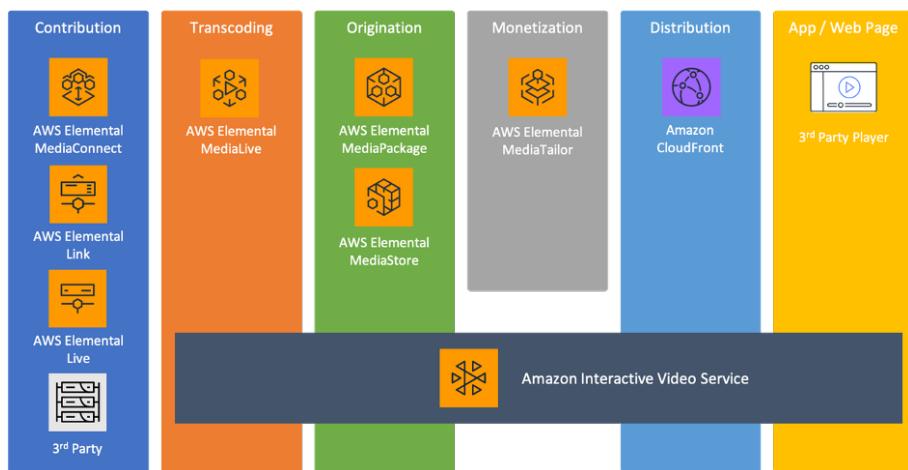
**4.1. ábra.** Példa AWS Elemental szolgáltatások architektúrába kötésére.

### 4.3.2. Amazon IVS

Az Amazon Interactive Video Service (IVS) egy teljesen AWS-kezelt, skálázható, és megbízható élő videó streaming Software-as-a-Service (SaaS), amely lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy gond nélkül integrálják az élő streaming funkcionálitását a saját alkalmazásaiikba. Az IVS az Elemental szolgáltatásokhoz képest end-to-end megoldást kínál kis késleltetésű többnézős alkalmazásra: HLS-alapú kiszolgálás, körülbelül 5 másodperces késleltetést szokott biztosítani; valamint valós idejű alkalmazásra is: WebRTC-alapú kiszolgálás. [16] A forrásvideó-kódolástól a tartalomkiszolgálásig minden szükséges funkciót biztosít (4.2. ábra<sup>3</sup>), nekünk csupán a Software

<sup>3</sup>A kép forrása: <https://aws.amazon.com/blogs/media/awse-choosing-aws-live-streaming-solution-for-use-case/>

Development Kitjét (SDK) kell használni a saját alkalmazásunkban, és a többet az AWS-re bízhatjuk. Ezenkívül biztosít olyan funkcionálitásokat, mint chatszobák és szavazások szolgáltatása, amelyeket könnyen integrálhatunk ezekbe az adásokba.



**4.2. ábra.** Amazon IVS és az AWS Elemental szolgáltatások összehasonlítása.

Ezen szolgáltatás ismertetése a megértést és a választás indoklását szolgálja kézőbbi fejezetekben, az Amazon IVS nem került felhasználásra a konkrét lefejlesztett rendszerben.

### 4.3.3. Amazon VPC

Az Amazon Virtual Private Cloud (Amazon VPC) egy virtuális hálózati környezet. Benne megvalósítható, hogy az AWS publikus felhőjén belül is privát és publikus saját hálózatokat hozzunk létre. Az Amazon VPC segítségével a felhasználók teljes kontrollt gyakorolhatnak a virtuális hálózati környezetük felett, beleértve a VPC-k alatti alhálózatok IP-tartományainak konfigurálását, útvonaltáblák kitöltését, a hálózati interfések/portok korlátozásait, egyéb hálózati eszközök beillesztését (NAT Gateway-ek, Internet Gateway-ek, valamint Transit Gateway-ek), felülvizsgálható benne a hálózati teljesítményt.

Különféle eszközöket kínál a felhasználók számára, hogy biztonságossá tegyék az AWS-felhőn belüli hálózati környezetüket. Priváttá tehetik alhálózataik, bevezethetnek állapotmentes korlátozást ki- és bemenő forgalomra (engedélyezett IP-tartományok és portok megadásával), erre jók alhálózatokra alkalmazható Network Access Control Listek (NACL), vagy a konkrét erőforrásokra alkalmazható Security Group-ek. Állapottartó megoldás az AWS Network Firewall. VPC Flow Logok bekötésével monitorozható válik a hálózati forgalom is.

#### **4.3.4. Amazon ALB**

Az Application Load Balancer (ALB) az Amazon Elastic Load Balancer (ELB) egy fajtája, ISO-OSI Layer 7 szinten, azaz alkalmazásrétegek szintjén működő terheléselosztó hálózati eszköz. Automatikusan skálázódik, lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy egy vagy több szerver példány között egyenletesen eloszthassák a beérkező HTTP- és HTTPS-kéréseket. Az ALB képes a kéréseket a kérések fejlécei alapján vagy a kérések útvonala alapján elkülöníteni a forgalmat.

#### **4.3.5. Amazon S3**

Az Amazon Simple Storage Service (Amazon S3) egy objektumtároló szolgáltatás, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy nagy mennyiségű adatot tároljanak az AWS-felhőben „vödrökben” (bucketokban). Az objektum egy fájl és a fájlt leíró metaadatok közösen. A vődör az objektumok tárolója.

#### **4.3.6. Amazon CloudFront**

Az előző fejezet egy szekciójában már említetésre kerültek a CDN mint a video-on-demand alapú streaming szolgáltatások egyik kulcsfontosságú eleme. Az Amazon CloudFront egy globális CDN, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a tartalmat hozzájuk közelebbi szervereken tárolt cache-ből tölték le, ezáltal csökkentve a késleltetést, csökkentve a központi szerverek terhelését, és növelte a letöltési sebességet. Tartalmaink csoportosítására CloudFront-„disztribúciókat” használunk.

A disztribúciók különböző URI-útvonalaiakon akár különböző CDN-forrásokból – úgynevezett „originekből” – tudnak tartalmat kiszolgálni: ilyen origin lehet egy S3-vődör, AWS Elemental MediaPackage-alapú élőadás-csatorna, Amazon Application Load Balancer (ALB) példány, vagy akár egy egyéni HTTP-szerver is saját doménnével.

#### **4.3.7. Amazon ECS**

Az Amazon Elastic Container Service (ECS) arra szolgál, hogy konténeralapú alkalmazásokat, szoftvercsomagokat futtathassunk a felhőszolgáltatónál. Az ECS segítségével a felhasználók könnyen futtathatnak és skálázhatszak konténereket anélkül, hogy a konténerek futtatásához szükséges infrastruktúra mélyén futó szervergépeket, valamint azok életciklusát, operációs rendszerének patch-elését kellene kezelniük – ezek menedzselését az AWS Fargate motor veszi át, mi csupán a környezeti paramétereket kell felkonfiguráljuk az igényeinknek megfelelően.

Ilyen paraméterek a konténerek képei, a konténerek alapvető számítási erőforrásai (CPU-magok száma, memória mérete), a konténerek hálózati beállításai (porttovábbítások, alkalmazott Security Group), a konténerek naplózása (hova továbbítódjanak a futtatás során a naplók), és a konténerek hozzáférési jogosultságai az AWS-felhőn belüli más szolgáltatásokhoz. Könnyedén kapcsolható össze Amazon ALB-példánnyal.

Tipikusan alkalmazott az ECS párban az Amazon Elastic Container Registry (ECR) szolgáltatással, amely egy konténerképek tárolására szolgáló privát Docker Registry, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a konténerek képeit biztonságosan tárolják és kezeljék az AWS-felhőben.

#### 4.3.8. Amazon RDS

Az Amazon Relational Database Service (RDS) egy relációs adatbázis szolgáltatás, amely segít, hogy könnyen és hatékonyan hozhassunk létre, üzemeltessünk és skálázzunk relációs adatbázisokat az AWS-felhőben. Az RDS támogatja a legnépszerűbb relációs adatbázis motorokat, mint például a PostgreSQL, MySQL, MariaDB, Oracle, és SQL Server.

Képes automatikusan kezelní az adatbázisok frissítéseinek telepítését és a folyamatos biztonsági mentéseket. Mivel ezek is konkrét szervereket igényelnek, az RDS is könnyen integrálható az Amazon VPC hálózati környezetébe, a hálózati védelme is biztosítható.

#### 4.3.9. Kiegészítő AWS-szolgáltatások

A konténerek orkesztrációjának kiegészítésére számos könnyen élesíthető és ECS-hez integrálható szolgáltatás áll rendelkezésre az AWS-felhőben, amelyek közül a legelterjedtebbek az Amazon CloudWatch Logs, az AWS Lambda és a Amazon EventBridge.

Az Amazon CloudWatch Logs egy naplózó és monitorozó szolgáltatás, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a konténerek futtatása során keletkező naplókat gyűjtsék, tárolják, és vizsgálják az ezekből származó metrikákat is akár.

Az AWS Lambda egy serverless Function-as-a-Service (FaaS) szolgáltatás, amely lehetővé teszi kód függvényszerű futtatását anélkül, hogy szükség lenne a szerverek vagy a futtatási környezet menedzselésére. A Lambda-függvény eseményekre reagálva kerül meghívásra, például HTTP-kérésekre, adatbázis-eseményekre, vagy más AWS-szolgáltatások eseményeire.

Ezzel kapcsolatban kerül a képhez az EventBridge, az AWS központi eseménykezelő szolgáltatása, amely lehetővé teszi az egyes AWS-felhőszolgáltatásokon futó

alrendszerek közötti kommunikációt. Segítségével szűrhetünk eseményekre, azokat könnyen továbbíthatjuk az egyes AWS-szolgáltatások között, a célpontja egy EventBridge által elkapott eseménynek ennek megfelelően egy Lambda-függvény is lehet.

## 4.4. A webes komponensek technológiái

A különböző felhőszolgáltatásokon futó kódbazisokat elterjedt webes technológiák segítségével fejlesztettem. Ezen technológiák kerülnek bemutatásra a következő szekciókban.

### 4.4.1. TypeScript és JavaScript nyelvek

A JavaScript egy dinamikusan és gyengén típusos, interpretált programozási nyelv, amelyet webes alkalmazások fejlesztésére használnak. A böngészőben is JavaScript fut legtöbbször modern keretrendszerek (React.js, Vue.js vagy Angular) támogatásával a Document Object Model (DOM) renderelésére, manipulálására, ezzel tudjuk lehetővé tenni a kliensoldali webes alkalmazások interaktív működését, a felhasználói események kezelését, a HTTP-kérések küldését.

Ezenkívül ez a nyelv használható szerveroldali környezetben is, az erre használatos *Node.js* egy futtatókörnyezet, amely lehetővé teszi a JavaScript-kód futtatását a szerveroldalon is. A Node.js a V8 JavaScript-motorra épül, amely a Google Chrome böngészőben is fut, eseményvezérelt architektúrában szolgál ki függvényhívásokat, és aszinkron I/O-működést biztosít, ami lehetővé teszi a blokkoló műveletek nélküli működést, maximalizálja a skálázhatóságot. [14]

A Node.js biztosítja különböző könyvtárakkal a HTTPS-alapú hálózati kommunikációt, a fájlrendszerűleteket, a processzkezelést, a környezeti változók olvasását. A funkcionalitások kiterjesztésére szokás használni JavaScript-modulokat, ekkor kerül középpontba az Node Package Manager (NPM) ökoszisztemája. Az NPM csomagkezelő segítségével könnyen telepíthetünk többek között Model-View-Controller alapú (MVC) keretrendszereket is (pl.: Express.js, Nest.js), Object Relational Mapping (ORM) eszközöket (pl.: Prisma, TypeORM), SDK-kat (pl.: AWS SDK), vagy akár különböző adatbázis- és cache-kezelőkhöz (pl.: PostgreSQL, Redis) drivereket a webszerverünk kiegészítésére.

A TypeScript egy szuperhalmaza a JavaScriptnek – azaz a JavaScript szintaxisát bővíti ki –, amely szigorú és statikus típusosságot ad hozzá. A nyelvben írt kód a TypeScript-fordító (*tsc* – TypeScript Compiler, CLI-alapú eszköz) segítségével JavaScript-kóddá alakítható. A TypeScript segítségével a fejlesztők könnyebben tudják a kódjukat karbantartani, mivel a típusok segítenek a hibák felismerésében, statikus analízisben, és a kódolás során a fejlesztőknek segítségére lehet a kód kiegé-

szítésében is. Mind kliens- és szerveroldalon is használatos, a Node.js natívan nem, de vannak futtatókörnyezetek, amelyek fordítás nélkül is már támogatja a TypeScript futtatását (pl.: Deno).

A TypeScript-alapú technológiákból felépülő „stackek” előnye, hogy a kliens- és szerveroldali kódokat ugyanabban a nyelvben írhatjuk meg, így a fejlesztőknek nem kell külön-külön nyelveket és környezeteket tanulniuk, és a kódok könnyebben átírhatók, újrahasznosíthatók, és könnyebben karbantarthatók.

Mellékesen érdemes még megemlíteni, hogy az AWS CloudFront szolgáltatása lehetőséget nyújt az felhasználóhoz közel futó edge szerverfarmokon nagyon kicsi számításigényű függvényeket futtatni, amelyeket a felhasználói kérésekre lehet közvetlen ráereszteni. Ezeknek két típusa is létezik, a CloudFront Function-függvények felprogramozása egy korlátozottabb nyelvi lehetőségekkel rendelkező JavaScriptben történik, míg a Lambda@Edge-függvények logikája lehet Node.js futtatókörnyezet feletti JavaScriptben, illetve akár Python nyelven megírva.

#### 4.4.2. React

A React<sup>4</sup> egy nyílt forráskódú JavaScript-könyvtár, amelyet a Facebook (ma Meta) vállalata fejlesztette ki még akkoriban belső fejlesztőeszközöként. Single Page Applicationök (SPA) fejlesztésére használt. A React a komponensalapú fejlesztést támogatja, amivel úgy tudunk építkezni, hogy az felhasználói felületet (angolul *User Interface*, röviden UI) kisebb, újrahasznosítható építőelemekre bonthassuk. Az egyik fő előnye a *virtuális DOM*, amely hatékonyan kezeli a változásokat és javítja a teljesítményt.

A React alapvetően klienoldali renderelést (Client-Side Rendering, CSR) használ, ami azt jelenti, hogy az alkalmazás a böngészőben fut, és a szerver csak egy alapszintű HTML-t küld, hozzá a JavaScriptet. Azonban nagyobb alkalmazásoknál gyakran szükség van más renderelési módszerekre: Server-Side Rendering (SSR) esetén A React alkalmazás HTML-jét a szerver generálja le és küldi el a böngészőnek. Ez javítja a teljesítményt és a keresőoptimalizálást (Search Engine Optimization, SEO), mert a keresőmotorok számára az oldal már előre renderelve érkezik. Egy másik ilyen módszer a Static Site Generation (SSG), amely során az oldalak statikusan generálódnak a buildelési folyamat során. Ez gyors betöltési időt eredményez. A Next.js egy React köré épített keretrendszer, amely mind SSG- és SSR-funkcióval is rendelkezik.

Gyakori, hogy a keretrendszer nélkül csupán statikus weboldalakat generálunk React felhasználásával, a Vite egy olyan buildelési eszköz, amely gyorsítja a fejlesztési folyamatot, és képes React- – és akár Vue.js- vagy egyéb – könyvtár-

---

<sup>4</sup><https://react.dev/>

ral írt TypeScript- vagy JavaScript-kódot is statikus weboldalakká generálni. A TypeScriptben írt React-kód fájlkiterjesztése .tsx, illetve .jsx, ha JavaScriptben íródik.

A React egy nagyon népszerű keretrendszer, amelyet a fejlesztők széles körben használnak, és amelynek számos kiegészítő könyvtára és eszköze van, amelyek segítségével gyorsan és hatékonyan lehet webes felületeket fejleszteni. Ennek megfelelően széleskörben támogatott és szeretett könyvtárakat lehet beépíteni a React-alapú alkalmazásokba, mint például a React Router, SPA-n belüli routingra; a TanStack Query, egyszerűsített állapotkezelő aszinkron kérésekre; a React Hook Forms, gyors és hatékony formkezelésre.

## 4.5. Üzemeltetési technológiák

Végül pedig a fejlesztés során használt üzemeltetési technológiákat ismertetem, amelyek segítik a karbantarthatóságot, amelyek segítségével a fejlesztők könnyen tudják a kódbazisból az alkalmazásokat futtatni, az infrastruktúrát felhúzni.

### 4.5.1. Docker

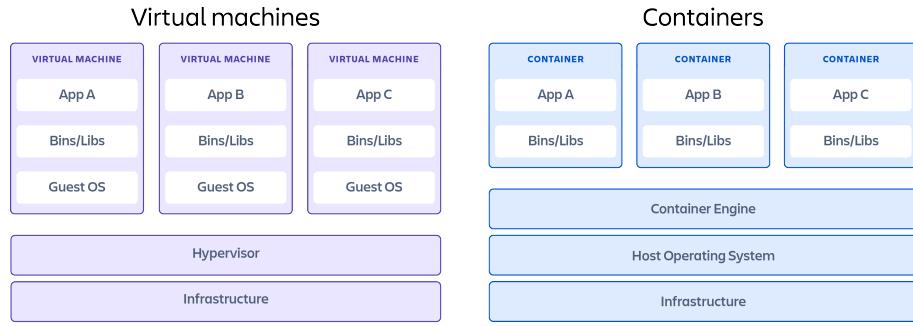
A virtualizáció egy típusa a konténerizáció, amely lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy az alkalmazásokat virtuális gépeknél egyszerűbb „konténerekbe” csomagolják, abból képet generáljanak, azt pedig könnyen osszák tovább, és ezekből a képekből konténereket futtathassanak a számítógépükön vagy épp a felhőben. Egy virtuális gép a gazda gép hardvereit virtualizálja, a konténer pedig a gazda operációs rendszert virtualizálja, azaz a konténerek alatt közös a kernel (4.3. ábra<sup>5</sup>). Ezzel elveszik a teljes izolációt, azaz a biztonság, de a konténerek könnyebbek, gyorsabban indulnak (nincs bootolási idő), és kevesebb erőforrást használnak.

A konténer egyfajta szabványosított egység, amely tartalmazza az alkalmazás kódját, a szükséges függőségeket (könyvtárakat), a konfigurációs fájlokat, és amire az alkalmazásnak szüksége van a futtatáshoz.

A Docker egy konténerizációs fejlesztői környezet, a mélyén a *containerd* névre keresztelt motor fut konténerizációs futtatókörnyezetként. [10] Lehetővé teszi a konténerek létrehozását, indítását, kezelését és átvitelét. Virtuális tárhelyet és hálózatot biztosít a konténerek számára, és lehetővé teszi a konténerek közötti biztonságos kommunikációt. A Docker egy nyílt forráskódú projekt, amelyet a fejlesztők széles körben használnak a konténerizált alkalmazások fejlesztésére és futtatására.

---

<sup>5</sup>A kép forrása: <https://www.atlassian.com/microservices/cloud-computing/container-s-vs-vms>



**4.3. ábra.** Virtuális gépek és konténerek architekturális összehasonlítása.

#### 4.5.2. GitHub

Szoftverrendszerök, alkalmazások fejlesztése során szinte elengedhetetlen a verziókezelés, amelynek segítségével a fejlesztők nyomon követhetik a kód bázis változásait, visszaállíthatják az előző verziókat, és könnyen együtt tudnak dolgozni a kódon. Erre a munkafolyamatra az egyik legelterjedtebb Source Code Management (SCM) eszköz a Git verziókezelő. A Git egy elosztott verziókezelő rendszer. minden fejlesztő saját gépén tárolja a teljes kód bázisát, majd a módosításokat a felhőben lévő tárolóval szinkronizálhatja.

A Git szoftver köré széleskörben találhatunk felhőtárhely-szolgáltatókat, ezek közül a legnépszerűbb a GitHub<sup>6</sup>. A GitHub a tárhelyen kívül sok más funkcionálitást is szolgáltat a hatékony együttműködés és kódgondozás kivitelezésére, egy ilyen szolgáltatása a GitHub Actions, amely CI/CD-folyamatok kezelésére egy eszköz, olyan folyamatokra hasznosítható, mint a statikus ellenőrzés, a build folyamatok automatizálása, és például a kód AWS-re való kiélesítése is.

#### 4.5.3. Terraform

A Terraform<sup>7</sup> egy elterjedt Infrastructure as Code (IaC) eszköz, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy infrastruktúrát definiáljanak kódban, és ezt az infrastruktúrát automatizáltan hozzák létre, módosításuk és töröljék. A Terraform a felhőszolgáltatók API-jait, illetve Cloud Development Kitjét (CDK) használja az változtatások érvényre juttatására. Go nyelven íródott a motorja, a Terraform IaC-ra pedig a saját HashiCorp Configuration Language (HCL) nyelvét ajánlja, amely egy deklaratív nyelv.

<sup>6</sup><https://github.com/about>

<sup>7</sup><https://www.terraform.io/>

## 5. fejezet

# A tervezett architektúra

A következőkben részletezem a tervezett architektúrát két nézetben: első körben a logikai felépítését mutatom be, majd a fizikai felépítését az AWS-felhőben. A logikai felépítés a követelmények alapján készül függetlenül egy választott platformtól, türközi az alapszintű kommunikációs modelljét az egyes részkomponensei között a rendszernek, amikre lehet bontani a teljes egészet. Segíti a megértését a mérnök terveinek a megrendelő számára is, aki nem feltétlen teljesen tapasztalt a területen. A fizikai felépítés konkrét szoftverkomponenseket definiál, amelyeket fejleszteni szükségeltetik a rendszer megvalósításához. Inkább a fejlesztőknek szól, akik a rendszer megvalósításáért felelősek.

### 5.1. Logikai felépítés

A logikai felépítést legjobban a 5.1. ábra tudja jól bemutatni. A rendszer három fő komponencsoporthoz bontható a követelmények alapján: a kliensközeli csoportra, a szerveroldali csoportra és az „orkesztrációs” csoportra. A kliensközeli csoport szolgálja ki a felhasználókat tartalommal, a szerveroldali csoport kezeli az hagyományos üzleti logikát, ahogy az egy többrétegű webalkalmazás megvalósításánál is megszokott az iparban. Az utolsó csoportot „orkesztrációs” csoportnak neveztem el, mivel ez szereli fel a két csoportot tartalommal, kezeli események hatására a videófeldolgozást a háttérben.

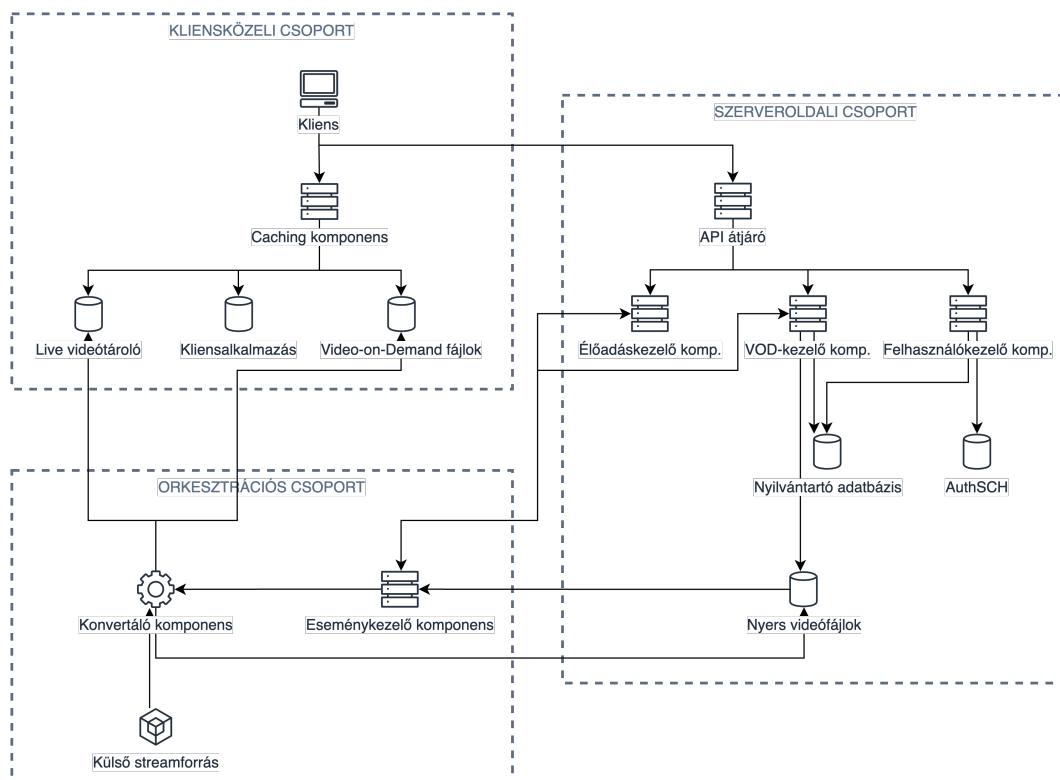
Érdekes lehet megfigyelni, hogy az egyes csoportok konkrét megvalósítása akár kicserélhetővé válik, egy-egy csoport mögötti teljes szoftvercsomag könnyen lekapcsolható a másik kettőről, csupán jól definiált és agnosztikus API-okra van szükség.

A kliensközeli csoportban a felhasználók a webalkalmazást saját kliensükre egy erre szolgáló tárolóból kell letöltsék, hasonlóképp érik el a videókat két tárolóból. Ezzel a funkcionális követelmények megvalósulnak az élők elérésére, a VOD-ok elérésére, a weboldalon a videóprojektek UI-jára vonatkozó követelmények. A nem

funkcionális követelményekből pedig teljesül a caching komponenssel, hogy a videók gyorsan és megbízhatóan érhetőek el a nézők számára.

A szerveroldali csoportban darabokra szedve tulajdonképpen egy REST API helyezkedik el élőadás-, VOD- és felhasználókezelő komponensekkel közösen. Ez API-átjáró mögé van helyezve, amely a biztonságos kommunikációt tudja biztosítani, a felhasználók autentikációját és autorizációját tudja kezelní együttműködve a felhasználókezelő komponenssel, valamint a kliensnek a megfelelő interakciós lehetőséget tud szolgáltatni. A szerveroldali csoportban a videók feltöltése történik csupán, az egyes entitásokról a változások nyilvántartása kerül még tárolásra.

A szerveroldali csoport események formájában kommunikál az élőadás- és VOD-kezelő az „orkesztrációs” csoportban lévő eseménykezelővel. Az orkesztrációs réteg fogja a két csoportot össze, események hatására indított konvertálást a konvertáló komponenssel. Ez a komponens tölti fel a videókat a kliensközeli csoport felé, tart összeköttetést a live streaming külső forrásával.



**5.1. ábra.** Logikai felépítés a követelmények alapján.

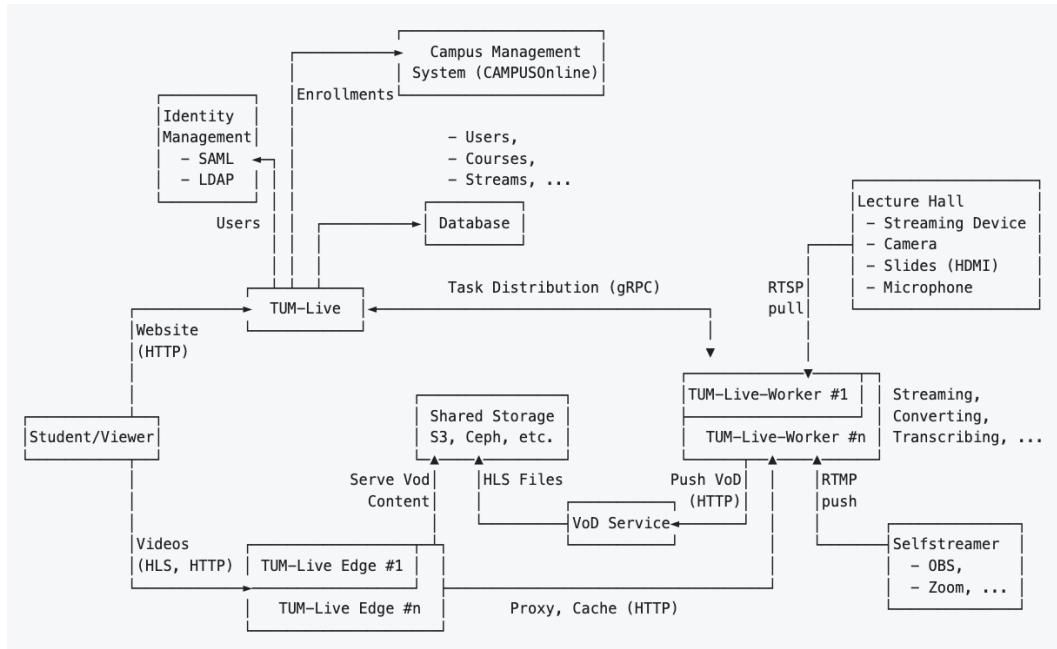
Megjegyzés: az itt feltüntetett komponensek élőadás-, VOD- és felhasználókezelő moduljai a későbbiekbén a konkrét szoftverarchitektúrában monolit struktúrában egy közös szerveralkalmazásba kerültek bele, azon belül kerültek modularizálásra az üzleti logikában.

A korábbi 2.2. alfejezetben megismert protokollok közül a tervezés során az egyszerű implementáció és a jól támogatottság szempontjából a HTTP Live Streaming

(HLS) protokollt választottam a VOD és live streaming fogadó oldalán. Az élő közvetítéshez a Real-Time Messaging Protocol (RTMP) protokollt választottam, ehhez az OBS Studiót használtam a felstreameléshez.

### 5.1.1. Összehasonlítás egy hasonló rendszerrel

A tervezet igazolásához segítségül kerestem az interneten nyílt forráskódú hasonló megoldásokat is. Megtaláltam a Technische Universität München (TUM) egy hallgatói csoportja, a TUM-Dev által fejlesztett az egyetemen is használt VoD és live streaming szolgáltatását, a GoCastot<sup>1</sup>. Ez a rendszer önállóan hosztolható szoftvereket komponál össze, nem felhőnájtí. A rendszerben hasonló absztrakt tervezetet lehet megfigyelni az én megoldásaimhoz (5.2. ábra), ugyanígy HLS-sel szolgálják ki a tartalmakat (lásd *TUM-Live Edge* példányok), viszont a live streamingre saját több portos workereket alkalmaznak (lásd *TUM-Live-Worker* példányok), lehetőség ad viszont saját streamerből RTMP-n keresztül feltölteni élő közvetítést, ahogy én is megvalósítom a saját megoldásomban. Külön mikroszolgáltatás biztosítja a live és VOD streamingen kívüli funkcionálitásokat, a TUM-Live. Ez a megoldás nem teszi lehetővé, hogy a rendszeren kívül készült videót lehessen feltölteni és VOD-ként elérhetővé tenni rajta keresztül.



**5.2. ábra.** A GoCast architektúrája a dokumentációból.

<sup>1</sup><https://github.com/TUM-Dev/gocast>

## 5.2. Fizikai felépítés AWS-re specializáltan

A rendszert az átlátható kezelés érdekében az AWS-felhőben egy teljesen erre külön készített AWS-fiókba helyeztem, így terveztem meg az architektúrát is. A rendszer egyszerűsített fizikai felülnézetét az AWS-fiókban, az AWS-erőforrások összekötettségét jól összefoglalja az 5.3. ábra.

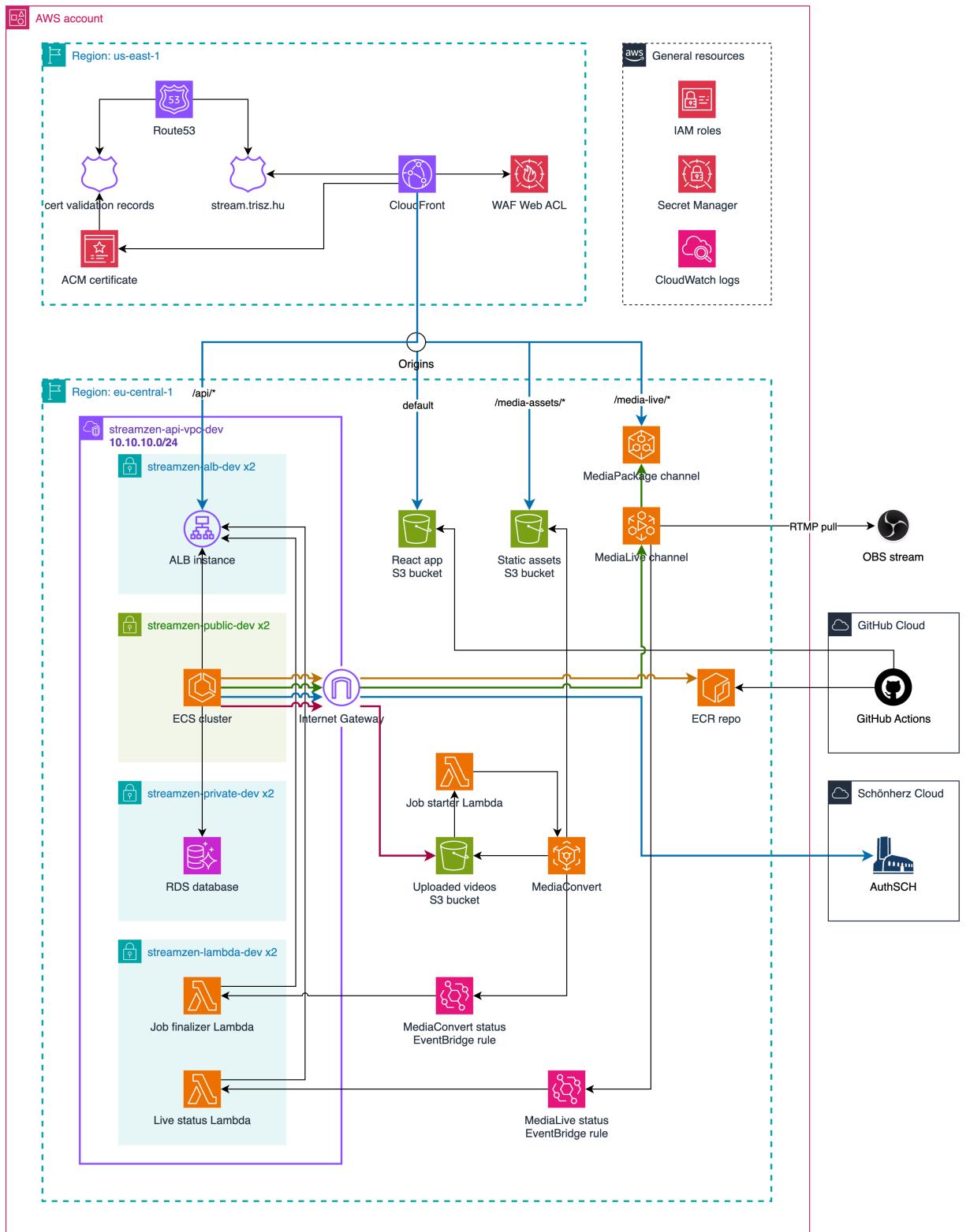
Az ábrát olvasva látható, hogy egészen jól elkülönülhetnek ebben a nézetben is csoportokra az egyes erőforrások. A kliensközeli csoportot a CloudFront CDN szolgálja ki, ennek a disztribúciónak adtam domainnevét, így használatba került egy stream.trisz.hu domain alatti Amazon Route53-zóna is, illetve egy SSL-tanúsítvány is hozzáadásra került. A védelmezésre egy AWS Web Application Firewall web Access Control List – röviden: egy WAF web ACL – is bekerült a disztribúció elé. Ezen szolgáltatások az edge szerverfarmokon működnek, az AWS ehhez azt írja elő, hogy az erőforrásokat a „us-east-1”, azaz az észak-virginiai régióban kell elhelyezni.

A disztribúció után jönnek egy új rétegben először egy ALB-példány, ez és a mögötte lakó erőforrások az „eu-central-1” (frankfurti) régióban belül is egy saját hálózatba, azaz AWS VPC-be kerültek. Ezenkívül videók S3-vödrét, a React alkalmazás vödrét és a live csatornát minden külön originként tettek a disztribúció mögé, külön-külön útvonalak mintázatokra illeszkedve.

A RTMP-alapú live stream fogadását OBS Studióból a MediaLive kezeli, ami a MediaPackage segítségével továbbítja egy csatornán a tartalmat. A VOD-tartalmakat a MediaConvert konvertálja HLS-adatfolyamba illeszthető formátumba, a kimenetét pedig a S3-vödörbe helyezi. A szerveralkalmazás egy Node.js alapú web app a tervezem alapján, amely NestJS keretrendszerrel kerül kialakításra, Dockerrel konténerizálom és az ECS-be telepítem, azzal menedzsselem életciklusát; az ECR-be kerülnek a konténer képei. Az adatbázis egy PostgreSQL példánnyal kerül megvalósításra, amelyet az RDS szolgáltatásban helyezek el menedzsselésre.

Az orkesztrációs eseményekre Lambda-függvények reagálnak, az eseményeket központilag az EventBridge hallgatja le szabályokkal és kötötti össze a megfelelő Lambda függvényekkel. Felhasználásra kerülnek a biztonságos kezelésre IAM-szerepkörök, monitorozásra és naplózásra a CloudWatch, illetve az érzékeny paraméterek tárolására az AWS Secrets Manager.

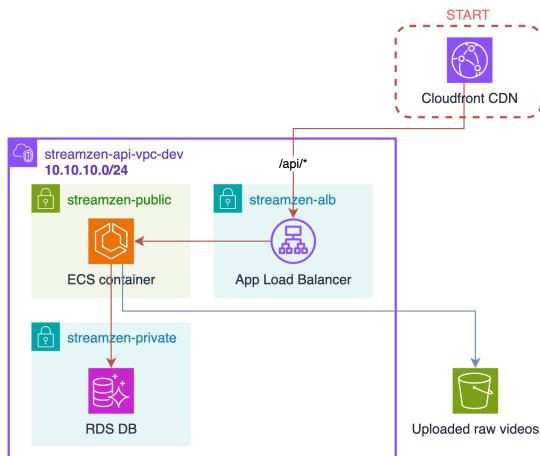
A kódbázis GitHubon kerül verziókezelésre, ott a CI/CD-folyamatokat GitHub Actions segítségével automatizálom a szerveralkalmazás élesítésére, a React-alkalmazás statikus fájljainak feltöltésére. A Terraform segítségével az infrastruktúrát kód formájában kezelem, a Terragrunt – amely egy Terraform-kódkezelést segítő kiegészítő eszköz – pedig a Terraform-modulokat kezeli, hogy a kódbázis ne legyen túl bonyolult.



**5.3. ábra.** Az AWS-fiók erőforrásainak logikai kapcsolata.

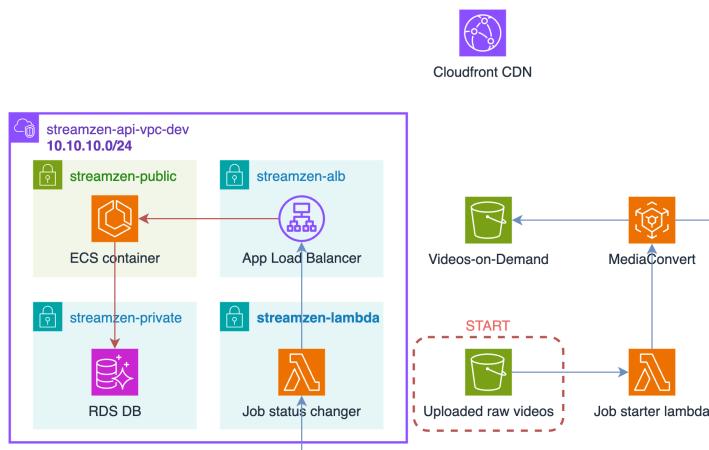
### 5.2.1. Video-on-Demand kiszolgálás folyamata

Vizsgáljuk meg közelebbről a VOD-tartalom kiszolgálásának folyamatát az AWS-felhőben. A 5.4. ábra mutatja be a VOD-tartalom feltöltésének folyamatát, ahol a szerveralkalmazás a nyers videót buffer formájában fogadja HTTPS-en keresztül a böngészőből. A webszerver az S3-vödörbe helyezi, illetve lenyugtázza az adatbázisban, hogy a konvertálási folyamat ezzel elindult. A folyamatot a felhasználói felületen a felhasználók követhetik, ahol a folyamat állapotát mutatja a szerveralkalmazás.



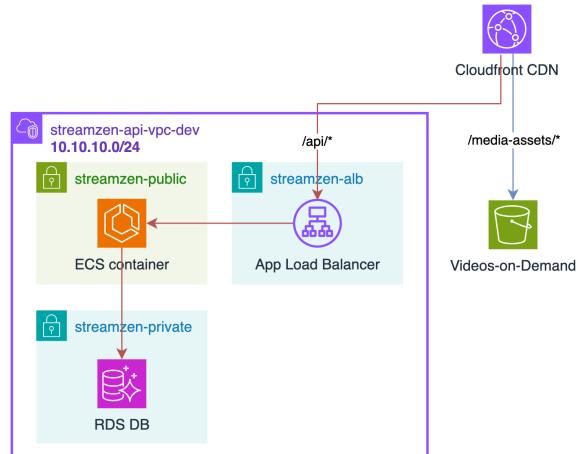
**5.4. ábra.** Folyamatábra a nyers videó feltöltéséről.

A 5.5. ábra mutatja be, hogy fut le a feltöltés utáni folyamat. Egy konvertálási szolgáltató indító Lambda-függvény feliratkozik a feltöltött videókat tároló S3-vödörre, amely a feltöltés után felkonfigurál egy szolgáltatót a MediaConvert számára, megadja a forrásfájlt és az S3-vödröt, ahova majd a job után kell kerülni a HLS-kompatibilis fájlcsomag. Egy másik Lambda-függvény, amely a MediaConvert job állapotváltozásaira van feliratkozva, a folyamat végén értesíti a webszervert az ALB-n keresztül, hogy nyugtázza a folyamat jelenlegi státuszát.



**5.5. ábra.** Folyamatábra a feltöltés utáni videófeldolgozásról.

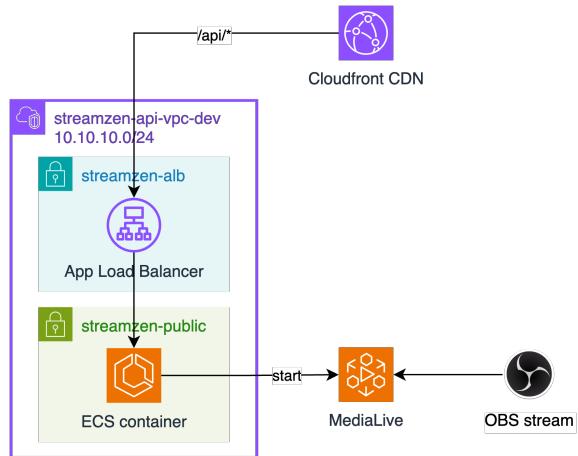
A 5.6. ábra fejti ki egy részről, hogy hogyan értesül az adminisztrátor a videó feldolgozottságának állapotáról az API-n keresztül, illetve a UI-n értesülés után mi történik, ha meg is nyitja a már streamelhető videót, amely a CloudFront disztribúció Video-on-Demand S3-alapú originjén keresztül érhető el.



**5.6. ábra.** Folyamatábra a VOD-tartalom lejátszásáról.

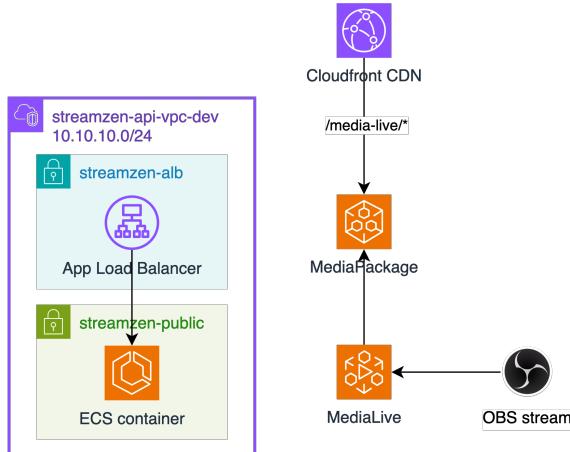
### 5.2.2. Live streaming folyamata

A live streaming indítását mutatja be a 5.7. ábra. Az adminisztrátor a stúdióban gombnyomásra megnyitja API-n keresztül a live streamet, amellyel a MediaLive szolgáltatásban a csatorna is elindul, aktívan húzza RTMP-n keresztül a felcsatolt forrásból a videóanyagot.



**5.7. ábra.** Folyamatábra a live stream indításáról.

A 5.8. ábra pedig bemutatja, miután a live stream elindult, a MediaPackage csatorna húzza át a konvertált videót a CloudFront disztribúció elé, így ezen az originjén keresztül lesz elérhető a Cloudfront disztribúciónak a felhasználók számára, akik a webalkalmazásban a megfelelő útvonalon érik el a live streamet.



**5.8. ábra.** Folyamatábra a live streamre való kapcsolódásról.

### 5.3. Konfigurációmenedzsment

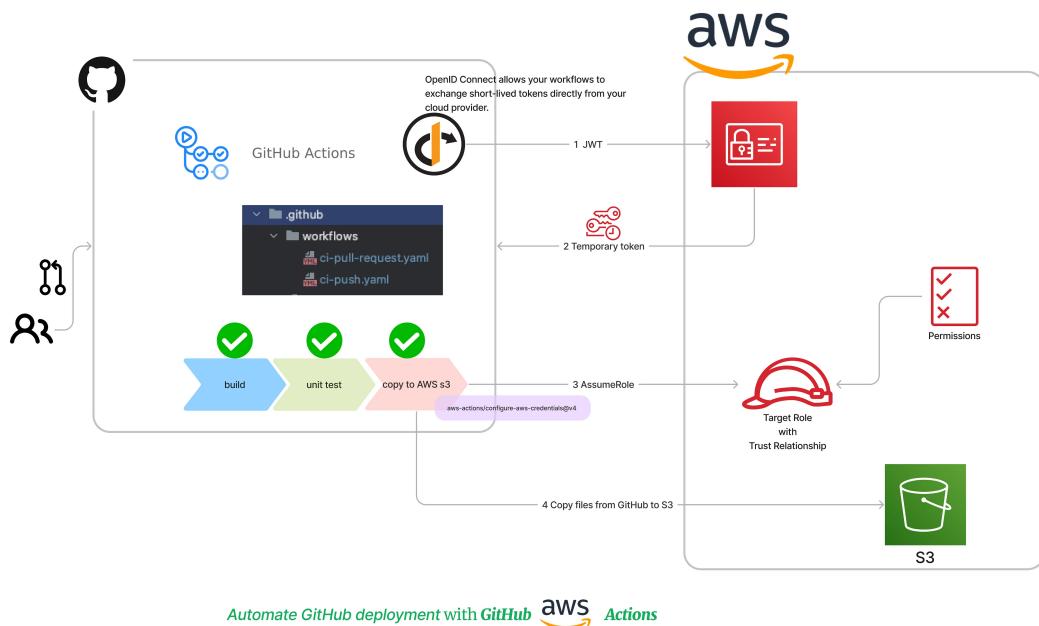
Nagyobb rendszerek tervezése igényli, hogy megfelelő Konfigurációmenedzsmentet teremtsen köré a tervezőmérnök, hogy a rendszer könnyen karbantartható legyen. A Terraform lehetővé teszi az infrastruktúra építését és az annak felkonfigurálását kód formájában, a kódban való élesítések nyomán friss és dokumentált marad az állapota is ezeknek.

Egyetlen környezetet terveztem kialakítani, egy *development*, azaz fejlesztési környezetet, a Terraform modulokat egy befoglaló Terragrunt gyökérmodulba szerveztem, a `streamzen-core` mappába. Az erőforrásokat igyekeztem olyan módon elnevezni, hogy azok tartalmazzák a `streamzen` prefixet és a környezet nevét, például `dev` is tartalmazzák, hogy könnyen lehessen azonosítani őket a későbbiekben. Az erőforrások alapvetően az „eu-central-1” régióban helyezkedtem el, a globális erőforrások kivételével.

Terraformban menedzselt infrastruktúra tipikus életciklusa áll a kódból származó tervek előállításából (plan), annak manuális átolvasásából, majd pedig a változtatások aktiválásából (apply). Az automatizálás érdekében GitHub Action munkafolyamatokba terveztem szervezni a Terraform tervezők előnézetének generálását – amely a `terraform plan` parancs kiadasával kezdeményezhető –, ami minden Pull Request (PR) UI-ján kommentként kerül hozzáadásra a PR-hez, viszont a tervezők élesítését (erre használt parancs a `terraform apply`) saját kézzel a saját parancs-

soromból terveztem megtenni, tekintettel arra, hogy csupán egyedül dolgoztam a kódmezőkkel.

Hogy az AWS-fiók erőforrásaihoz hozzáférést kaphasson a munkafolyamat is, a GitHub Action munkafolyamata számára OpenID Connect (OIDC) felállításával terveztem az erre szánt AWS-szerepkör felvételét megvalósítani (5.9. ábra<sup>2</sup>). [11]

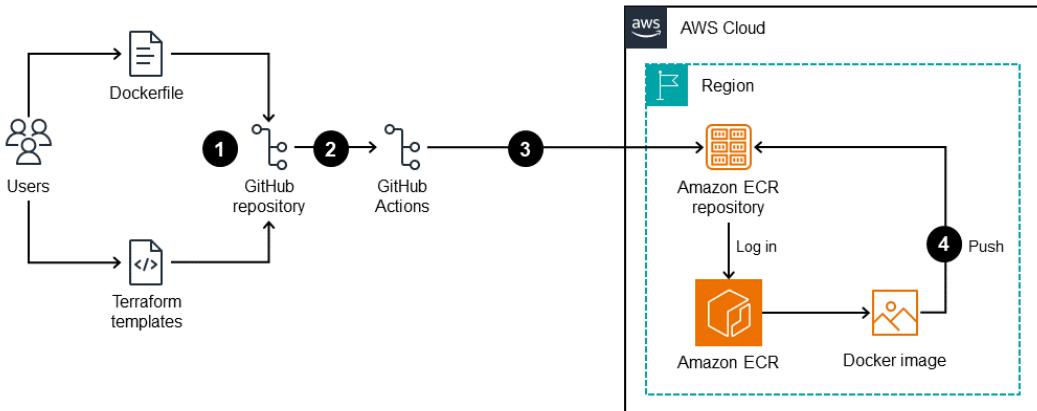


**5.9. ábra.** Workflow autorizálása AWS-szerepkörre OIDC-val.

A konfigurációmenedzsment részeként még a változtatások hibamentes élesítése érdekében statikus ellenőrzést terveztem bevezetni hasonlóan GitHub Action munkafolyamatokból a React-kód és a szerveralkalmazás Node.js-kódjára is.

A szerveralkalmazás egységként való kezelése érdekében és a könnyű telepíthetőségről – ahogy ezt a nem funkcionális követelmények is megkívánták – konténerizálni terveztem a Node.js-szerveralkalmazást Docker-konténerbe való komponálással, a buildelési folyamatot Dockerfile-lal kívántam megvalósítani hozzá. GitHub Action került alkalmazásra az buildelt Docker-kép ECR-be való automatizált feltöltésére (5.10. ábra), a React-kód buildelésére és S3-vödörbe való feltöltésére.

<sup>2</sup>A kép forrása: <https://mahendranp.medium.com/configure-github-openid-connect-oidc-provider-in-aws-b7af1bca97dd>



**5.10. ábra.** Folyamatábra a Docker-kép ECR-be feltöltéséről.

## 5.4. A projekt felépítése

A projekt egészét egy közös GitHub-repositoryba terveztem kivitelezni, tehát „monorepo” jelleggel. A TypeScript-alapú projektekre bő eszköztárat és könnyű kezelést biztosít a Visual Studio Code (röviden VSCode<sup>3</sup>) szövegszerkesztő, amelyben a projekt könnyű átláthatóságára pedig egy VSCode-os (streamzen.code-workspace fájlnévvel) munkatér-konfigurációt alakítottam ki 5 fő mappából álló struktúrával: client, server, infra, infra-bootstrap és .github alatt.

A client mappában a React-alprojekt található, a server mappában a szer-veralkalmazás Node.js-alprojektje, az infra mappában a Terragrunt-konfiguráció, az infra-bootstrap mappában az egyszer aktiválandó Terraform-konfiguráció található (ez állította fel az S3-vödröt a Terraform-állapot tárolására és a CI/CD-csővezeték kapcsolódását OIDC-n keresztül az AWS-fiókba), a .github mappában pedig a GitHub Action-munkafolyamatok találhatóak a csővezetékre.

<sup>3</sup><https://code.visualstudio.com/>

## 6. fejezet

# Kliensközeli komponensek implementációja

A következőkben részletezem a klienseket kiszolgáló infrastrukturális komponensek konfigurációját, valamint a legfelső megjelenítesi réteg szoftveres komponenseinek implementációját. A forgalom először a CDN-nel ütközik, amelyen keresztül lesznek elérhetőek a statikus weboldal erőforrásai, valamint a média-erőforrások csatornái.

### 6.1. A CDN és a hozzácsatolt erőforrások

A CDN és az ahhoz tartozó erőforrások jelentik az első belépési pontját egy a rendszerhez intézett kérésnek. A rendszer és a CDN – azaz a Cloudfront-disztribúció – számára a stream.trisz.hu doménnevet rendeltem, amelyet a saját trisz.hu doménem aldoménjeként jegyeztem be a Route 53 szolgáltatásban egy külön DNS zónaként. A böngészőből, azaz kívülről indított kérések minden esetben a DNS feloldásával kezdődnek, a Route 53 névszervereire oldódnak fel, ezzel szerzi meg a kliens az IP-jét a Cloudfront edge szerverfarmjának. A Cloudfront-disztribúcióknak különleges CNAME rekordjaik vannak, biztosítják hogy a kliens a legközelebbi edge szerverfarmhoz csatlakozhasson, a konkrét működést az AWS elrejti a háztető alatt előlünk. A biztonságos, HTTPS-alapú szerver–kliens kommunikációt a Cloudfront-disztribúcióhoz tartozó SSL-tanúsítvánnyal biztosítja a rendszer. A tanúsítványt az AWS Certificate Manager szolgáltatásban generáltam és kezeltem, amely automatikusan megújítja a lejáró tanúsítványokat (6.1. ábra), amennyiben a domainhez tartozó DNS zónát a Route 53 szolgáltatásban – azaz az AWS szolgáltatásában kezeljük.

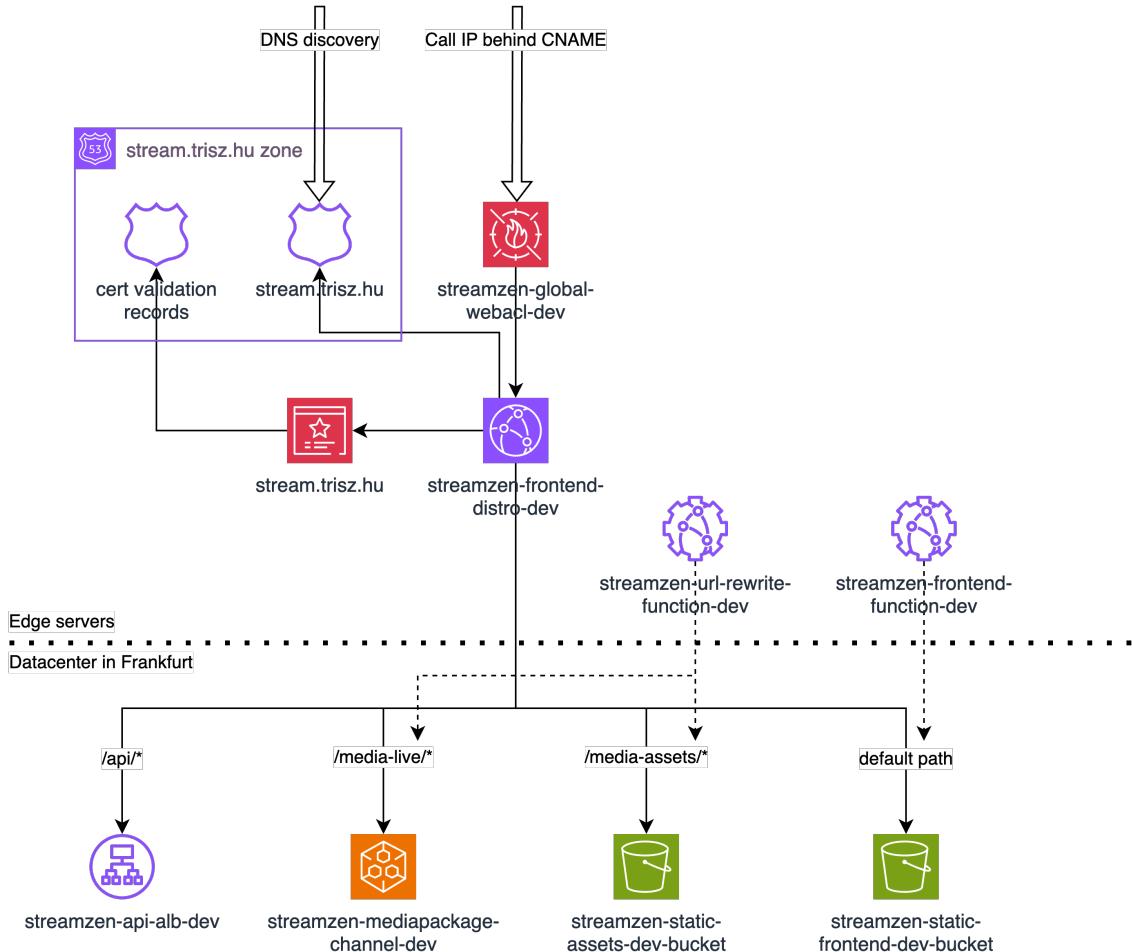
A Cloudfront disztribúcióhoz hozzácsatoltam egy WAF ACL-t, amely a webalkalmazás szintű tűzfal szerepét tölti be. minden kérést ez a Layer 7 rétegbeli logika szűri meg. Mivel nem volt élő forgalomra készítve az alkalmazás, így egy egysze-

**6.1. ábra.** Képernyőkép a disztribúció alapvető beállításairól az AWS-konzolon.

rű AWS menedzselte szabályt tettem csak rá a WAF-ra demonstrációképp, amely megvizsgálja a kérést, hogy tartalmaz-e SQL injection támadást vagy egyéb megszokott webalkalmazásokra jellemző ilyen jellegű támadást (pl.: ismert kihasználható URI-útvonalak, Java webalkalmazásokra jellemző exploitok) – a szabálycsoportot név szerint AWSManagedRulesKnownBadInputsRuleSet név alatt tartja számon az AWS WAF.

Az edge-en kerül kiértékelésre a kapott kérés útvonala (angolul *path*) alapján az, hogy melyik origin felé kell továbbítsa a disztribúció a kérést. A 6.2. ábra adatközpont (angolul *datacenter*) felőli oldalán láthatóak a nyilak végén, hogy milyen útvonalak alapján kerül a kérés melyik originhez. A kiértékelés során a disztribúció figyelembe veszi a szabályok sorrendjét, az szabályokban definiált útvonalmintákra mintaillesztés történik, és ha kapott útvonal illeszkedik a sorban következő mintára, ott véget és a kiértékelés. A disztribúcióhoz tartozó originok közül a legfontosabb a statikus weboldal, amely az S3-vödörben található, ez lett az alapértelmezett útvonal, ahova a kérések mennek, amennyiben egyik előbbi útvonalmintára se illeszkedik a kérésben található útvonal.

A Cloudfront biztosítja, hogy kis számításigényű logikát tudjuk még az edge rétegében futtatni a kéréseken, erre Cloudfront Function-függvényeket alkalmaztam a MediaPackage csatorna előtt és a VOD-okat kiszolgáló S3 bucket (*streamzen-static-assets-dev-bucket*) előtt. Ez a *streamzen-url-rewrite-function* nevű kis függvény egy *url-rewrite.js* nevű fájlt futtat (6.1. kód részlet). A függvény a kérés URI-ját vizsgálja, és ha a kérés a */media-assets/* vagy */media-live/* prefixekkel kezdődik, akkor eltávolítja ezeket a prefixeket, és a kérés így megtisztított URI-ját továbbítja a konkrét origin felé.



**6.2. ábra.** A kliensoldali architektúra részletezésebben.

```

1  function handler(event) {
2    const request = event.request;
3    ["/media-assets/", "/media-live/"].forEach((prefix) => {
4      request.uri = request.uri.replace(prefix, "/");
5    });
6    return request;
7  }

```

**6.1. kódrészlet.** url-rewrite.js fájl tartalma.

A backend `/api` útvonalon keresztül elérhető, a Cloudfrontból ide egy VPC Origin típusú módon lehet továbbítani a kérést, ezzel leegyszerűsítve a kérések hálózati biztonsági kezelését. Ennek az originnek a cache behaviorje nem igényli, hogy lehagyjuk a Host headert, ugyanis az ALB mögötte akár fel tudja használni a forgalomirányításhoz. A többi origin esetén a Host headert le kell hagyni a kérésekről (működésük ezt igénylik az AWS-dokumentáció alapján dolgozva), ezért is került

használatra ezeken az útvonalakon a Managed-AllViewerExceptHostHeader nevű Origin Request Policy, azaz ez a kéréseket minden headerrel továbbítja, kivéve a Host headert. A behaviorok mindegyikénél beállítottam, hogyha HTTP-vel jönne a kérés, akkor dobja vissza a kliens felé, hogy kezdje újra HTTPS alapon a kérést. A cachelési szabályzásokat nem volt célom túlbonyolítani, így egyszerű menedzselt optimalizált cache policy-t használtam, amely a legjobban optimalizálja a cachelési időt. Az API-n kívül a többinél be kellett állítsam, hogy az alap CORS-fejléceket (Managed-CORSHeaders) visszaküldje a kliens felé a disztribúció, hogy a böngésző ne blokkolja a válaszokat. Az API esetében maga a NestJS alkalmazás kezeli ezt. Ezen beállításokat mutatja be a 6.3. ábra is.

### EI2GXKTOVAL8

Preced...	Path pattern	Origin or ori...	Viewer protocol ...	Cache pol...	Origin request p...	Response ...
0	/api/*	vpc-origin	Redirect HTTP to ...	Managed-Cachi	Managed-AllViewer	-
1	/media-assets/*	assets-origin	Redirect HTTP to ...	Managed-Cachi	Managed-AllViewerExc	Managed-CORS
2	/media-live/*	live-origin	Redirect HTTP to ...	Managed-Cachi	Managed-AllViewerExc	Managed-CORS
3	Default (*)	frontend-origin	Redirect HTTP to ...	Managed-Cachi	Managed-AllViewerExc	Managed-CORS

**6.3. ábra.** Képernyőkép a különböző útvonalakra illesztett cache behaviorökről.

A VPC Origin típusú origin a Cloudfront-disztribúcióban egy Amazon VPC-n belüli erőforrást jelent – a mi esetünkben ez az ALB-példányunk –, amelyet a Cloudfront közvetlenül elérhet. Nem működik *cross-account* módon, tehát amennyiben a célpont egy másik AWS-fiókban helyezkedne el. Az origin a VPC-n belül található, és elsősorban privát alhálózaton, Security Groupokkal van védve hálózati szinten. A VPC Origin típusú origin használata lehetővé teszi, hogy a Cloudfront közvetlenül kommunikáljon az erőforrással, anélkül hogy nyilvános doménnevét kelljen rendelni hozzá. Ezzel megspórolhatjuk az ALB-példány Internet Gatewayre való kötését, az ALB-példány számára domén bejegyzését, valamint SSL-tanúsítvány felvételét annak, a TLS-kapcsolat is terminálhat a Cloudfront-disztribúcióban, házon belül már elég HTTP-alapon forgalmazni komponensek között.

Az S3-vödrök publikus elérését teljes blokkolásra állítottam (6.4. ábra). Úgy tetszem őket elérhetővé a Cloudfront-disztribúció számára, hogy egy-egy bucket policy-t csatoltam hozzájuk, amely az S3 originre egyedi, arra csatolt Origin Access Control-lal (OAC)[9] együtt lehetővé teszi, hogy csupán az az AWS-beli principal – azaz a mi

disztribúciónk – kapjon az objektumolvasásokra (és csak arra) hozzáférést, amelynek a megadott Amazon Resource Number (ARN) azonosítója van. Az ábrán megadott AWS:SourceArn a streamzen-frontend-distro-dev disztribúció ARN-je. A fent gyakorolt beállítás is biztosítja az IT-biztonságban is elterjedt és az AWS által is ösztönzött "*principle of least privilege (PoLP)*" elvét.

### Block public access (bucket settings)

[Edit](#)

Public access is granted to buckets and objects through access control lists (ACLs), bucket policies, access point policies, or all. In order to ensure that public access to all your S3 buckets and objects is blocked, turn on Block all public access. These settings apply only to this bucket and its access points. AWS recommends that you turn on Block all public access, but before applying any of these settings, ensure that your applications will work correctly without public access. If you require some level of public access to your buckets or objects within, you can customize the individual settings below to suit your specific storage use cases. [Learn more](#)

**Block all public access**  
 On  
 ▶ Individual Block Public Access settings for this bucket

### Bucket policy

[Edit](#) [Delete](#)

The bucket policy, written in JSON, provides access to the objects stored in the bucket. Bucket policies don't apply to objects owned by other accounts. [Learn more](#)

ⓘ Public access is blocked because Block Public Access settings are turned on for this bucket  
 To determine which settings are turned on, check your Block Public Access settings for this bucket. Learn more about [using Amazon S3 Block Public Access](#)

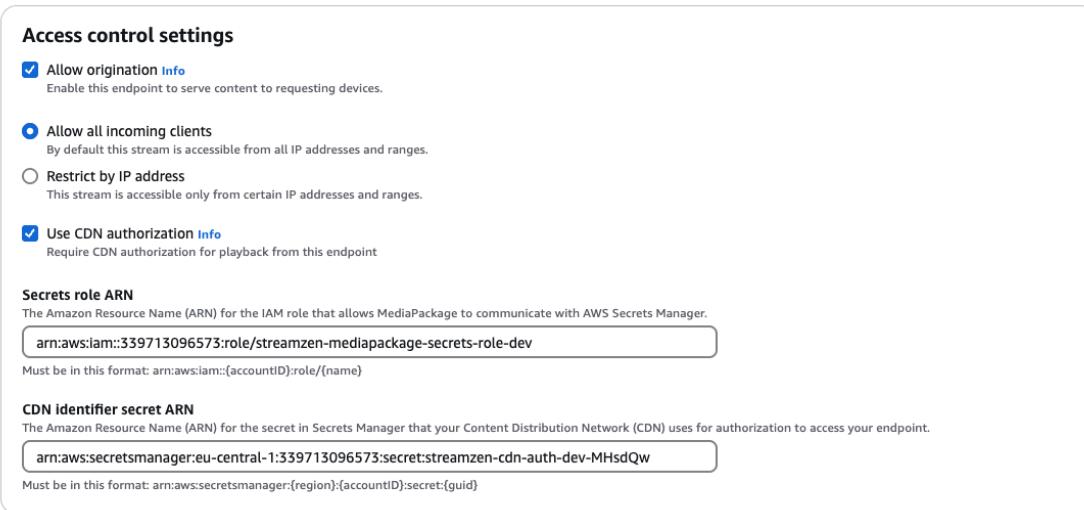
```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Sid": "AllowCloudFrontServicePrincipal",
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": "cloudfront.amazonaws.com"
      },
      "Action": "s3:GetObject",
      "Resource": "arn:aws:s3:::streamzen-static-assets-dev-bucket/*",
      "Condition": {
        "StringEquals": {
          "AWS:SourceArn": "arn:aws:cloudfront::339713096573:distribution/EI2GXKTZOVAL8"
        }
      }
    }
  ]
}
```

[Copy](#)

**6.4. ábra.** Képernyőkép a vödrök hozzáférési beállításairól konzolon.

A MediaPackage-csatorna védeeltségét pedig a publikált HLS-végpontra beállított *CDN Authorization*[1] segítségével biztosítottam, amely a Cloudfront-

disztribúciótól érkező kérésekben a X-MediaPackage-CDNIdentifier headerben várja el egy titkos kulcs-érték párból az értéket. Ezt a headert a disztribúció felkonfigurálásakor a megfelelő originra rátettem. A MediaPackage-csatorna HLS-végpontjának hozzáférési beállításait, a felhasznált Secret Managerból származó kulcs-érték pár ARN-jét, és az azt elérő IAM-szerep ARN-jét a 6.5. ábra mutatja be.



**6.5. ábra.** Képernyőkép a MediaPackage-csatornabeli HLS-végpont hozzáférési beállításairól konzolon.

## 6.2. A statikus weboldal

A statikus weboldal HTML-, JavaScript- és CSS-fájlokból, valamint a weboldal statikus tartalmát képező médiafájlokból (képek, betűtípusok) tevődik össze. Ezek összeállításához a React keretrendszerben írt SPA-alkalmazásokat is jól kezelő Vite.js eszközt használtam, amely a React-alkalmazásokat egyetlen kiindulási `index.html` HTML-fájlba csomagolja, és a készülő JavaScript-kódot is optimalizálja. A Vite.js eszköz a fejlesztési környezetben gyorsítótárazza a fájlokat, így gyorsabbá téve a fejlesztést, míg a gyártási környezetben (angolul *in production*) optimalizálja azokat, hogy a lehető legkisebb méretűek legyenek.

Korábban bemutatásra került két különböző Cloudfront Function-függvény, amelyek az S3-vödrök elérése előtt futnak minden kérésen. Ezek közül a statikus weboldal előtti függvény (6.2. kód részlet) csupán arra hivatott, hogy a kéréseknél az egyes prefixekkel kezdődő kéréseket átirányítsa az alapértelmezett / útvonalra. Ezekre azért volt szükség, hogy a statikus oldal által kezelt útvonalak mind a CDN-re való belépés után az alapértelmezett útvonalon elérhető `index.html`-re oldódjanak fel, hiszen az `index` oldalon behavatkozott JavaScriptből pedig majd a betöltés után

a React Router megfelelően kezeli le a böngészőben az eredetileg kért útvonalat. Ez a megoldás természetesen magával vonzza azt az igényt, hogy akármikor ha új aloldalt vezetünk be, akkor a Cloudfront Function-függvényben ezt a prefixet hozzá kell adnunk a spaInternalRoutingPrefixes tömbhöz, amely a kód elején található.

```
1 const spaInternalRoutingPrefixes = ["/videos", "/live", "/events", "/  
  members", "/courses", "/about", "/studio", "/login"];  
2 function handler(event) {  
3   const request = event.request;  
4   if (spaInternalRoutingPrefixes.some((pref) => request.uri.startsWith(  
  pref))) {  
5     request.uri = "/";  
6   }  
7   return request;  
8 }
```

## 6.2. kódrészlet. frontend-request-default.js fájl tartalma.

A Vite.js ökoszisztémájának részét képzik különböző fejlesztők által összerakott kódgeneráló szkriptek, a Vite.js hivatalos dokumentációja által ajánlott szkriptek közül választottam a kezdőprojekt felállítására egy olyat, amely TypeScript nyelven írt és React keretrendszerre felkészítve rak össze egy kliensoldali NPM-projektet.

Ezek után telepítettem ebbe a projektbe a könnyebb fejlesztéshez szükséges könyvtárakat, ilyenek például a React Router, a React Hook Forms, az Axios és a Hls.js, utóbbi kettő jelentős szerepet fog még betölteni később implementációs kifejtéseimben. Ezek mellett UI-komponensek kódját húztam be a *shadcn/ui*<sup>1</sup> könyvtárából, amelyek a felhasználói felület megjelenítéséhez szükségesek.

A Vite.js képes fejlesztői módban indítani egy webszervert arra, hogy folyamatosan figyelje a fájlokat (úgynevezett *watch mode*-ban), és ha változás történik, akkor újrabuildelje a fájlokat, és újraindítsa a webszervert.

### 6.2.1. A weboldal telepítésének CI/CD-folyamata

Előkészítettem egy CI/CD-folyamatot *lint-client.yml* néven a *.github* mappa munkafolyamatai alatt, amely akkor fut le, ha a változtatások giten való feltöltése után készítünk egy Pull Requestet. Ez a munkafolyamat a következő lépésekkel hajtja végre: statikus ellenőrzés ESLint<sup>2</sup> használatával, kódformattálás ellenőrzése Prettier<sup>3</sup> használatával, valamint a webalkalmazás lebuildelése. A 3 lépés hibátlan lefutása jelzi azt, hogy a változtatások után a webalkalmazás telepíthető lesz az S3-vödörbe.

<sup>1</sup><https://ui.shadcn.com/>

<sup>2</sup><https://eslint.org/>

<sup>3</sup><https://prettier.io/>

Egy másik folyamat pedig a Pull Request elfogadása és a main branchbe való beolvasztása után indul el, amely a `deploy-client.yml` néven található. A 6.3. kódrészlet mutatja be a kódjának fontos részletét. Két job jellemzi a folyamatot, amelyből a második, a konkrét telepítés függ az előző lefutásától, valamint kézzel kell elindítani, amint készen áll (ezt az `environment: production` sor valósítja meg). Az elkészült teljes csomag a Node.js 20-as verziójával buildelődik, majd pedig az elkészült alkalmazás csomagja artifaktként kerül átadásra a következő jobnak. Letöltés után a telepítő szkript az AWS CLI segítségével a megadott S3-vödörbe tölti fel a fájlokat. A `aws s3 sync` parancs használatával a fájlok feltöltése előtt törli a vödörből azokat a fájlokat, amelyek már nem találhatóak meg a buildelt fájlok között, így biztosítva azt, hogy minden csatlakozó legfrissebb fájlok kerüljenek ki a vödörbe.

A GitHub Actionból való AWS-hez való hozzáférést egy külön kompozit akció valósítja meg (`setup-aws` néven), amely az AWS által fenntartott hivatalos `configure-aws-credentials`<sup>4</sup> nevű GitHub Marketplace-en publikált akció v4-es verzióját használja. Ez az akció a megadott AWS IAM-szerepkörhöz tartozó hitelesítő adatokat állítja be a környezeti változókban, amelyeket a következő lépésekben használhatunk.

A szerepkör, amelyet a környezet felvesz a `github-oidc-pipeline` névre hallgat. Ezt a szerepkört az infra-bootstrap alprojektből telepítettem korábban az AWS-fiókba. A szerepkört úgy konfiguráltam be, hogy csupán a teljes projektet tároló `streamzen-monorepo` nevű GitHub-repository számára adjon jogosultságot, azaz csak az innen futó GitHub Actionök tudják felvenni a szerepkört. Ez a szerepkör az, amelyet 5.3 alfejezet is a tervezetben bemutatott, amely OIDC nyomán kap hozzáférést.

---

<sup>4</sup><https://github.com/marketplace/actions/configure-aws-credentials-action-for-github-actions>

```

1 build:
2   runs-on: ubuntu-latest
3   defaults:
4     run:
5       working-directory: client
6   steps:
7     - name: Checkout code
8       uses: actions/checkout@v4
9     - name: Setup Node.js
10      uses: actions/setup-node@v4
11      with:
12        node-version: 20.x
13     - name: Install dependencies
14       run: corepack enable && yarn install
15     - name: Build
16       run: yarn build
17     - name: Save bundle
18       uses: actions/upload-artifact@v4
19       with:
20         name: bundle
21         path: ./client/dist/
22 deploy:
23   runs-on: ubuntu-latest
24   needs: build
25   environment: production
26   steps:
27     - name: Download bundle
28       uses: actions/download-artifact@v4
29       with:
30         name: bundle
31         path: /tmp/bundle/dist/
32     - name: Setup AWS
33       uses: ./github/actions/setup-aws
34     - name: Deploy
35       run: aws s3 sync --delete /tmp/bundle/dist s3://streamzen-static-
  frontend-dev-bucket

```

**6.3. kódrészlet.** Részlet a deploy-client.yml fájl tartalmából.

## 7. fejezet

# Rétegeken átívelő szolgáltatások implementációja

Ebben a fejezetben kerül kifejtésre az implementációja olyan szolgáltatásainak az alkalmazásnak, amelyek a kliens és szerver rétegen átívelnek, és külön-külön nem lenne érdemes bemutatni őket.

### 7.1. Single Sign-On (SSO) integrációja

A videók feltöltésére azok jogosultak, akik a stúdióba be tudnak lépni a /studio aloldalon, a bejelentkeztetéshez pedig a kari hallgatói közösségeünk által nyílt forráskódval fejlesztett AuthSCH nevű Single Sign-On (SSO) rendszert integráltam be a weboldalba, ennek az esszenciális tokenkezelési implementációs részeit a backendre bíztam, a kliensoldal csupán a megfelelő útvonalakra irányításért felel.

A 7.1. kód részlet mutatja be a React-alkalmazásban használt AuthCtx nevű kontextust, amely JSON Web Tokeneket (JWT) használ a bejelentkeztetés során a felhasználói adatok biztonságos és állapotmentes átpasszolására. A useMe nevű hook az AuthSCH SSO API-ját használja a bejelentkezett felhasználó adatainak lekérdezésére, amelyet a /api/me végponton keresztül érhetünk el. AAuthProvider komponens biztosítja a kontextust az alkalmazás többi részének, és kezeli a bejelentkezést és kijelentkezést.

TODO: befejezni.

```

1  import { createContext, PropsWithChildren } from "react"
2  import { useMe } from "./use-me.hook"
3
4  type AuthCtxType = {
5    authenticated: boolean
6    isLoading: boolean
7    login: () => void
8    logout: () => void
9  }
10 export const AuthCtx = createContext<AuthCtxType | undefined>(undefined)
11
12 export function AuthProvider({ children }: PropsWithChildren) {
13   const { data, isLoading } = useMe()
14   const onLogin = async () => {
15     window.location.href = import.meta.env.VITE_BACKEND_URL+"/auth/login"
16   }
17   const onLogout = async () => {
18     window.location.href = import.meta.env.VITE_BACKEND_URL+"/auth/logout"
19   }
20   const value = {
21     authenticated: !!data,
22     isLoading,
23     login: onLogin,
24     logout: onLogout,
25   }
26   return <AuthCtx.Provider value={value}>{children}</AuthCtx.Provider>
27 }

```

**7.1. kód részlet.** src/hooks/auth-context.tsx fájl tartalma.

TODO: Szerveroldali controller.

```

1  @UseGuards(AuthSchGuard)
2  @Get("login")
3  @ApiFoundResponse({
4      description: "Redirects to the AuthSch login page.",
5  })
6  login() {}
7
8  @Get("callback")
9  @UseGuards(AuthSchGuard)
10 @ApiFoundResponse({
11     description: "Redirects to the frontend and sets cookie with JWT.",
12 })
13 @ApiQuery({ name: "code", required: true })
14 oauthRedirect(@CurrentUser() user: UserDto, @Res() res: Response): void {
15     const jwt = this.authService.login(user)
16     res.cookie("jwt", jwt, {
17         httpOnly: true,
18         secure: true,
19         domain: process.env.NODE_ENV === "production" ? getHostFromUrl(process
20             .env.FRONTEND_CALLBACK) : undefined,
21         maxAge: 1000 * 60 * 60 * 24 * 7, // 7 days
22     })
23     res.redirect(302, process.env.FRONTEND_CALLBACK + "?authenticated=true")
24 }
```

**7.2. kódrészlet.** Az AuthController osztály fontos függvényei.

## 8. fejezet

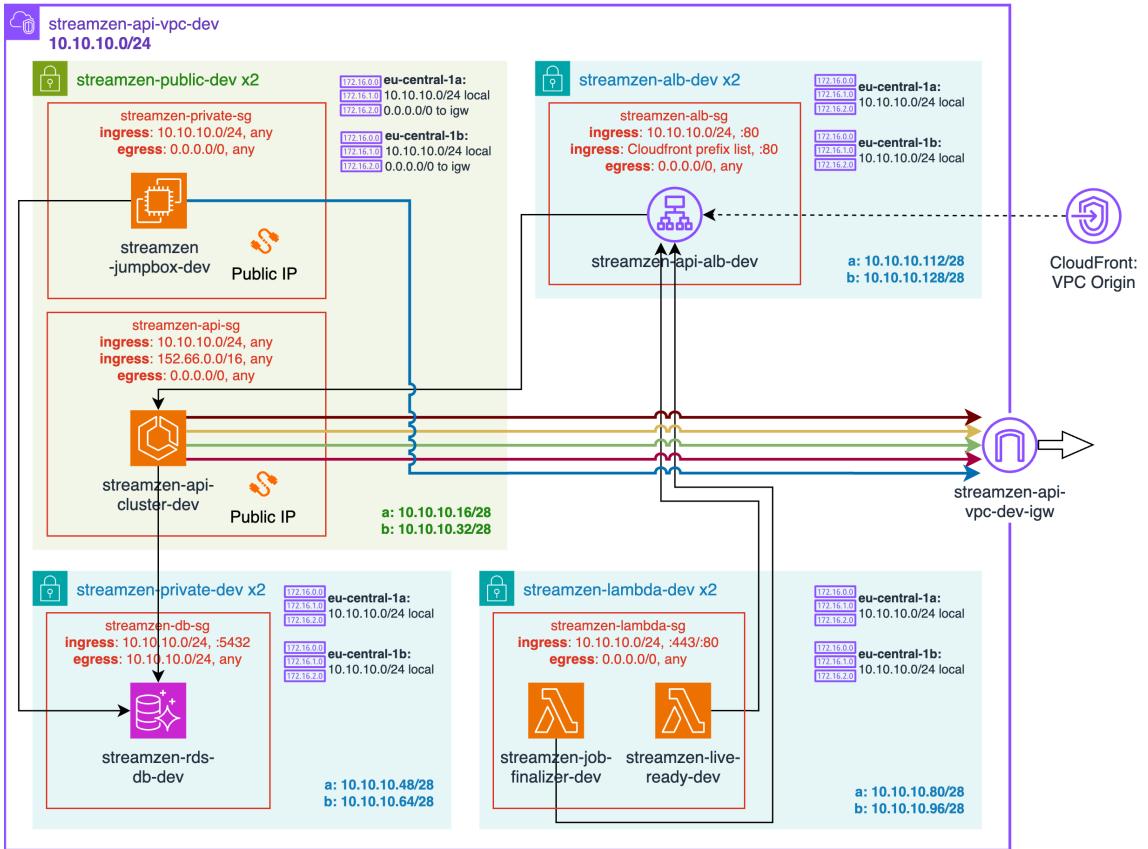
# Szerveroldali folyamatok implementációi

A megjelenítési réteg alatt található szerveroldali folyamatok implementációja során a kiszolgáló infrastruktúra kialakítására, a Node.js-alkalmazás fejlesztésére, a konténerizált környezet kialakítására, valamint a videófeldolgozásra fókuszálunk ebben a fejezetben.

### 8.1. A virtuális privát felhő komponensei

A szerveroldal erőforrásait igyekeztem minden egy közös VPC-be szervezni, amely lehetővé teszi, hogy a komponensek egymást lássák, és biztonságosan kommunikáljanak egymással alhálózataik között. A VPC-n belül az összetartozó elemekhez két-két alhálózatot hoztam létre. A legtöbb AWS-szolgáltatás a magas rendelkezésre állás érdekében legalább kettő konkrét adatközpontba kell kitelepítése kerüljön, azaz az AWS saját terminológiáját használva: két *Availability Zone*-ba (AZ) kell elhelyezésre kerüljenek a konkrét erőforrások. Ennek megfelelően az eu-central-1 régió alatti *eu-central-1a* és *eu-central-1b* AZ-ba szerveztem az egyes alhálózataim. Az alhálózatok közötti forgalom irányítását útválasztó táblák (angolul *route table*) segítségével végeztem, amelyek biztosítják, hogy a komponensek közötti kommunikáció megfelelően működjön. Az útválasztó táblák konkrét bejegyzéseit, valamint a felhasznált IP-tartományokat is tartalmazza a 8.1. ábra.

Az ábráról leolvashatóak még a Security Groupok, azaz virtuális állapotmentes tűzfalak, ezek a komponensek vörös keretként látszódnak az ábrán és -sg végződésűek neveik. Ezek a tűzfalak úgy kerültek kialakításra, hogy a csupán a ténylegesen szükséges IP-tartományokat és portokat engedélyezzék a kommunikációhoz.



8.1. ábra. Részletes architektúraábra a VPC-ről.

A legelső belépési pontja egy kérésnek az ALB-példány, amely privát alhálózatra lett bekötve. Privátnak minősül egy alhálózat, amennyiben nincs közvetlen internetkapcsolata, nem kerül bekötésre az útválasztó táblájába IGW.

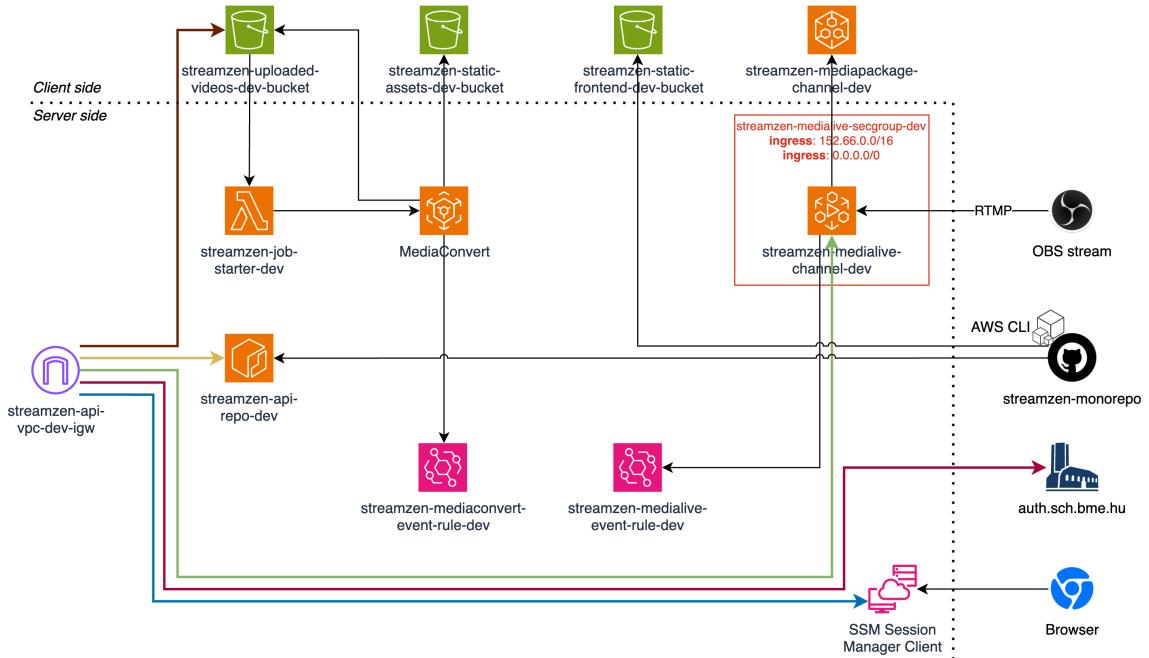
Habár bevezetésre került egy Internet Gateway (IGW), fontos megjegyezni, hogy nem azért, hogy a kliensoldali erőforrás – a CloudFront-disztribúció – elérhesse a szerveroldalt, hiszen azt megvalósítja egy VPC Originen keresztül, amely működési lényege, hogy számára nem szükségeltetik bevezetni publikus alhálózatot, a disztribúció közvetlen összeköttetést tud összehozni VPC-n belül elrejtett hálózati erőforrásokkal, azaz a mi ALB-példányunkkal is. Az IGW bevezetésének indokait a következő bekezdések tisztázzák.

Az ECS-klaszter, amely a Node.js-alkalmazást futtatja és összeköttetésre kerül az ALB-vel, viszont már publikus alhálózatban helyezkedik el. A Security Group-ja úgy lett beállítva, hogy a VPC-n belüli eszközöket engedje be, illetve azt az IP-tartományt, amelyben az AuthSCH is fut (ez a Schönherz Kollégium hálózati tartománya, a 152.66.0.0/16).

A szerverek fontos a kapcsolódása az adatbázisra, amely egy külön privát alhálózatot kapott, abba a Security Group csupán a PostgreSQL-re jellemző 5432

porton keresztül enged és csak a VPC-belülről forgalmat, hasonlóképp kifelé is csak a VPC-n belülre enged.

Az ECS-klaszterben működő szervernek több külhálózaton működő szolgáltatás felé kell tudnia kommunikálni. Ezek a VPC-n kívüli komponensek a 8.2. ábra segítségével kerülnek vizuálisan ismertetésre.



**8.2. ábra.** Részletes architektúraábra a VPC-ből kifelé és befelé kommunikáló komponensekkel.

A 8.2. ábra ábra és a 8.1. ábra együttesen mutatja be az Internet Gateway-en kereszttüli kommunikációs útvonalakat, azonos színű vonalak egyazon kommunikációs útvonalat jelölik. Ennek megfelelően az előző bekezdésben jelölt AuthSCH-t elérő kommunikációs útvonalat jelöli a piros vonal. A sárga vonal jelöli azt, ahogy az ECS-klaszter eléri az ECR-repository-t a Docker-kép letöltésére. A zöld vonal jelöli a szerver és a MediaLive-csatorna közti utat, amelyen keresztül a szerver elindítja az vételt a csatornán. Végül pedig a barna vonal jelöli a videófeltöltés folyamatát az S3-vödörbe a szerveren keresztül.

Léteznek különféle hálózati erőforrástípusok, hogy privát alhálózatban helyezzük el egy ECS-ben futó szervert, illetve akár Lambda-függvényeket, amelyek kommunikálnak VPC-n kívüli eszközökkel. Ilyen erőforrastípus a *NAT Gateway*, amely Network Address Translation (NAT) szolgáltatás, és amennyiben adunk neki egy állandó publikus IP-címet (Amazon Elastic IP szolgáltatással), úgy képes azon keresztül az internet felé forgalmazást biztosítani a VPC erőforrásai számára, kinti erőforrásoknak viszont befelé már nem. Ez megoldotta volna az AuthSCH felé kommunikálást. Egy másik lehetőség lett volna a *VPC Endpointok* alkalmazása, amelyek

interfészt szolgáltatnak bizonyos AWS-en belüli szolgáltatások felé anélkül, hogy az elhagyná az adatközpontot. A bizonyos szolgáltatások közé tartozik a CloudWatch Logs, az ECR, az ECS-hez tartozó egyéb szolgáltatások, az EventBridge és az S3 is. Ezt a biztonsági kockázatot a kísérletem szempontjából nem kívántam megelőzni, az igazán szükséges védelmi réteget a Security Group is megvalósítja, a privát alhálózat csupán plusz egy réteget jelent nagy kockázatú, vegyes forgalmat kezelő enterprise rendszerek kivitelezése során, az én esetben a költségek és a bonyolultság erősen megnőtt volna jelölt erőforrások bekötésével.

A hálózat építése tégláról téglára került kivitelezésre, a fejlesztési/tervezési fázisban ezért érdemesnek tartottam a tesztelés során „*jumpbox*” jelleggel bevezetni egy EC2-példányt, amely a publikus alhálózatban helyezkedik el. Viszont az elérése nem kívántam jelszavakat, SSH-kulcsokat kezelní, ezért az AWS Systems Manager (SSM) Session Manager szolgáltatását használtam, amely lehetővé tette, hogy a webes konzolon keresztül SSH-kapcsolatot létesítsek az EC2-példánnyal anélkül, hogy közvetlenül elérné azt. Az EC2-es példány létrehozása után egy ágenset kellett volna telepítsek, amely erre felkészíti magát a virtuális gépet, azonbna ezt a telepítési folyamatot is automatizáltam a Systems Manager Host Management szolgáltatásával, a 8.3 ábra mutatja be a Host Management gyorstelepítési oldalát, amely lehetővé teszi az EC2-példányok központi kezelését. A jumpbox segítségével tudtam pingelgetni a hálózati eszközök interfészeit, illetve a Security Groupok beállításait is tesztelni, és akár az RDS-adatbázison is futtatni egyszerű lekéréseket, sémamigrációkat.

## 8.2. A Node.js-alkalmazás fejlesztése

TODO: Az elkészült alkalmazás felépítése, a különböző rétegek, a routing, a middleware-ek, a kontrollerek, a service-ek, a REST API.

### 8.2.1. Az adatbázisséma

A 8.4. ábra mutatja be a Prisma-ban írt Prisma-sémát. A séma tartalmaz jövőbeli felhasználásra szánt elemeket, az egyszerűségre törekszik a séma, csupán a lényeges adatokat tároljuk le.

A User entitás reprezentálja a felhasználókat, akik megfelelő role attribútum-érték esetén feltölteni tudnak a weboldalra. A role attribútum típusát enum típusra állítottam, amelynek értékei a USER és ADMIN. A Usernek számított attribútuma a vods és a crewMemberships.

A Vod entitás a feltöltött videók metaadataid reprezentálja. A Vod entitásnak meg kell adni létrehozáskor egy User kapcsolatot, amely a feltöltő felhasználót reprezentálja. Ezenkívül fontos attribútuma a state, amely a videó állapotát rep-

rezentálja. A state attribútum enum típusú, lehet értéke UNPROCESSED (ez a lét-rehozás korai érték), lehet UPLOADED (amikor feltöltésre került), PROCESSING (ami-kor már a MediaConvert dolgozik az átalakításán), PROCESSED (amikor véget ért a MediaConvert-job), vagy pedig FAILED (amennyiben hiba történt valamelyik fázisban). Segít a videó állapotának nyomon követésében a statePercent attribútum is, amely a MediaConvert által visszaadott százalékos értéket tárolja le.

A CrewMembership entitáshoz tartozó tábla a Vod és a User entitások közötti illesztő tábla (angolul *join table*), saját attribútumokat tud ehhez a kapcsolathoz hozzáadni, kardinalitás szempontjából egy CrewMembershipnek csak egy User és csak egy Vodot kell kötnie. Egy Vodnak persze több CrewMembershipje is lehet, ugyanígy Usernek is. Ez az entitás és a ViewCounter – amely a megtekintések számlálóját lett volna hivatott reprezentálni – aktívan nem került felhasználásra a fejlesztés során, tervezésben maradt csupán, nem volt esszenciális a végső cél megvalósításához.

### 8.2.2. Környezeti változók

Az alkalmazásnak korábbi alfejezetekben már kiderült, hogy vannak külső függőségei. Ezen függőségekhez való hozzáféréshez a környezeti változók használata ellengedhetetlen. A ECS-ben futó konténer környezeti változóinak beállítására az ECS is ad lehetőséget a 8.1. kód részlet mutatja be a Terraform-kód egy részletét, amely átpasszolja az alkalmazás számára a következő fontos paramétereket.

Az AuthSCH SSO-ban felvett kliensünk azonosítóját és titkos kulcsát a AUTHSCH\_CLIENT\_ID és AUTHSCH\_CLIENT\_SECRET környezeti változók tárolják, ezek értékeit ahogy a kódból is látható egy-egy SSM Parameter Store-ból szerzi meg a CI/CD-folyamat futtatása során a Terraform-kliensünk (értsd: a referált erőforrás elején data kulcsszó jelöli, hogy *data source*-ként éri kéri le a Terraform az AWS CDK-n keresztül az értékét). Ezen Param Store kulcs-érték párokhoz az értéket az AuthSCH saját oldalán szereztem meg <https://auth.sch.bme.hu> oldalon található webes felületén, ahol korábban már megszerzett SCHacc-fiókomba való belépés után új OAuth-kliens regisztrálása után tudtam magamnak generálni a kívánt értékeket (ID és client secret).

A PostgreSQL-adatbázis felhasználónévét és jelszavát (POSTGRES\_USER és POSTGRES\_PASSWORD) is meg kell tudjuk adni környezeti változón keresztül az alkalmazásunknak, ezek értékét is SSM Param Store-okba tettem bele, viszont a felhasználónévet már magam találtam ki, a jelszót pedig magam generáltam kézzel.

Az alkalmazásnak tudnia kell bizonyos átirányítások lekezelésére a kliensünk bázis URL-jét, így azt megadtam környezeti változóban (FRONTEND\_CALLBACK). A

doménnevet változtathatónak véltem hagyni, ezért is került Terraform-változóba az értéke (`var.domain_name`).

Ezenkívül még szükség van egy titkos kulcsra, amely a JWT-tokenek aláírására szolgál (`JWT_SECRET`), ezt is SSM Param Store-ból szerzi be az alkalmazásunk, illetve ezt is már én töltöttem be, miután kézzel generáltam egyet.

A feltöltött videókat tároló S3-vödör nevét (`AWS_S3_UPLOADED_BUCKET`) az általam kitalált nevezéktani konvenciók alapján töltöm be, illetve az S3-vödör régióját (`AWS_S3_REGION`) pedig természetesen arra a régióra állítom, ahová az erőforrások főképp telepítésre kerültek (és ahova az S3-vödör is került).

```
1 task_environment = {
2   AUTHSCH_CLIENT_ID = data.aws_ssm_parameter.these["authsch-client-id"].value
3   AUTHSCH_CLIENT_SECRET = data.aws_ssm_parameter.these["authsch-client-secret"].value
4   POSTGRES_USER = data.aws_ssm_parameter.these["db-username"].value
5   POSTGRES_PASSWORD = data.aws_ssm_parameter.these["db-password"].value
6   FRONTEND_CALLBACK = "https://${var.domain_name}"
7   JWT_SECRET = data.aws_ssm_parameter.these["api-jwt-secret"].value
8   AWS_S3_REGION = var.region
9   AWS_S3_UPLOADED_BUCKET = "streamzen-uploaded-videos-${var.environment}-bucket"
10 }
```

**8.1. kódrészlet.** Az ECS-szerveralkalmazás környezeti változóinak feltöltése a `main.tf` fájlban.

### 8.2.3. A videófeltöltés üzleti logikája

A szerveroldalon kialakításra kerülő konkrét üzleti logikai folyamatok közül a feltöltésre kerülő nyers videók S3-vödörbe való továbbítása az egyik legérdekesebb. A fentebb ismertetett VideoController és VideoService osztályokból emeli ki rendre a 8.2. kódrészlet és a 8.3 kódrészlet a fontosabb részeket.

```

1  @Post(":id/upload")
2  @UseGuards(JwtGuard)
3  @UseInterceptors(FileInterceptor("file"))
4  async upload(
5      @Param("id") id: string,
6      @UploadedFile(new ParseFilePipe()) file: Express.Multer.File
7  ) {
8      const { originalname, buffer } = file
9      const res = await this.videoService.upload(id, originalname, buffer)
10     return await this.videoService.afterUpload(id, res.fileName)
11 }

```

## 8.2. kódrészlet.

Videófeltöltés kezelése a VideoController osztályban.

A feltöltéshez szükséges fájlok a kliensoldalon kerülnek kiválasztásra, és a POST metódusú /api/videos/:id/upload végponton keresztül kerülnek feltöltésre. Ezt a végpontot hallgatja le a VideoController osztálybéli upload függvény is. A függvény dekorátorai közül a @Post jelöli azt, amiképp hallgat a kérésekre (POST metódussal és a jelölt útvonalon). A @UseGuards dekorátor az autentikáció szükségségét biztosítja a kérések végbemeneteléhez, amelyet a mi esetünkben a JwtGuard osztály valósít meg. A @UseInterceptors dekorátor pedig egy interceptort állít be a függvény elő, a fájlok feltöltését segíti elő, amelyet a FileInterceptor osztály valósít meg. Ez az osztály a NestJS alatt működő Express keretrendszerben működő *Multer* nevű Node.js-middleware-t hasznosítja, amellyel így tehát képes az osztály mögötti logika a HTTP-alapú bájtfolyamot hatékonyan feldolgozni/parse-olni, és elrejteni előlünk a sok-sok kihívását egy fájlfeltöltésnek. A függvény paramétereiben a file paraméter a @UploadedFile dekorátoron keresztül válik a feltöltött fájl reprezentációjává, típusa is a File interfész lesz.

A VideoService-ben működő upload függvény felé lesz a kapott fájl bufferje továbbítva, végül a service-függvény eredményéből született fájlnévvel kerül az adatbázisba is lementésre az entitásként a videó is a afterUpload függvény által.

```

1  private readonly s3Client = new S3Client({
2    region: this.configService.getOrThrow("AWS_S3_REGION"),
3  })
4  async upload(id: string, fileName: string, file: Buffer) {
5    const ext = fileName.split(".").slice(-1)[0]
6    const baseName = new Date()
7      .toISOString().slice(0, 19).replaceAll(":", "-")
8
9    const response = await this.s3Client.send(
10      new PutObjectCommand({
11        Bucket: this.configService.getOrThrow("AWS_S3_UPLOADED_BUCKET"),
12        Key: `${id}/${baseName}.${ext}`,
13        Body: file,
14      })
15    )
16    return { ...response, fileName: `${baseName}.${ext}` }
17  }

```

### 8.3. kódrészlet.

Videófeltöltés függvénye a VideoService osztályban.

A VideoService az AWS SDK S3 API-ját használja a fájlok vődörbe való feltöltésére. Ehhez létrehoztam tagváltozóként a s3Client-et. A upload függvény először átalakítja a fájlnevet, megtartja a kiterjesztést, viszont a dátumot szerkeszti bele a konkrét névbe. Majdpedig készít egy PutObjectCommand típusú objektumot, amellyel a megfelelő helyre és névvel kerül feltöltésre az s3Client-en keresztül a fájl.

## 8.3. A konténerizált környezet

TODO: Leírás, hogy miért választottam a konténerizált környezetet, a konténerizálás előnyeit, hátrányait. Hogy használható ki a legjobban a konténerizáció az Application Load Balancer-rel együtt. Miképp kapcsoltam ezt a kettőt össze (ECS service, ALB).

TODO: Az ECS orkesztrációs toolsetjének kialakítása, a konténer rétegződés felépítése ECS-ben, a konténer registry (ECR) bekötése. Környezeti változók, portok, ALB-re való kötése. Miből állt a dockerizálás nekem (Dockerfile, registry, image build, push, networking).

```

1  resource "aws_ecs_cluster" "this" {
2      name = "streamzen-api-cluster-${var.environment}"
3  }
4  resource "aws_ecs_service" "this" {
5      name          = "streamzen-api-service-${var.environment}"
6      cluster       = aws_ecs_cluster.this.arn
7      task_definition = aws_ecs_task_definition.this.arn
8      desired_count   = var.ecs.desired_task_count
9      launch_type     = "FARGATE"
10
11     health_check_grace_period_seconds = 300
12     network_configuration {
13         subnets          = var.api_subnet_ids
14         security_groups  = var.api_secgroup_ids
15         assign_public_ip = true # false if you have a NAT GW
16     }
17     load_balancer {
18         target_group_arn = aws_lb_target_group.this.arn
19         container_name   = "streamzen-api-${var.environment}"
20         container_port    = var.ecs.port_mapping
21     }
22 }
```

**8.4. kódrészlet.** Az ECS-klaszter és -szolgáltatás konfigurációja az api-stack modul alatti ecs.tf fájlból.

TODO: kicsi magyarázat arról, hogy mire jó a processing power állítgatása. Itt lehet már beállítani, hogy honnan jön az image, és beállítod az ECR-t.

```

1 resource "aws_ecs_task_definition" "this" {
2   family           = var.ecs.family_name
3   container_definitions = jsonencode([
4     volumes        = []
5     mountPoints    = []
6     healthCheck    = try(var.ecs.health_check, {})
7     portMappings   = local.port_mappings
8     environment    = [for k, v in var.ecs.task_environment : { name = k,
9                       value = v }]
10    memory         = var.ecs.memory,
11    cpu             = var.ecs.cpu,
12    image          = "${aws_ecr_repository.this.repository_url}:latest",
13    essential       = true,
14    name            = "streamzen-api-${var.environment}",
15    logConfiguration = {
16      logDriver = "awslogs",
17      options   = {
18        awslogs-group      = aws_cloudwatch_log_group.this.name
19        awslogs-region     = data.aws_region.current.name
20        awslogs-stream-prefix = "ecs-streamzen-api-${var.environment}"
21      }
22    })
23    network_mode      = "awsvpc"
24    requires_compatibility = ["FARGATE"]
25    memory           = var.ecs.memory
26    cpu              = var.ecs.cpu
27    execution_role_arn = aws_iam_role.ecs_service_install.arn
28    task_role_arn    = aws_iam_role.ecs_service.arn
29  }

```

**8.5. kódrészlet.** Az ECS-taszk definíciója az api-stack modul alatti ecs.tf fájlban.

TODO: Milyen IAM role-okat kellett felenni rá, mikkel kommunikál kifelé. Hogy hív meg más külső rácsatlakozó erőforrásokat (S3 bucket, RDS instance, Lambda függvény, MediaLive channel).

```

1 # Stage 1: Build the application
2 FROM node:20-alpine AS build
3 ENV NODE_ENV=development
4 WORKDIR /app
5 COPY package.json ./
6 COPY yarn.lock ./
7 COPY .yarnrc.yml ./
8 COPY prisma ./prisma/
9 RUN corepack enable
10 RUN yarn install
11 COPY . .
12 RUN npx prisma generate
13 RUN yarn build
14
15 # Stage 2: Create a lightweight container with the built app
16 FROM node:20-alpine AS production
17 ENV NODE_ENV=production
18 WORKDIR /app
19 COPY --from=build /app/dist ./dist
20 COPY --from=build /app/package.json ./package.json
21 COPY --from=build /app/yarn.lock ./yarn.lock
22 COPY --from=build /app/.yarnrc.yml ./yarnrc.yml
23 COPY --from=build /app/prisma ./prisma
24 RUN corepack enable
25 RUN yarn install --immutable
26 RUN npx prisma generate
27 CMD ["npm", "run", "start:migrate:prod"]

```

## 8.6. kódrészlet. Dockerfile tartalma.

### 8.3.1. A szerveralkalmazás CI/CD-folyamatai

A kliensoldalon is került ismertetésre 6.2.1 alfejezetben egy olyan GitHub Actions-alapú CI/CD-munkafolyamat, amely az AWS-fiókba lép be GitHub OIDC-t használva. Azonosképp a szerveroldali konténerkép telepítése a változtatások main főágba való olvasztása után az ott ismertetett autentikációs módszerrel kerül feltöltésre AWS-re.

Ennek a folyamatnak az esetében egyszerűbb volt a build- és telepítő folyamatot egybeépíteni, egy job végzi a kettőt. Ennek megfelelően a munkafolyamat miután megszerezte az AWS-fiókhoz hitelesítő adatokat, a következő lépésekkel hajtja végre: belép az ECR-beli Docker Registrybe, majd a Docker-képfájlt buildei, végül pedig feltölti a saját ECR-képtárolónkba. A 8.7. kódrészlet mutatja be a `deploy-server.yml` fájl releváns részét, amely a kifejtett lépésekkel hajtja végre.

A szerveroldali Node.js-kód ellenőrzésére is készült egy GitHub Actions-munkafolyamat, amely a `lint-server.yml` fájlban található és Pull Requestek létrehozásakor fut le. Ez a munkafolyamat a kliensoldali ellenőrzéshez hasonlóan a `eslint` és a `prettier` eszközöket használja a kód statikus ellenőrzésére és formázására. A munkafolyamat végén utolsó lépésként pedig az NPM-projekt buildelése van ellenőrzésképp.

```
1  deploy:
2    runs-on: ubuntu-latest
3    environment: production
4    defaults:
5      run:
6        working-directory: server
7    steps:
8      - name: Checkout code
9        uses: actions/checkout@v4
10     - name: Setup AWS
11       uses: ./github/actions/setup-aws
12     - name: Login to ECR
13       run: aws ecr get-login-password --region eu-central-1 | docker login
14         --username AWS --password-stdin 339713096573.dkr.ecr.eu-central-1.
15         amazonaws.com
16     - name: Build image
17       run: docker build -t streamzen-api-repo-dev .
18     - name: Tag image
19       run: docker tag streamzen-api-repo-dev:latest 339713096573.dkr.ecr.
20         eu-central-1.amazonaws.com/streamzen-api-repo-dev:latest
21     - name: Push image
22       run: docker push 339713096573.dkr.ecr.eu-central-1.amazonaws.com/
23         streamzen-api-repo-dev:latest
```

**8.7. kódrészlet.** Részlet a `deploy-server.yml` fájl tartalmából.

## 8.4. Elemental MediaConvert felhasználása

A videófeltöltés és live indítási alfolyamatai a rendszерnek nem teljesen a Node.js-szerver által kerülnek koordinálásra, ezen folyamatok implementációi eseményvezérelt architektúrában kerültek kivitelezésre (*event-drive architecture*, EDA). A feltöltés után

TODO: Az Elemental MediaConvert API használata a Lambdából, illetve hogy hogy hívódik meg a Lambda, milyen triggerrel, milyen környezeti változókkal, milyen IAM role-al. Hogy kellett felkonfigurálni a MediaConvert job, hogy kellett magát a Lambdát felkonfigolni, hogy tudja is hívni.

TODO: Az AWS-fiókra egyedileg generálódik egy MediaConvert HTTP-végpont, és ahhoz, hogy ezt megkapjuk, az AWS CLI segítségével hívni kell a következő parancsot: aws mediaconvert describe-endpoints. Ezután a kapott URL-t bemásoltam a MEDIACONVERT\_ENDPOINT környezeti változóba, amelyet a job-starter Lambda-függvény használ.

TODO: további env varok és felhasználása, esetleg kódrészlet a lambda javascriptből. Utána pedig képernyőkép a HLS-packetekről és méretéről.

TODO: S3 noti resource TF-ben megemlíteni, job finalizer EventBridge még érdekes lehet, de az env varokat legalább felsorolni, amikre szüksége van.

TODO: referálni a 8.2. ábra ábrára.

TODO: képernyőképek az appról használat közben.

## 8.5. A MediaLive és MediaPackage összekötése

TODO: Az Elemental stack részeinek felkonfigurálása, a MediaLive channel és a MediaPackage channel felépítése, a MediaPackage endpoint konfigurálása. Miként kerül kiszolgálásra, melyiket mire használom.

TODO:	OBS	bekötésének	módja.	Példa	az
OBS	futásról,	képernyőképek.	Tutorial	innen	volt:
<a href="https://d2908q01vomqb2.cloudfront.net/fb644351560d8296fe6da332236b1f8d61b2828a/2020/04/1">https://d2908q01vomqb2.cloudfront.net/fb644351560d8296fe6da332236b1f8d61b2828a/2020/04/1</a>					
OBS-Studio-to-AWS-Media-Services-in-the-Cloud-v2.pdf					

TODO: referálni a 8.2. ábra ábrára.

TODO: képernyőképek az appról használat közben.

Systems Manager > Quick Setup > Create configuration

## Customize Host Management configuration options

### Configuration Options

Quick Setup configures the following Systems Manager components based on best practices. Select the check boxes for actions you want to schedule. [Learn more](#)

**Systems Manager**

- Update Systems Manager (SSM) Agent every two weeks.
- Collect inventory from your instances every 30 minutes.
- Scan instances for missing patches daily.

**Amazon CloudWatch**

- Install and configure the CloudWatch agent.
- Update the CloudWatch agent once every 30 days.

**Amazon EC2 Launch Agent**

- Update the EC2 launch agent once every 30 days.  
Select the check box to receive updates to the installed EC2 Windows, Linux, and Mac launch agent on [supported operating system versions](#).

If you run this configuration, [Systems Manager Explorer](#) is enabled.

Learn more about the metrics included in [the CloudWatch agent's basic configuration](#) and Amazon CloudWatch [pricing](#).

### Targets

Targets determine where this configuration will be deployed.

Choose between deploying to the current Region or a custom set of Regions.

- Current Region  
Deploy configuration to the current Region.
- Choose Regions  
Choose the Regions you want to deploy this configuration to.

Choose how you want to target instances - optional

- All instances  
Deploy your configuration to all instances in the target account and Regions.
- Tag  
The key-value pair for the tag you want to target. Specifying a tag selects all instances with that tag.
- Resource Group  
Specify a resource group. Only instances in that group will be configured.
- Manual  
Manually specify the instances you want to configure.

### Instance profile options

Add required IAM policies to existing instance profiles attached to your instances.

**Enabling this option changes default behavior**  
By default, Quick Setup creates IAM policies and instance profiles with the permissions needed for the configuration you choose. The instance profiles created by Quick Setup are then attached only to instances that do not have an instance profile attached. If you enable this option, Quick Setup will also add IAM policies to instances with instance profiles attached.

### Local deployment roles

Every QuickSetup Configuration Manager which targets the current Account requires IAM roles that enable such deployments. [Learn more](#)

- Create and use new IAM local deployment roles  
QuickSetup will create and use new AWS-QuickSetup-LocalAdministration and AWS-QuickSetup-LocalExecutionRole roles which attach the [AWSQuickSetupDeploymentRolePolicy](#) managed policy.
- Use existing IAM roles

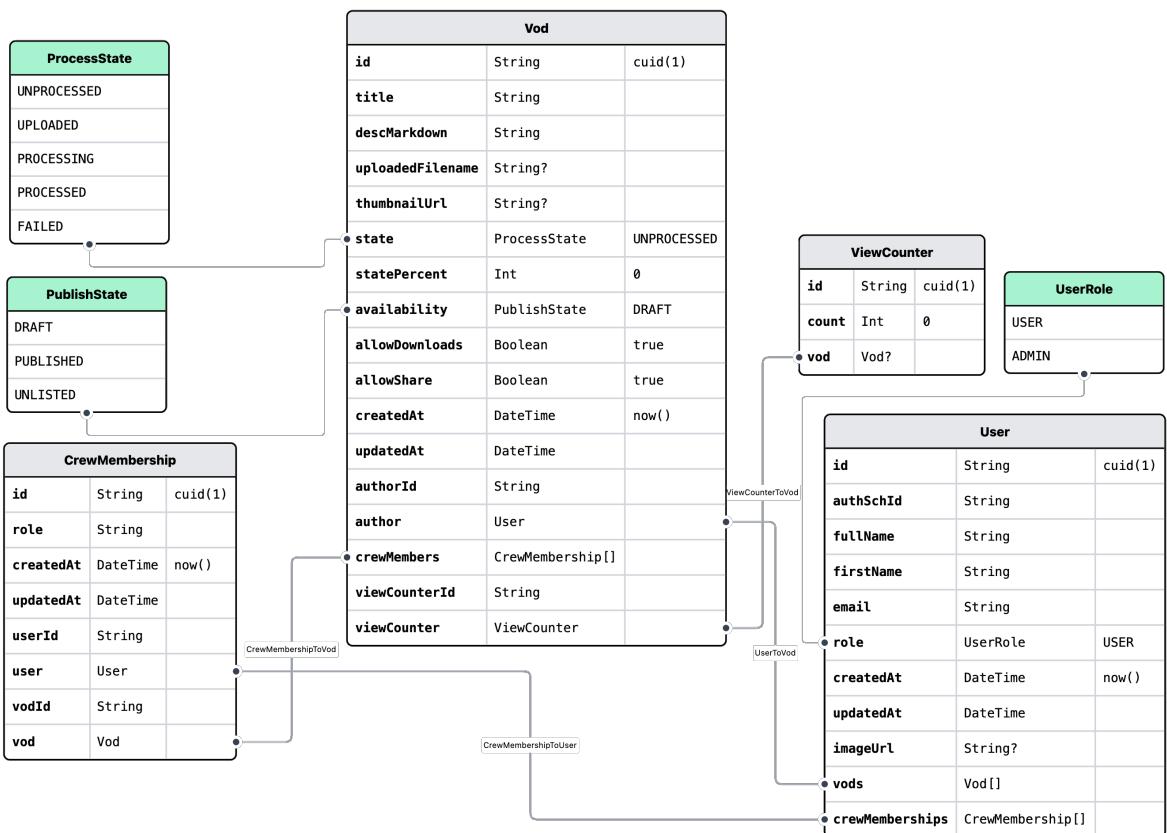
### Summary

Choose "Create" to perform the following actions:

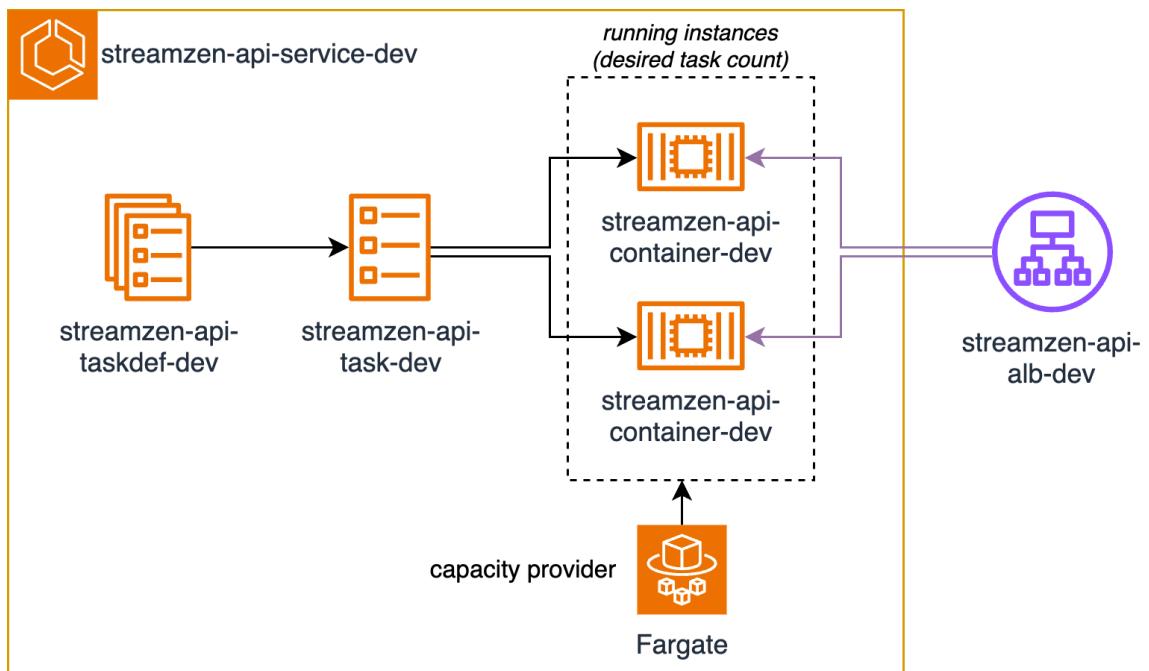
- Enable Systems Manager Explorer
- Deploy IAM entities that enable us to engage your selected options
- Update the SSM agent every 2 weeks
- Configure the CloudWatch agent

[Cancel](#) [Create](#)

8.3. ábra. A Host Management gyorstelepítési oldala.



8.4. ábra. A Prisma-séma vizuális reprezentációja.



8.5. ábra. Az ECS-klaszter elemei.

## **9. fejezet**

### **Összegzés**

TODO: Tanulságok, a rendszer működésének és fejlesztési élmények értékelése. Média streaming jövője saját meglátások szerint.

#### **9.1. A felhasznált erőforrások költségei**

TODO: Költségek eloszlása.

#### **9.2. Népszerű szolgáltatók metrikái**

A média streaming szolgáltatások fejlesztése és üzemeltetése során a mérési eredmények alapján lehet a legjobban optimalizálni a rendszert, kiszámolni a költségeket, és a felhasználói élményt folyamatosan javítani. A fejlesztett alkalmazás túl kicsi volt és felhőbeli fejlesztéssel való kísérletezés volt a célja, így nem lehetett valós mérési eredményeket gyűíteni. Az alábbiakban bemutatok néhány példát a legnagyobb szolgáltatók által használt metrikáakra, amelyek segíthetnek a jövőbeli fejlesztések során.

TODO: Keresni kell cikkeket Netflix blogban vagy valahol arról, a népszerű szolgáltatók milyen SLA-val, milyen statisztikával dolgoznak.

TODO: ebben talán van valami <https://openconnect.netflix.com/Open-Connect-Briefing-Paper.pdf>

#### **9.3. Továbbfejlesztés lehetőségei**

TODO: Min lehetne javítani szoftverügyileg, mikroszolgáltatásos architektúra stb.

TODO: Hogy lenne ez még profibb munka DevSecOps szempontból Logging minden szinten: WAF, Route53, Cloudfront access logs, ALB Athenával szűrni Dashboardok a bejövő forgalomra WAF fine-tuning, better botmgmt ALB-re reserved

LCU plan, ha folytonos lenne a forgalom védettebb ECS cluster: privát subnet NAT gatewayjel Forgalom csekkolása: VPC Flow logs Most hogy vannak a cache behaviousok Ki vannak kapcsolva Videók egyedi hashelt pathon vannak, akár 1 évre lehetne őket cachelni Javascriptek 5min-nel mehetnének VPC Origin hátrányait ismertetni cross region és cross account nem műxik nem támogatja a grpc-t és a websocketet, ez eléggé bekorlátol (egyelőre)

### **9.3.1. Vendor lock-in jelensége**

TODO: Miként befolyásolja egy üzlet működését a vendor lock-in, és hogyan lehet ezt kezelni. Miképp lehetne a jövőben a vendor lock-in-t csökkenteni ebben a rendszerben. S3 helyett Ceph, konténert kiemelni, akár K8s-re felkészíteni, hogy ne ECS-től függjön.

# Irodalomjegyzék

- [1] Amazon Web Services: Cdn authorization in aws elemental mediapackage. <https://docs.aws.amazon.com/mediapackage/latest/ug/cdn-auth.html>. [Hozzáférés dátuma: 2025-04-27].
- [2] Apple Inc.: HTTP Live Streaming | Apple Developer Documentation. <https://developer.apple.com/documentation/http-live-streaming>. [Hozzáférés dátuma: 2025-03-24].
- [3] Abdelhak Bentaleb – Bayan Taani – Ali C. Begen – Christian Timmerer – Roger Zimmermann: A survey on bitrate adaptation schemes for streaming media over http. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 21. évf. (2019) 1. sz., 562–585. p. <https://ieeexplore.ieee.org/document/8424813>.
- [4] Andra Christie – Shyam Arjarapu – Ravi Tallury: Choose the right aws video service for your use case. Jelentés, 2021, Amazon Web Services. <https://aws.amazon.com/blogs/iot/choose-the-right-aws-video-service-for-your-use-case/>.
- [5] Frequent Questions | WebRTC. <https://webrtc.github.io/webrtc-org/faq/>. [Hozzáférés dátuma: 2025-03-24].
- [6] Dan Gehred: Support for aws elemental mediastore ending soon. Jelentés, 2024, Amazon Web Services. <https://aws.amazon.com/blogs/media/support-for-aws-elemental-mediastore-ending-soon/>.
- [7] ISO Central Secretary: Information technology – Dynamic adaptive streaming over HTTP (DASH) – part 1: Media presentation description and segment formats. ISO/IEC 23009-1:2022. Standard, Geneva, CH, 2022, International Organization for Standardization / International Electrotechnical Commission. URL <https://www.iso.org/standard/83314.html>.
- [8] Csaba Kopiás: Ffmpeg - the ultimate guide. Jelentés, 2022. <https://img.ly/blog/ultimate-guide-to-ffmpeg/>.

- [9] Ben Lee – Anuj Butail – Igor Kushnirov: Amazon cloudfront introduces origin access control (oac). Jelentés, 2022, Amazon Web Services. <https://aws.amazon.com/blogs/networking-and-content-delivery/amazon-cloudfront-introduces-origin-access-control-oac/>.
- [10] Savannah Ostrowski: containerd vs. docker: Understanding their relationship and how they work together. Jelentés, 2024, Docker Inc. <https://www.docker.com/blog/containerd-vs-docker/>.
- [11] David Rowe: Use iam roles to connect github actions to actions in aws. Jelentés, 2023, Amazon Web Services. <https://aws.amazon.com/blogs/security/use-iam-roles-to-connect-github-actions-to-actions-in-aws/>.
- [12] Sydney Roy: What is CMAF? Jelentés, 2022, Wowza Media Systems, LLC. <https://www.wowza.com/blog/what-is-cmaf>.
- [13] Servers.com: The history of streaming told through protocols. Jelentés, 2023, Servers.com. [https://www.servers.com/docs/whitepaper/history\\_of.streaming\\_told\\_through\\_protocols.pdf](https://www.servers.com/docs/whitepaper/history_of.streaming_told_through_protocols.pdf).
- [14] Hezbullah Shah – Tariq Soomro: Node.js challenges in implementation. *Global Journal of Computer Science and Technology*, 17. évf. (2017. 05), 72–83. p.
- [15] Thomas Stockhammer: Dynamic adaptive streaming over http: Standards and design principles. 2011. 02, 133–144. p. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1943552.1943572>.
- [16] Christer Whitehorn: Choosing the right aws live streaming solution for your use case. Jelentés, 2021, Amazon Web Services. <https://aws.amazon.com/blogs/media/awse-choosing-aws-live-streaming-solution-for-use-case/>.