

# SZAKDOLGOZAT



MISKOLCI EGYETEM

## Webalkalmazás fejlesztése szervezeti folyamatok kezeléséhez

**Készítette:**

Utry Máté Attila

Programtervező informatikus

**Témavezető:**

Piller Imre

MISKOLC, 2020

MISKOLCI EGYETEM

Gépészmérnöki és Informatikai Kar

Alkalmazott Matematikai Intézeti Tanszék

Szám:

## SZAKDOLGOZAT FELADAT

Utry Máté Attila (YR10UU) programtervező informatikus jelölt részére.

**A szakdolgozat tárgyköre:** kulcsszavak, hasonlók

**A szakdolgozat címe:** Webalkalmazás fejlesztése szervezeti folyamatok kezeléséhez

**A feladat részletezése:**

*A különféle szervezetek (például intézmények, vállalatok) ügymenete nagyon bonyolult, és egyedi. A dolgozat egy olyan alkalmazás elkészítésének bemutatását célozza, amely konkrét szervezeti formától függetlenül képes azok folyamatainak modellezéséhez eszközt biztosítani.*

*A folyamatok alatt itt elsősorban olyan, véges állapotú automatával leírható művelet sorokat értünk, amely esetenként további, összetettebb (például szerepkörökhöz) kötött feltételek, külső állapotok teljesülését is szükségessé teszik. A dolgozatban ezen állapotgép és feltételrendszer leírási módjához szükséges alkalmazást kell megtervezni és implementálni.*

*Az alkalmazásnak webes környezetben, szerver-kliens architektúrának megfelelően kell elkészülnie. Ehhez szerver oldalon a Falcon nevű, Python alapú mikrokeretrendszer ad alapot, míg a kliens megvalósításához egy elterjedt JavaScript alapú keretrendszert kell használni. Az adatokat az alkalmazásnak relációs adatbázisban kell tárolnia.*

**Témavezető:** Piller Imre (egyetemi tanársegéd)

**A feladat kiadásának ideje:**

.....  
szakfelelős

## EREDETISÉGI NYILATKOZAT

Alulírott **Utry Máté Attila**; Neptun-kód: YR10UU a Miskolci Egyetem Gépészmérnöki és Informatikai Karának végzős Programtervező informatikus szakos hallgatója ezennel büntetőjogi és fegyelmi felelősségem tudatában nyilatkozom és aláírással igazolom, hogy *Webalkalmazás fejlesztése szervezeti folyamatok kezeléséhez* című szakdolgozatom saját, önálló munkám; az abban hivatkozott szakirodalom felhasználása a forráskezelés szabályai szerint történt.

Tudomásul veszem, hogy szakdolgozat esetén plágiumnak számít:

- szó szerinti idézet közlése idézőjel és hivatkozás megjelölése nélkül;
- tartalmi idézet hivatkozás megjelölése nélkül;
- más publikált gondolatainak saját gondolatként való feltüntetése.

Alulírott kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem, és tudomásul veszem, hogy plágium esetén szakdolgozatom visszautasításra kerül.

Miskolc, ..... év ..... hó ..... nap

.....

Hallgató

1.

szükséges (módosítás külön lapon)

A szakdolgozat feladat módosítása

nem szükséges

.....

dátum

.....

témavezető(k)

2. A feladat kidolgozását ellenőriztem:

témavezető (dátum, aláírás):

konzulens (dátum, aláírás):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. A szakdolgozat beadható:

.....

dátum

.....

témavezető(k)

4. A szakdolgozat ..... szövegoldalt

..... program protokollt (listát, felhasználói leírást)

..... elektronikus adathordozót (részletezve)

.....

..... egyéb mellékletet (részletezve)

.....

tartalmaz.

.....

dátum

.....

témavezető(k)

5.

bocsátható

A szakdolgozat bírálatra

nem bocsátható

A bíráló neve: .....

.....

dátum

.....

szakfelelős

6. A szakdolgozat osztályzata

a témavezető javaslata: .....

a bíráló javaslata: .....

a szakdolgozat végleges eredménye: .....

Miskolc, .....

.....

a Záróvizsga Bizottság Elnöke

# Tartalomjegyzék

<b>1. Bevezetés</b>	<b>1</b>
<b>2. Üzleti folyamatok és modellezésük</b>	<b>2</b>
2.1. Mik azok az üzleti folyamatok?	2
2.2. Üzleti folyamatok modellezése	4
2.2.1. Modellezés folyamatábrával	4
2.3. Egy folyamatokat szemléltető szoftveres eszköz	7
2.3.1. Draw.io	7
<b>3. Megvalósítás/Specifikáció</b>	<b>9</b>
3.1. Áttekintés	9
3.2. A program felépítése	9
3.3. Miben különbözik az elkészített program a már használatban lévő gráf-szerkesztőktől?	11
3.4. Egyszerűbb folyamatábra létrehozása lépésről lépésre	13
3.5. UX design szempontok a programnál	14
3.5.1. Mi az a UX design?	14
3.5.2. UX alapkövetelmények	15
<b>4. Tervezés</b>	<b>17</b>
4.1. Bevezetés	17
4.2. Technológia és architektúra a szerver oldalon	17
4.3. A kliens oldal	20
<b>5. JavaScript implementáció</b>	<b>24</b>
5.1. A kliens program működése	24
5.2. Felhasználói kézikönyv a programhoz	28
5.2.1. Csomópont hozzáadása	28
5.2.2. Csomópontok összekötése vonallal	28
5.2.3. Csomópont törlése	29
5.2.4. Szöveg hozzáadása csomóponthoz	29
5.2.5. Csomópont átméretezése	29
5.2.6. Téma megváltoztatása	29
5.2.7. Folyamatábra mentése	29
<b>6. Folyamat példák</b>	<b>31</b>
6.1. A fejezet célja	31
6.2. Tartalom és felépítés	31
6.3. Amit csak említés szintjén érdemes szerepeltetni	32

7. Összefoglalás	33
Irodalomjegyzék	34

# 1. fejezet

## Bevezetés

A fejezet célja, hogy a feladatkiírásnál kicsit részletesebben bemutassa, hogy miről fog szólni a dolgozat. Érdemes azt részletezni benne, hogy milyen aktuális, érdekes és nehéz probléma megoldására vállalkozik a dolgozat.

Ez egy egy-két oldalas leírás. Nem kellenek bele külön szakaszok (section-ök). Az irodalmi háttérbe, a probléma részleteibe csak a következő fejezetben kell belemenni. Itt az olvasó kedvét kell meghozni a dolgozat többi részéhez.

## 2. fejezet

# Üzleti folyamatok és modellezésük

Dolgozatom első tartalmi fejezetének alapjául a(z) [1] forrás blogbejegyzéseit használtam, ezeket dolgoztam fel és egészítettem ki önálló gondolatokkal.

### 2.1. Mik azok az üzleti folyamatok?

Elsőként nézzük meg, mit nevezhetünk egy folyamatnak. A folyamat szó más-más jelentéssel bír annak függvényében, hogy hol használjuk: például mást jelent a hétköznapi életben, mint az informatikában. A mi esetünkben a folyamat előre meghatározott vagy tetszőleges sorrendben elvégezhető tevékenységek kapcsolatrendszerét jelent.

Tehát gyakorlatilag a folyamat olyan tevékenységek halmaza, amelyek egymással kölcsönhatásba lépnek egy adott cél elérése érdekében. Ezt a jelentését használhatjuk az üzleti folyamatokra is, hiszen ha egy üzleti célt tűzünk ki magunk elé, akkor annak megvalósulása is több tevékenység egymásutániságából, több lépésből fog adódni. Ezeket a lépéseket együttesen nevezzük *üzleti folyamatnak*.

Alapvetően kétféle megközelítése van a lépések végrehajtásának sorrendjének:

- Tevékenységek tetszőleges sorrendben elvégezhetőek.
- Csak egymás utáni, meghatározott sorrendben követhetik egymást.

Az üzleti folyamatok minden vállalat életében napi szinten jelen vannak és egy áttekinthető láncolatot alkotnak a termék előállításához szükséges nyersanyagok beszerzésétől kezdve a munkafolyamatokon keresztül egészen a piacra kerülésig, és a piacon való sikeres vagy sikertelen szereplésig.

Üzleti folyamatokról általában akkor beszélünk, ha egy adott vállalat termékét, szolgáltatását, vagy menedzsmentjét akarjuk elhelyezni a gazdasági életben. Belátható, hogy a termék minősége és mennyisége összefügg a gyártó menedzsmentjének arculatával, piaci ismertségével, és a termék iránti kereslet erejével. Ezeket az összefüggéseket jeleníti meg egy vállalat reklám, PR, és marketing tevékenysége, melyről később lesz szó. Közismert példa, hogy az MGM stúdió világviszonylatban piacvezető termékeket (filmeket) állít elő, de sikere a filmgyártás és forgalmazás költségeinek (reklám, PR, marketing) mértéke azonos vagy a forgalmazás irányában nagyobb mértékű.

Hogy érthetőbb legyen mit is jelent a gyakorlatban az üzleti folyamat, nézzük rá egy egyszerű példát:

Adott egy startup (vagy magyarosabban *korai fázisú vállalkozás*[2], ahol szükségessé válik bizonyos irodaszerek beszerzése. Magát a beszerzés menetét egy kizárólag kötött sorrendben elvégezhető folyamat fogja leírni. Nézzük a folyamat lépéseit:



1. Első lépésben konkrétan meghatározzák, hogy melyek azok az eszközök, amelyekre szükség van, és miből hány darab szükséges. Ezeknek az összeírása az első feladat.
2. Miután összegyűjtötték a megrendelendő tárgyakat, meg kell vizsgálniuk, hogy a vállalkozás mekkora anyagi kerettel rendelkezik, és ebből mennyit tudnak a megrendelésre költeni. Ha rendelkeznek megfelelő pénzüsszeggel, akkor minden rendben van, tovább lehet lépni. Ha viszont nem, akkor valamilyen szempont alapján ki kell húzni a listáról bizonyos termékeket (például a legszükségtelebbeket). Ez utóbbi termékek megrendelése vagy elvetése a következő lépéstől is függ.
3. Ha már rendelkezésükre áll a lista és a pénzügyi fedezet, utána kell nézniük, hogy az adott eszközök hol szerezhetőek be a legalacsonyabb áron (ehhez segítséget tud nyújtani például a <https://www.arukereso.hu/> oldal, ami ár szerinti növekvő sorrendben kilistázza, hogy egy adott termék mely online webáruházakban és milyen áron érhető el). Természetesen nem csak az alacsony ár, hanem más szempont is szóba jöhet (például a garancia időtartalma az adott termékre, a kiszállítás díja, stb.).

Ennél a lépésnél derül ki, hogy pontosan mennyi összeget kell a meglévő pénzügyi keretből az új eszközök megrendelésére fordítani. Lehetséges, hogy marad még pénz egy korábban az anyagi keret szűkösségére való hivatkozás miatt lehúzott termék megvásárlására.

4. Mindezek után elindulhat a megrendelés folyamata. Ez többféleképpen is történhet:
  - Az eszközöket online rendeljük meg. Ennek előnye, hogy egyszerre több helyen is megfigyelhetjük a termékeket, utána járhatunk az azokat árusító weboldalak hitelességének, megbízhatóságának, véleményeket olvashatunk róla, és nem kell személyesen megjelennünk az adott áruházban. Hátránya, hogy időbe telik a termékek kiszállítása, és adott esetben számolnunk kell a szállítási költséggel is. Ez utóbbinak mértéke áruházanként eltérő. Ugyanakkor ma már léteznek olyan webáruházak is, ahol a megrendelt terméket személyesen is át lehet venni egy előre meghatározott üzlethelységben, így azokhoz gyorsabban juthatunk hozzá, viszont ebben az esetben a megrendelőre hárul a szállítási költség.
  - Megtehetjük, hogy nem rendeljük meg előzetesen a termékeket, hanem azok beszerzésére személyesen megyünk be az áruházakba. Ezt akkor célszerű alkalmaznunk, mikor egy nagyobb áruházat fogunk meglátogatni, ahol nagy eséllyel az összes termék rendelkezésünkre fog állni, így azokat egy helyről azonnal meg is tudjuk venni, és elvinni. Nagy előny ebben az esetben (szemben az online rendeléssel), hogy ki is tudjuk próbálni az adott termékeket, hogy hogyan működnek, van-e valamilyen hibájuk.
5. Ezek után, hogy a megrendelt termékek eljutottak az irodába, utolsó lépésként már csak szét kell osztani azokat aszerint, hogy mely terméket ki igényelte.

Ezzel a végére is értünk egy egyszerűbb üzleti folyamatnak.

Azért ezt a fenti példát hoztam szemléltetésékként, mert ez valamilyen formában minden vállalkozásnál jelen van. Ha jobban belegondolunk, láthatjuk, hogy gyakorlatilag szinte minden tevékenységet (így adott termék vagy termékek beszerzését is) folyamatban végzünk. Fontos megjegyezni, hogy ennél a példánál, és az ehhez hasonlóknál a lépéseket csak adott sorrendben hajthatunk végre. Például nem vihetünk el egy terméket az áruházból úgy, hogy csak majd később fizetünk érte.



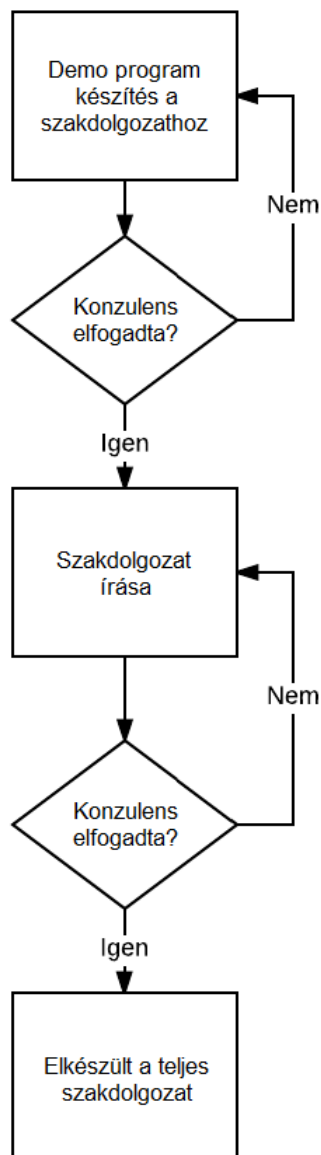
2.1. ábra. Üzleti intelligencia (forrás: piacesprofit.hu)

## 2.2. Üzleti folyamatok modellezése

Az előző részben olvashattuk, hogy nagyon sok mindent folyamatban végzünk. Akár egy legegyszerűbb hétköznapi tevékenységet is. Egy vállalat esetében pedig az ilyen tevékenységekből jóval több van, melyek lényeges szerepet játszanak annak működésében. Emiatt fontos az, hogy a vállalat bizonyos folyamatai rögzítésre kerüljenek. Ezért van szükség a folyamatok *modellezésére*. Ennek egy egyszerű, átlátható formája a folyamatábra használata.

### 2.2.1. Modellezés folyamatábrával

A folyamatábra gyakorlatilag egy olyan eszköz, amely segítségével grafikusán ábrázolhatóak a tevékenységek, folyamatok. A különböző folyamatokat különböző szimbólumokkal jelölhetjük rajta, közöttük sorrendiséget állíthatunk fel meghatározva ezáltal azt, hogy időben melyik esemény melyik után vagy előtt következik be. Hogy érthetőbb legyen, miről is van szó, a 2.2 ábra egy nagyon egyszerű folyamatábrát szemléltet, amin a szakdolgozatom készítésének legfőbb lépései helyezkednek el.



2.2. ábra. Egy egyszerű folyamatábra

A fent látható folyamatábra egyszerűségét az is adja, hogy nem teljes. Nincsen kiindulópontja sem végpontja. Olyan, mintha egy nagyobb folyamatból csak néhány tevékenységet ábrázolnánk. Ahhoz, hogy teljes legyen a folyamatábra, szükség van kezdő- és végállapotra.

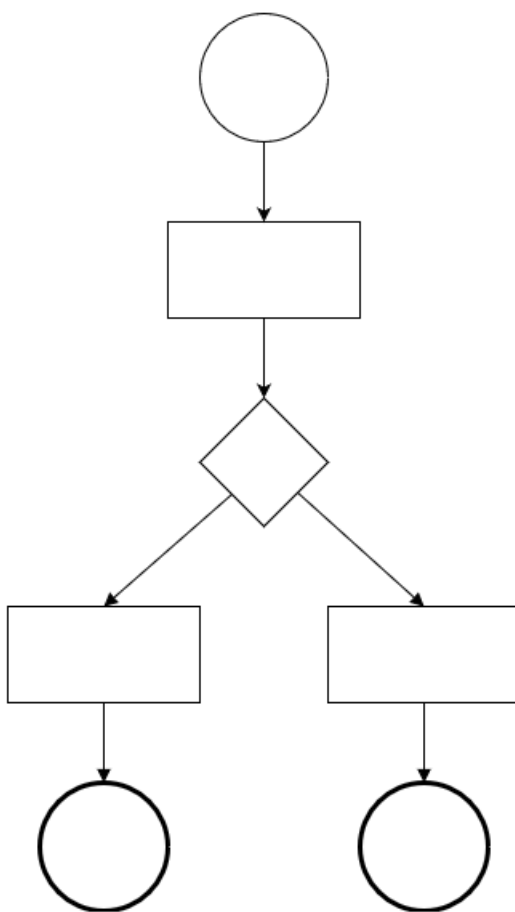
Nézzük tehát, hogy mitől lesz teljes egy folyamatábra, illetve hogy általánosságban milyen részeket tartalmaz. Az alábbi (leggyakoribb, szinte minden folyamatábrán megtalálható) szimbólumok a következő jelentéssel bírnak:

- *Téglalap* jelöli a tevékenységet. Ebből van a legtöbb a folyamatábrán, hiszen ezek szemléltetik magát a folyamatot, az események egymás utáni történését.
- *Rombusz* alak jelenti az átjárókat. Ezek útválasztóként funkcionálnak azáltal, hogy egy feltételt szabnak meg, melynek kiértékelésétől függ, hogy melyik tevékenység fog következni. Általában két másik tevékenység követi, amelyek közül

az lesz a soron következő, amelyikre az útválasztó kiértékelése a megfelelő (igaz vagy hamis) értéket adja.

- *Üres fehér kör vékony fekete körívvel* fejezi ki a "START" állapotot (*kezdőállapot*). Itt kezdődik el a reprezentált folyamat. Legalább egy "START" szimbólumot tartalmaznia kell minden folyamatábrának.
- A folyamat befejezését az *üres fehér kör vastag fekete körívvel* jelöli. Ezt "END" állapotnak (*végállapotnak*) is szokták nevezni. Ebből is legalább egynek lennie kell, hiszen ahogy elkezdődik egy folyamat, úgy az be is fejeződik egy bizonyos idő után. Előfordul olyan folyamatábra, ami több végállapotot tartalmaz, mint kezdőállapotot. Ez nem hiba, hiszen a való életben is gyakran fejeződik be egy elkezdett folyamat többféleképpen.
- A különböző folyamatokat nyilak kötik össze, melyeket *szekvenciafolyamnak* neveznek. Fontos, hogy ezek nem lehetnek csak vonalak nyíl nélkül, hiszen egyértelműen meg kell határozniuk, hogy melyik tevékenységből melyik másik következik.

Példaként tekintsük a 2.3 ábrát, ami egy teljes folyamatábrát mutat, mely a fent említett szimbólumok közül mindegyikből tartalmaz legalább egyet (beleértve a kezdő- és végállapotokat is).



2.3. ábra. Egy üres, de teljes folyamatábra (Forrás: draw.io)

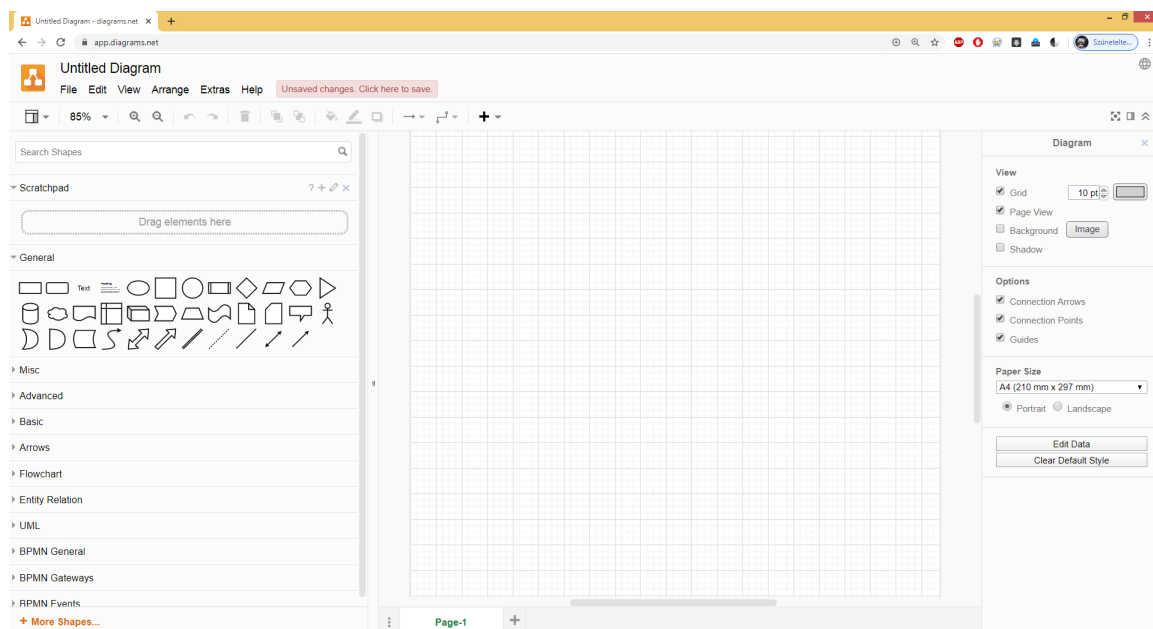
Természetesen léteznek ennél sokkal összetettebb, többféle szimbólumot tartalmazó

folyamatábrák is, azonban már egy ekkora ábrán is meg lehet jeleníteni egyszerűbb üzleti folyamatokat.

## 2.3. Egy folyamatokat szemléltető szoftveres eszköz

### 2.3.1. Draw.io

Folyamatok ábrázolására már nagyon sok kész program létezik. Például a 2.3 ábrát is egy ilyen folyamatábrázoló szoftver segítségével készítettem el, melynek neve *Draw.io*[3]. A Draw.io a legismertebb és legsokoldalúbb ingyenes folyamatábrázoló alkalmazás. Az alkalmazás nem igényel letöltést, a böngésző segítségével el tudjuk érni akár a rövidebb [www.draw.io](http://www.draw.io) URL címen keresztül. További előnye még, hogy regisztrációt sem igényel, hanem azonnal az oldal betöltése után már kezdhethetjük is a folyamataink modellezését.



2.4. ábra. A Draw.io nyitóoldala (Forrás: draw.io)

Láthatjuk, hogy rengeteg lehetőség tárul elénk. A modellezéshez nagyon sokféle szimbólum közül választhatunk számunkra megfelelőt. Természetesen mindegyik más jelentéssel bír, azonban a program teljes egészében a felhasználóra bízta azok használatát: nem határoz meg integritási feltételeket, így a felhasználó szabályoktól függetlenül alakíthat ki számára kedvező ábrákat.

Használata viszonylag egyszerű, felhasználóbarát. A felhasználó kiválaszt egy elemet a bal oldali eszköztárból, és azt kattintással, vagy akár behúzással megjeleníti a képernyő közepén található négyzetrácsos részen. Az így megjelenített szimbólumokat nyomva tartott bal egérgomb mellett az egér mozgásával lehet áthelyezni.

Az általános szimbólumokon kívül (amik a program bal oldali menüjében le vannak nyitva *General* néven) különböző nyilatokat, egyéb formákat használhatunk, UML diagramokat készíthetünk, illetve az üzleti folyamatmodell és jelölés (*Business Process Model and Notation*, BPMN) sajátos alakzatait is igénybe vehetjük. De ha még ez se

lenne elég, akkor lehetőség van az eszköztárat kibővíteni további alakzatok hozzáadásával, amit a bal alsó sarokban található **"More Shapes. . ."** (további alakzatok) gomb megnyomásával.

Elkészített folyamatábráink / diagramjaink mentésére is többféle módot kínál az alkalmazás. Lehetőség van PNG, SVG, HTML, és XML formátumba is menteni a munkánkat, amiket a saját eszközünkre, vagy akár Google Drive-ra, GitHub-ra, és még sokféle felületre azonnal exportálhatunk is.

Összegezve tehát a Draw.io egy rendkívül hasznos és változatos alkalmazás, amely sokféle megvalósítási lehetőséget kínál a felhasználók számára. Egyszerű használatának köszönhetően népszerű a felhasználók körében. Üzleti folyamatok modellezésére kiválóan használható. Egyetlen hátránya lehet az, hogy (mivel böngészőből indítható el) internetkapcsolat szükséges hozzá, de ma már szinte bárhol vagyunk, könnyedén csatlakozni tudunk a világhálózathoz.

## 3. fejezet

# Megvalósítás/Specifikáció

### 3.1. Áttekintés

Az előző fejezetben láthattuk, hogy már léteznek készen elérhető alkalmazások üzleti folyamatok modellezésére. A *Draw.io* összetettségével, lehetőségeinek sokaságával, ugyanakkor egyszerű használatával egy kiváló alkalmazás, azonban azáltal, hogy teljes szabadságot nyújt a diagramok, folyamatok ábrázolásának használatához, könnyen előfordulhat, hogy az elkészült ábrák (főleg nagy elemhalmazzal való dolgozás esetén) bizonyos integritási feltételeknek nem tesznek eleget, és ezáltal hibás folyamatmodellezési ábrák készülhetnek. Ez különösen akkor jelenthet gondot, hogyha formális célból készül az adott ábra.

Ebben a fejezetben fogjuk áttekinteni, hogyan is épül fel a gráfszerkesztő alkalmazásunk, melynek segítségével az üzleti folyamatok modellezése történik, illetve hogy miben tér el a már elkészült, hivatalos gráfszerkesztő programoktól, azoknak a hibáit hogyan próbálja meg megszüntetni.

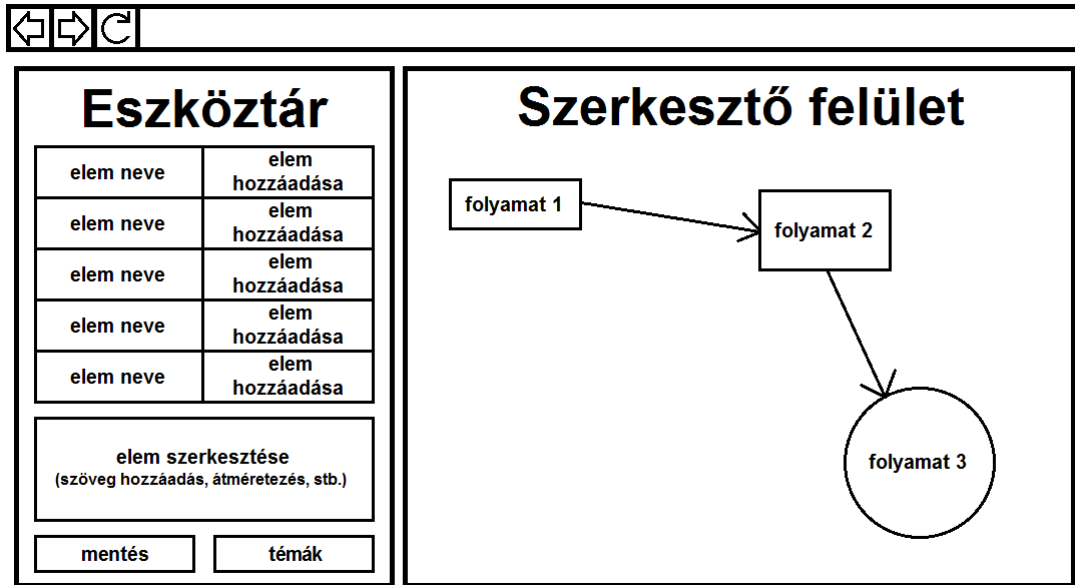
### 3.2. A program felépítése

Az elkészített programnak alapvetően sok apró alkotórészt kell tartalmaznia. Lássunk egy egyszerű, sematikus ábrát arról, hogy hogyan is nézzen ki majd a gráfszerkesztőnk. Ezt a 3.1 ábra szemlélteti.

Az ábra alapján máris van egy elképzelésünk a program szerkezetéről. Nézzük is meg annak konkrét felépítését.

Bal oldalon található az **eszköztár**, amelynek segítségével különböző funkciók érhetőek el. Innen tudjuk irányítani (létrehozni, szerkeszteni) a gráf felépítéséhez szükséges elemeket. Az eszköztárból az alábbi funkciók érhetőek el:

1. Az eszköztár nagy részét egy táblázat teszi ki, amely két oszloppal, és a felvihető elemek számával megegyező sorral rendelkezik. A két oszlop a következő jelentéssel bír:
  - Az **elem neve** rész helyére kerül az adott elem (csomópont) megnevezése. Nevük alapján különböztethetők meg az egyes elemek. Az elemeket egymás alatt célszerű lehet például használati gyakoriság alapján rendezni (a téglalap, mint tevékenység, az egyik leggyakrabban alkalmazott csomópont típus, ez lehetne legfelül).



3.1. ábra. A gráfszerkesztő sematikus rajza

- Az **elem hozzáadása** felirat helyén az adott elem formája jelenik meg. Ez gyakorlatilag egy gomb, melyre rákattintva hozható létre a mellette felüntetett nevű elem a szerkesztő felületen egy előre meghatározott helyen. Természetesen ez csak egy alapértelmezett hely, ahol megjelenik kattintás után az adott elem, ezt a későbbiekben lehetőségünk van áthelyezni.
2. A táblázat alatt található egy kisebb rész az elemek szerkesztésére. Ez akkor jelenik meg, amikor a szerkesztő felületen rákattintunk egy csomópontra, melyet szerkeszteni szeretnénk. Itt az alábbi szerkesztési lehetőségek állnak rendelkezésünkre:
    - **Szöveget** adhatunk hozzá a kijelölt csomóponthoz. Elegendő csak beírni a felvinni kívánt szöveget, és az azonnal megjelenik az adott csomópont közepén. Ez egységes minden csomópontra (tehát mindegyik típushoz tudunk írni szöveget).
    - **Átméretezhetjük** a kijelölt elemet. Ez csomópontonként eltérő, hogy milyen paramétereket kíván (például téglalap csomópontnál a szélesség és a hosszúság együttes megadása eredményezi az új méretet, kör alakú csomópont esetében viszont elegendő csak egy paramétert, a sugárt megadni).
  3. Az eszköztár alatt található egy **mentés** gomb, melynek segítségével elmenthetjük az elkészített gráfot egy adatbázisba az esetleges későbbi módosítások céljából.
  4. Végül a mentés gomb mellett egy **témák** feliratú gomb helyezkedik el, melyre rákattintva választhatjuk ki az elemek különböző témáját, stílusát. Ez egy apróbb felhasználóbarát élményt nyújt azáltal, hogy különböző színű és alakú formák használatát is lehetővé teszi az alapértelmezettekén kívül. Természetesen ez nem folyásolja be a program használatát, csupán a kinézetét változtatja meg a felhasználó általt kívántra.



A **szerkesztő felület** (vagy más szóval vászon (*canvas*)) a létrehozott elemek megjelenítéséért felelős. Kezdetben üres, egyszínű az egész. Ahogy viszont rákattintunk az eszköztárban egy általunk kiválasztott elemre, úgy az megjelenik rajta, és különböző műveleteket tudunk rajta végezni.

1. Minden létrehozott csomópont egy egyedi azonosítószámot (*ID*-t) kap. Ez alapján lehet őket megkülönböztetni egymástól.
  - Nem kaphat két különböző csomópont ugyanolyan azonosítószámot, annak egyedinek kell lennie.
  - Ha bármilyen attribútuma módosul egy csomópontnak (pozíciója, színe, rajta lévő szövege, stb.), akkor is az *ID*-jének állandónak kell lennie.
2. A csomópontokat tetszés szerint mozgatni lehet a szerkesztő felület teljes területén.
3. A csomópontok között vonalak húzhatóak az egyik végén egy nyíllal.
  - Csak két, általunk kiválasztott csomópontot lehet összekötni vonallal. Megkülönböztetünk *cél*- és *forrás csomópontot*. Az összekötő vonal végén a nyíl arra az elemre fog mutatni, amelyet később jelölünk ki (tehát a célcsomóponttra).
  - Egy csomóponthoz több vonal is tartozhat, amiből a következő pont is következik:
  - Egy csomópont *cél*- és *forrás csomópontként* is funkcionálhat.
  - Tehát gyakorlatilag annyi vonal indulhat ki egy csomóponttól / érkezik be egy csomópontba, amennyit csak szeretne a felhasználó.
4. Lehetőség van adott csomópont törlésére.
  - Ha már a továbbiakban nincs szükség egy csomóponttra, akkor az letörölhető a szerkesztőfelületről.
  - Ilyenkor ha van a csomóponthoz tartozó vonal, akkor az is törlésre kerül (több vonal esetén az összes).
  - A programnak ügyelnie kell arra, hogy egy csomópont törlése után se legyenek a későbbiekben létrehozott csomópontok *ID*-jai között azonosak.

### 3.3. Miben különbözik az elkészített program a már használatban lévő gráfszerkesztőktől?

Korábban említettem, hogy a *Draw.io* alkalmazásnak is vannak hiányosságai annak ellenére, hogy rendkívül sok lehetőséget kínál. Most nézzük néhány példát, amik előfordulhatnak akkor, hogyha a felhasználó nem elég körültekintő egy ilyen vagy ehhez hasonló gráfszerkesztő használata közben, és elkövet olyan hibákat a szerkesztés folyamán, amik miatt nem várt eredmény születhet, illetve hogy ezek a hibák miért jelenthetnek problémát.

1. Nem pontosan köt össze a vonallal két folyamatot.
  - Mivel a Draw.io a vonalakat is a folyamatokhoz hasonló módon kezeli, ezért azt is a felhasználó tetszés szerinti helyre mozgathatja (tehát nem muszáj összekötnie vele két csomópontot, magában is állhat egy vonal). Ezáltal előfordulhat olyan ábra is, aminél a felhasználó a vonal vége és az összekötendő csomópont között figyelmetlenségből egy kis helyet kihagy, így valójában nem kötött össze két folyamatot, ami össze szeretett volna.
2. Ha letöröl egy csomópontot, amely össze van kötve egy másikkal, akkor a hozzá tartozó vonal a "levegőben marad", nem fog két meghatározott csomópontot összekötni, ezáltal az alapvető funkciója válik feleslegessé.
  - Az előző ponthoz hasonló probléma merül fel itt is, tehát a vonal nem két csomópont közötti összeköttetést fog megvalósítani.
3. Takarásba kerülhet két vagy több csomópont.
  - Előfordulhat ezáltal, hogy nem olvasható el a csomóponton található szöveg teljes egészében, vagy akár az is, hogy egy nagyobb méretű csomópont teljesen eltakar egy kisebb méretűt, ezáltal megfélelkezzünk róla. Ha nincs rá szükség, célszerűbb lenne letörölni, ha pedig van, mert például valamilyen információt tartalmaz a rajta található szöveg, akkor a takarás által elvesztettnek hihetjük, így megtörténhet az is, hogy még egyszer létrehozzuk, ami felesleges munkát eredményez.
4. Nincs legalább egy kezdő- és legalább egy végállapot.
  - Ahhoz, hogy teljes folyamatábrát modellezzünk, szükséges definiálni egy-egy kezdő- és végállapotot.

Ezekkel a fent felsorolt, esetlegesen felmerülő hibákkal szemben nézzük meg azt minden egyes pontnál, hogy az elkészített program hogyan igyekszik azokat kiküszöbölni:

1. Összekötő vonalat csak adott 2 csomópont között lehetséges húzni.
  - Az összeköttetést a program úgy oldja meg, hogy a felhasználó jelöli ki azt a két csomópontot, amelyet össze szeretne kötni. Ahogy korábban is említettem lesz egy forrás csomópont és egy célcsomópont, e kettő közt fogja kirajzolni a program a vonalat úgy, hogy a célcsomópont felé mutat a vonal végén lévő nyíl.
2. Csomópont törlése esetén a hozzákapcsolt vonal is törlésre kerül.
  - Több nyíl esetén az összes törlődik elkerülve ezáltal a vonalak "levegőben maradását".
3. A program jelez, hogyha egymásra kerülnek csomópontok.

- A felhasználót a canvas más színűre változtatásával figyelmezteti a program amiatt, hogy fedésbe került két csomópont.

4. Figyelmeztet az alkalmazás ha hiányzik kezdő- vagy végállapot.

- Az előző ponthoz hasonlóan itt is arról tájékoztatja a felhasználót a program, hogy nem teljes az általa modellezett folyamatábra.

A fent említett utóbbi két példa egészen addig fog hibajelzést generálni a felhasználó számára, amíg meg nem szünteti azokat.

### 3.4. Egyszerűbb folyamatábra létrehozása lépésről lépésre

Nézzük meg, hogy az elkészített alkalmazásban a felhasználó hogyan tud létrehozni egy egyszerűbb folyamatbárát. Fontos, hogy ez az alfejezet csak elméletben írja le, hogy hogyan valósítható meg a folyamatmodellezés a program segítségével. Folyamatábrák konkrét létrehozását, használatát, elmentését az 5. fejezet tárgyalja.

A program, ahogy azt a felépítésénél olvashattuk, egy teljesen üres canvas-szal (vászonnal) fogadja a felhasználót kezdetben. Ez maga a szerkesztő felület, ahol a folyamatmodellezés történik, és itt fogjuk látni az elkészített folyamatábránkat végeredményként. Egy egyszerű folyamatábrát az alábbi lépéseket követve tudunk létrehozni (természetesen ezek a lépések csak iránymutatóak, nem kötött sorrendet határoznak meg):

1. Első lépésben kiválasztjuk azokat az elemeket az eszköztárból, amelyek a modellezéshez szükségesek. Ha teljes folyamatábrát szeretnénk készíteni, akkor célszerű először a kezdő- és a végállapotokat létrehozni (ezek hiányában figyelmeztet minket a program).
2. Ha már tudjuk, hogy nagyjából hány tevékenységet szeretnénk ábrázolni, akkor annak megfelelő számú csomópontot hozzáadhatunk a vászonhoz.
  - Természetesen a későbbiekben módosíthatóak a csomópontok száma újabak hozzáadásával vagy meglévők törlésével.
3. Miután felvittük ezeket az elemeket, elmozgathatjuk azokat egymástól különálló helyekre azért, hogy lássuk mindegyik csomópontot egyszerre az ábrán, és ezáltal be tudjuk határolni, hogy mekkora helyre lesz szükségünk a végső folyamatábránál.
  - Ha nem mozgatjuk el egymásról a csomópontokat, és takarni fogja legalább kettő egymást, akkor az előző alfejezetben a 4. példaként említett figyelmeztetést fogjuk kapni. Ezt elkerülve célszerű minden létrehozott csomópontot azonnal elmozdítani az alapértelmezett helyéről.
4. Ezt követően megírhatjuk az egyes csomópontok szövegeit, hogy azok pontosan milyen tevékenységet jelölnek.

- Igény szerint a csomópontokat át lehet méretezni, de a csomópont automatikusan elkezd szélesedni mielőtt a beleírt karakterek hossza elérné a csomópont széleit.
5. Ha ezzel is megvagyunk, célszerű valamilyen szempont alapján (például időrendi sorrend szerint) egymás után elhelyezni a csomópontokat balról jobbra, illetve fentről lefelé.
  6. Ezután összekötjük az általunk összekapcsolni kívánt csomópontokat egymással. Ha teljes folyamatábrát szeretnénk kapni, akkor figyeljünk az alábbi szempontokra:
    - Legyen legalább 1-1 kezdő- és végállapot úgy, hogy a kezdőállapotból csak kifelé, a végállapotba pedig csak befelé vezet legalább egy összekötő vonal.
    - Minden csomópontba el lehessen jutni (tehát a kezdő- és a végállapotokat kivéve mindegyik csomópont legalább két másikkal összeköttetésben legyen úgy, hogy legalább egy bevezető és legalább egy kivezető vonal tartozik hozzá).
    - Ne legyen olyan csomópont, amiből már nem lehet végállapotba jutni a vonalakon keresztül.
  7. Végül ha minden simítást elvégeztünk a folyamatábránkon (megfelelő méretűekre változtattuk a csomópontokat, az általunk kívánt helyekre mozgattuk őket, stb.) utolsó lépésként már csak el kell azt mentenünk, és készen is vagyunk.

## 3.5. UX design szempontok a programnál

Ezen alfejezet megírásához a(z) [4]. forrás blogbejegyzését használtam alapul. Az itt említett szempontok, meghatározások alapján építettem fel ezt a részt, és azt egészítettem ki a dolgozat programjára jellemző tulajdonságokkal, egyéni gondolatokkal.

### 3.5.1. Mi az a UX design?

A **felhasználói élmény tervezés** (*user experience design*, UX design) egy tervezési folyamat, ami a felhasználói elégedettséget hivatott javítani a felhasználó és a termék között azáltal, hogy növeli a használhatóságot, a hozzáférhetőséget és az élményt. Lényegében azt kell megtervezni, hogy az elkészült alkalmazás vagy termék jó benyomást keltsen a felhasználóban bizonyos szempontokat figyelembe véve. Ez azért fontos, mert ha a felhasználó elégedett a termékkel, akkor azt szívesebben, örömmel használja, és a pozitív visszajelzés több szempontból is hasznos tud lenni. A használó számára is élményt nyújt, és a készítő is elégedett lesz a termékével.

Nélkülözhetetlen egy, a UX-szel kapcsolatos fogalmat is megemlíteni: a **UI**-t. Ez a *user interface* (magyarul: **felhasználói felület**) rövidítése, amely a program és a felhasználó közötti kommunikációért felelős. Többféle felhasználói felületek léteznek (például szöveges, parancssoros, grafikus). Esetünkben *grafikus felhasználói felületről* beszélhetünk, hiszen a program grafikus (rajzos, szöveges) elemeket tartalmaz, nem kell parancsokat kiadni bizonyos funkciók elérése érdekében.

### 3.5.2. UX alapkövetelmények

Nézzük meg, hogy milyen alapkövetelményei vannak a UX-nek egy adott weboldal szemponjából, illetve hogy ezeket az alapkövetelményeknek mennyire felel meg a szakdolgozat programja.

1. **Legyen hasznos:** A célközönségnek kell a legnagyobb fókuszban lennie: jelen esetben ez a felhasználók, akik számára készül a program. Ezáltal úgy kell azt megvalósítani, hogy az érdemleges információt tartalmazzon, felkeltse a felhasználó érdeklődését, és így hasznosnak találja a programot.
  - A program hasznosságát az mutatja, hogy az valós szervezeti folyamatok modellezését segíti elő azáltal, hogy lehetővé teszi a folyamatok ábrázolását. Ennek szükségességéről a 2. fejezetben olvashatunk.
2. **Legyen könnyen használható:** Ne legyen túlzsúfolt az oldal, hanem törekedjen az átláthatóságra. Rajta a navigáció legyen következetes és mindenki számára egyértelmű. Ha az alkalmazás nyújtotta lehetőségeket egyszerűen, könnyedén lehet kezelni, az mindenképp pozitív élményt jelent a felhasználó számára.
  - Az alkalmazás nincs túlbonyolítva, kivitelezése átlátható, használata egyszerű. Ami pedig még inkább megkönnyíti a felhasználó eligazodását, hogy a műveletet végrehajtó gombokra ha ráviszi az egérmutatót, akkor azok egy rövid leírást (*tooltipet*) jelenítenek meg számára, amely a könnyebb használatot segíti elő. Például a *mentés* gombnál leírja, hogy mi fog történni annak megnyomása esetén.
3. **Legyen kíváncsú:** Fontos szempont a testreszabottság. Elvárás lehet a célközönség részéről a kifogástalan esztétikai élmény. Ezáltal lényeges, hogy minél letisztultabb felületet biztosítson az alkalmazás. Nem mindig a legfelkapottabb a célra legmegfelelőbb, viszont kíváncsúvá teheti a programot.
  - A program ennél az alapkövetelménynél hiányt szenved, ugyanis nem használja a legmodernebb és legnépszerűbb JavaScript könyvtárakat (sőt, egyáltalán nem használ semmilyen könyvtárat). Ugyanakkor megmutatja, hogy az alap JavaScript, HTML Canvas és némi CSS felhasználásával is elkészíthető egy ilyen alkalmazás.
4. **Legyen könnyen kereshető:** Ez az alapkövetelmény azt írja elő, hogy az adott oldalon / alkalmazásban a keresés hatékony legyen. A felhasználók hamar megtalálják azt, amit keresnek, és hogy egyáltalán az adott oldal rendelkezzen a felhasználó számára a keresett információval.
  - Ezt azért teljesíti könnyen a programunk, mert amint betölt az oldal, mindent a szemünk előtt látunk rajta. Alapvetően nincsenek rejtett dolgok, azonnal elkezdhetjük a folyamatmodellezést, minden egyszerűen a kezünk ügyébe kerül. Egyedül a mentés és a csomópont szerkesztés ami bizonyos funkció végrehajtásakor jelenik meg a felhasználó számára, de ezt az 5. fejezet részletesen tárgyalja majd.

5. **Legyen hozzáférhető:** Vagyis mindenki számára elérhető. A blogbejegyzés különös hangsúlyt fektet a fogyatékkal élőkre, hiszen számukra kellene leginkább biztosítani a könnyű kezelhetőséget és használhatóságot. Ennek ellenére mégsem teljesül sok weboldal esetében ez az alapkövetelmény.
  - Az alkalmazásunk, mint ahogy azt a korábbi pontokban is már olvashattuk, egyszerű használatot és könnyű megértést kínál a felhasználó számára. Ezáltal bárki percek alatt megtanulhatja azt kezelni úgy, hogy képes legyen folyamatábrák készítésére.
6. **Legyen megbízható:** Tehát legyen optimális az oldal azáltal, hogy ne csak szép legyen, hanem gyors is. Ne legyenek rajta felesleges hivatkozások, vagy bármi nem oda illő tartalom, hiszen az összezavarhatja a felhasználót, ami azt eredményezheti, hogy nem fogja többször meglátogatni az oldalt. Ezek elkerülése pozitív benyomást kelthet a felhasználóban, hiszen azt találja az oldalon, amit keresett.
  - Nem tartalmaz a program felesleges mondanivalókat, csupán annyi rajta a tartalom, amennyire szükség van, se több, se kevesebb. A gyorsaságát többek között az adja, hogy nem használ semmilyen külső eszközt (például könyvtárat), illetve nem tartalmaz felesleges nagyméretű objektumokat, amik szintén lassíthatják egyes funkciók elérését.

## 4. fejezet

# Tervezés

### 4.1. Bevezetés

A specifikációk alapján a programban a felhasználónak kell tudnia csomópontokat hozzáadni, szerkeszteni, és azokat összekötni más csomópontokkal. Továbbá az éppen aktuális munkáját a gráfszerkesztőn el kell tudni mentenie, és a program újraindításánál visszatöltenie azt. Ez utóbbi megvalósításához szükség van valamilyen "tárolóra", vagyis egy szerverre és egy adatbázisra. Ennél a fejezetnél már nem csak a látható programrészen van a hangsúly, hanem legalább ugyanakkora figyelmet kap a szerver oldal is az adatbázissal, hiszen azok is kiemelkedő részei az alkalmazásnak.

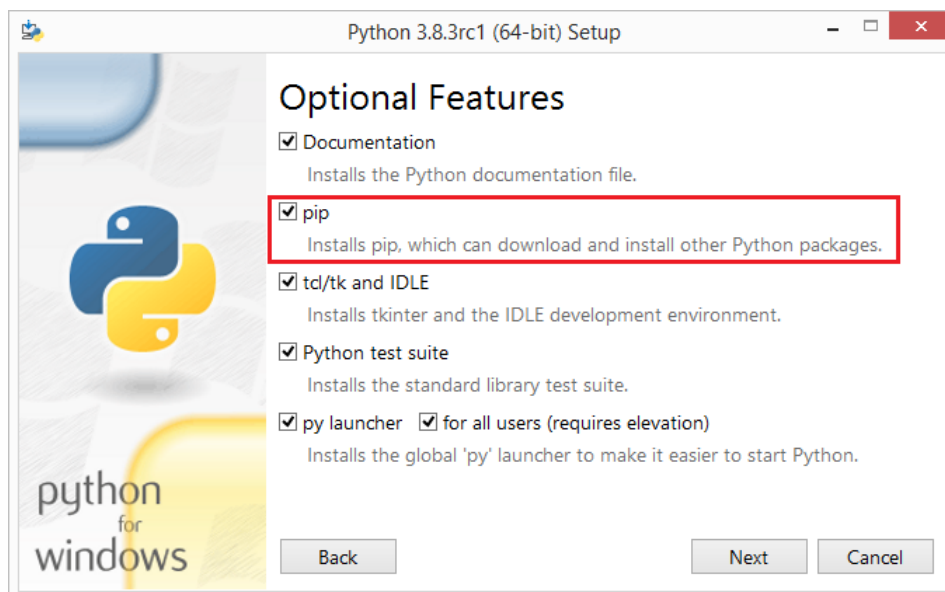
### 4.2. Technológia és architektúra a szerver oldalon

Ahhoz, hogy a bevezetőben említett specifikációt megvalósító szoftvert meg tudjuk írni, először kijelöljük a megfelelő technológiákat és az architektúrát. A kliens-szerver architektúra megfelelő erre az alkalmazásra. A kliens egy böngészős frontend, ami egy API-n keresztül tud kommunikálni a backend szerverrel, amely perzisztensen tárolja az adatokat egy relációs adatbázisban. A kliens esetünkben a böngészőben futó **JavaScript** alkalmazás, míg a szerver egy **Python** nyelven íródott **Falcon API**-t használ, valamint **SQLite** adatbázist a tárolásra.

Hogy ez működjön a számítógépünkön először telepíteni kell a **Python**ot, és a **pip**-et. A Pythont egyszerűen le lehet tölteni a hivatalos honlapról a <https://www.python.org/downloads/> URL címen keresztül. Windows felhasználóként a Windowshoz készült 64-bites setup segítségével telepítettem fel az alkalmazást. A 4.1 ábrán látható, hogy a Python telepítésével egyidejűleg lehetőségünk van a pip telepítésére is, ehhez azonban manuális telepítés szükséges.

A telepítés következő lépésében célszerű bepipálni a 4. pontot, ami a környezeti változókhoz hozzáadja a Python-t, hiszen ennek elmulasztása esetén láthatósági problémák jelentkezhetnek használat közben. Lásd: 4.2 ábra.

Végigmenve a telepítőn már fel is telepítettük sikeresen a Pythont és a pip-et, amiről értesít is a setup. Le is ellenőrizhetjük, hogy valóban települtek-e a kívánt alkalmazások: parancssorba beírva a **python** parancsot attól függetlenül, hogy melyik jegyzékben vagyunk (hiszen hozzáadtuk a környezeti változókhoz a Pythont), azonnal elindul a *python.exe* fájl. Helyét a **where python** parancs beírásával érhetjük el, amely megegyezik a telepítéskor megadott hellyel. A pip esetében ha kiadjuk a **pip** parancsot a parancssorba, az megmutatja, hogy milyen pip parancsok érhetőek el (innen tudhatjuk, hogy



4.1. ábra. Python telepítése pip-pel együtt

létezik a pip fájlunk, hiszen ha nem lenne, a parancsok kilistázása helyett hibaüzenetet írna ki a parancssor).

Ezek után a program működéséhez elengedhetetlen csomagokat telepítjük: az **SQLAlchemy**-t és a korábban említett **Falcon**-t. A telepítés a következő formátum megadásával történik: `python -m pip install [csomag neve]`

Tehát például a Falcont az alábbi parancs kiadása telepíti:

```
python -m pip install falcon
```

Az SQLAlchemy-t pedig így a következő paranccsal fogjuk tudni telepíteni:

```
python -m pip install sqlalchemy
```

Az SQLite3-at is érdemes telepítenünk, ha manuálisan akarjuk létrehozni az adatbázist és a táblákat. A telepítést itt is a hivatalos <https://www.sqlite.org/download.html> oldalon keresztül tehetjük meg.

Ezt követően egy webservert telepítése következik, például **waitress** vagy Unix-szerű rendszerek esetében a **gunicorn**, amivel elérhetjük a programot egy porton keresztül. Esetünkben a 8000-es portot használjuk. A backend szerver API-n keresztül szolgálja fel a statikus elemeket is, mint a HTML, CSS, JavaScript fájlok.

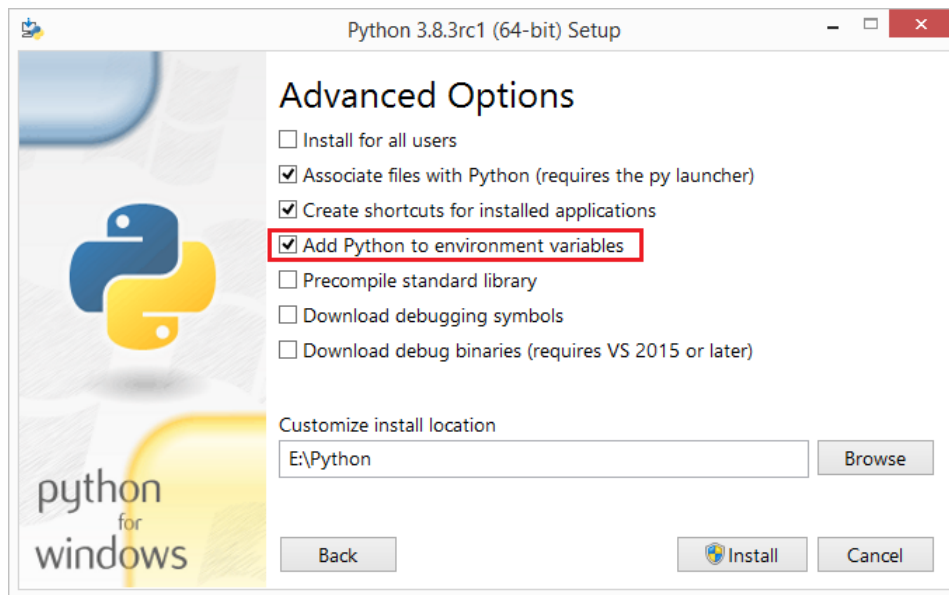
Itt láthatjuk az útvonalakat amelyen az API felszolgáljuk a statikus elemeket:

```
api.add_route('/js/{filename}', StaticJS())
api.add_route('/css/{filename}', StaticCSS())
api.add_route('/{filename}', StaticHTML())
```

A backend programban a Falcon keretrendszer kezeli az api-t, és egy adatbáziskezelő segítségével csatlakozunk az adatbázishoz az alábbi módon:

```
api = falcon.API()
dbms = mydatabase.MyDatabase(mydatabase.SQLite, username='', password='',
dbname='mydb.sqlite')
```





4.2. ábra. Python hozzáadása környezeti változókhoz

Az adatbáziskezelő osztály tartalmaz metódusokat, amivel az alapvető műveleteket elvégezzük, mint például a lekérdezést, beszúrást, törlést.

```
# beszuras, torles
def execute_query(self, query=''):
    if query == '' : return
    print (query)
    with self.db_engine.connect() as connection:
        try:
            connection.execute(query)
        except Exception as e:
            print(e)
def get_all_data(self, table='', query=''):
    query = query if query != '' else "SELECT *
FROM '{}';".format(table)
    print(query)
    returnData = []
    with self.db_engine.connect() as connection:
        try:
            result = connection.execute(query)
        except Exception as e:
            print(e)
        else:
            for row in result:
                print(row) # print(row[0], row[1], row[2])
                d = dict(row.items())
                returnData.append(d)
            result.close()
    print("\n")
    return returnData
```

## 4.3. A kliens oldal

A JavaScript kliens program 9 osztályból áll. Az osztályok mind külön feladatot látnak el. Az Editor osztály körül öleli a többi osztályt, és megosztja közöttük az információkat. A Graph osztály kezeli a szerkesztőt. A szerkesztő és tartalma megrajzolása ebben az osztályban valósul meg. Minden a szerkesztőn megjelenő elem ennek az osztálynak valamelyik adattagjában megtalálható. Két fontos adattagja a **nodes** és **edges** tömbök, melyek a **Node** és **Edge** osztályok vagy ezen osztályok egyik leszármazottjának a példányaikat tartalmazzák. A Node osztály tartalmazza az csomópontokat a különböző alakzataival, míg az Edge osztály az alakzatokat összekötő vonalakat valósítja meg.

A Node osztálynak 3 közvetlen leszármazottja van: **Diamond**, **Rectangle** és **Circle** (magyarul: rombusz, téglalap és kör) melyek mind implementálják a Node osztály konstruktorát. A Circle osztálynak további két leszármazottja van: a **Start** és az **End**, melyek a kezdő- és végállapotokat jelölik.

Ezen osztályoknak mind vannak saját metódusai, melyek ugyanazokat a funkciókat látják el, csak a részletekben térnek el. Ilyen például a *resize()* és *draw()* metódus. Mivel minden alakzatot meg kell rajzolni, vagy adott esetben átméretezni, ezek a metódusok minden alakzatot megvalósító osztályban megtalálhatóak, és a legtöbb funkció végrehajtásakor ezek meg is hívódnak.

A frontend egy API-n, **HTTP kérésekkel** kommunikál a szerverrel. A mentés úgy zajlik, hogy a frontend alkalmazás összegyűjti az összes csomópontot és az őket összekötő vonalakat, majd egy objektumot csinál minden egyes csomópontból és vonalból csak a szükséges adatokkal, ezt követően pedig hozzáadja egy tömbhöz. Ezután JSON formátumba alakítja a tömbben lévő objektumokat, amit egy **HTTP POST** kéréssel elküldünk a szervernek.

A lekéréshez **HTTP GET** kérést használunk, itt JSON formátumú tömböt kapunk benne a megfelelő adatokat tartalmazó objektumokkal. Ezeket az adatokat visszaalakítjuk hozzájutva így a megfelelő osztályok konstruktorainak paraméteréhez. Ezután a paraméterekkel osztályt hozunk létre belőle, és ezeket az osztályokat hozzáadjuk a Graph osztály nodes és edges adattagjaihoz. Innentől kezdve tudjuk reprezentálni őket a kliens alkalmazással.

A szerver egy API-n keresztül szolgálja fel a statikus fájlokat, köztük a kliens programot is és itt kommunikál a klienssel. Az `/api/nodes` végponton HTTP GET kéréssel felszolgáljuk az adatokat JSON formátumban. Lásd: 4.3 ábra.

Ugyanezen a végponton HTTP POST kérés után mentjük az adatokat, amelyek a sikerességéről egy JSON válasz tájékoztat. Ez a 4.4 ábrán látható.

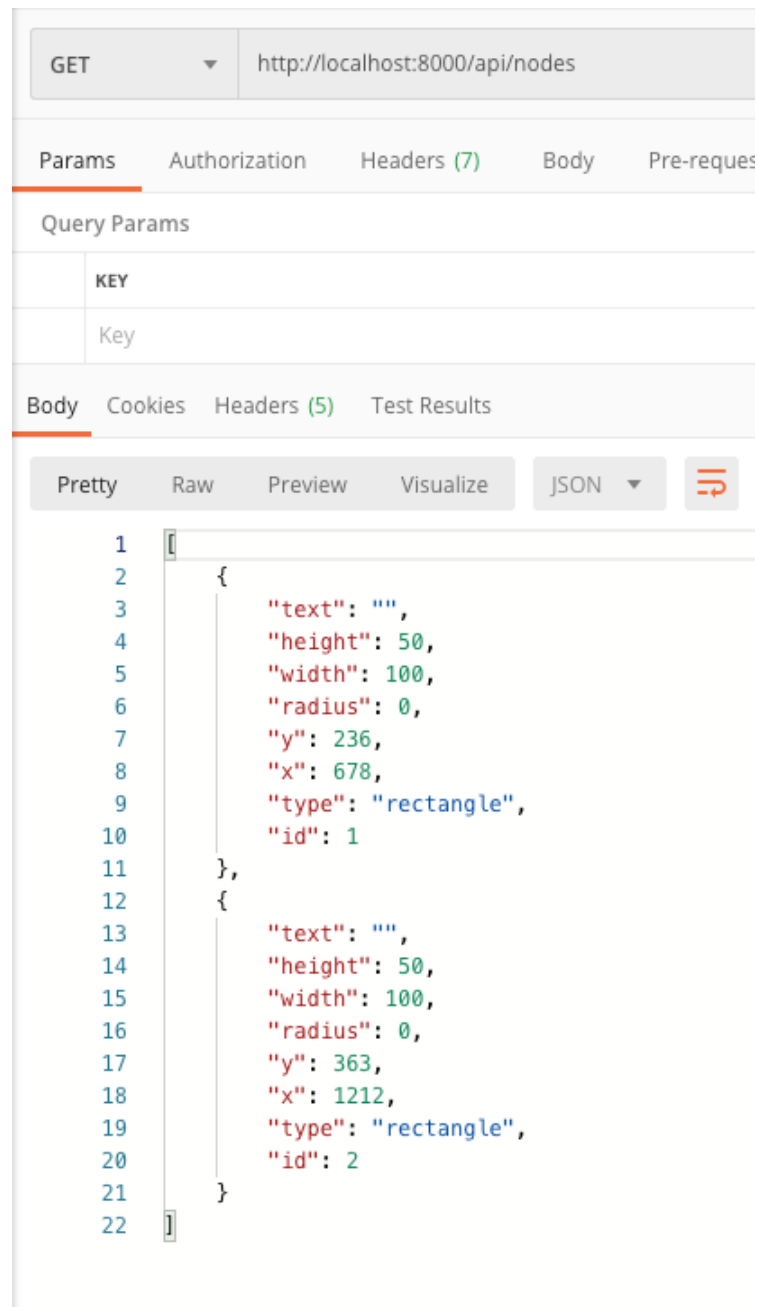
A szerver a már fentebb említett SQLite adatbázissal is kommunikál, itt perzisztensen tároljuk az adatokat, így a következő indításnál is megmarad minden a szerkesztőben. Az adatbázis két táblát használ, a **nodes** és az **edges** táblákat. Először manuálisan kell létrehozni őket az alábbi módon:

```

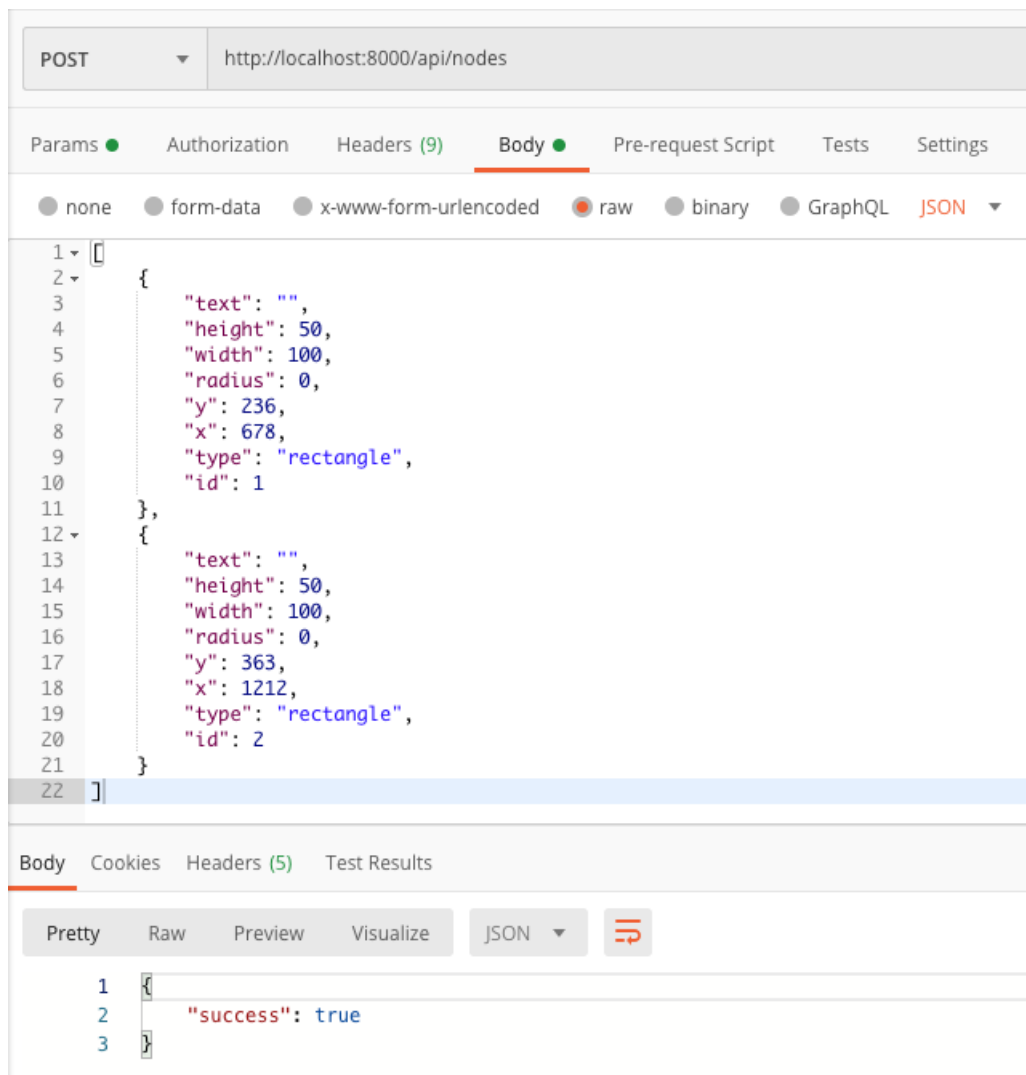
1 CREATE TABLE nodes (
2     id INTEGER NOT NULL,
3     type VARCHAR,
4     x INTEGER,
5     y INTEGER,
6     text VARCHAR,
7     height INTEGER,
8     width INTEGER,
9     radius INTEGER,
10    PRIMARY KEY (id)

```

```
11 );  
12  
13 CREATE TABLE edges (  
14     id INTEGER NOT NULL,  
15     edgefrom INTEGER NOT NULL,  
16     edgeto INTEGER NOT NULL,  
17     PRIMARY KEY (id),  
18     FOREIGN KEY(edgefrom) REFERENCES nodes (id),  
19     FOREIGN KEY(edgeto) REFERENCES nodes (id)  
20 );
```



4.3. ábra. GET kérés



4.4. ábra. POST kérés

## 5. fejezet

# JavaScript implementáció

### 5.1. A kliens program működése

A kliens program a következőképpen működik: A graphEditor.html dokumentum betöltése után létrehozuk az Editor osztály egy példányát. Ezután inicializáljuk a szerkesztőt egy függvény segítségével. Itt beállítjuk a program működéséhez elengedhetetlen adattagokat, események kezelését. Ilyen adattagok a graph, canvas, context, themes.

Végül egy metódus segítségével átméretezzük az adott böngészőablak méretéhez arányosan biztosítva így, hogy bármilyen méretű képernyőn használható legyen a program.

Az indítás után a program egy aszinkron GET kéréssel lekéri az adatokat a szervertől JSON formátumban. Az adatokból létrehozza a megfelelő osztályokat a konstruktor paraméterekkel. Ezután a csomópontokat hozzáadja a nodes adattaghoz. Ha ez sikerült, a függvény egy Promise-szal (ígéret) jelzi, és lekérhetjük az összekötő vonalakat. Mivel aszinkron az előző kérés is, előfordulhat olyan, hogy az összekötő vonalak hamarabb megérkeznek mint maguk a csomópontok, és ez a programban végzetes hibához vezetne. Ezért van szükség a Promise-ra.

```
1 function GetEditorData() {
2   fetch(apiURL+'/nodes').then(response => response.json())
3     .then(data => {
4       console.log(data);
5       data.map(node => {
6         let newNode = {};
7         switch (node["type"]) {
8           case "rectangle":
9             newNode = new Rectangle(node["x"],node["y"],
10                                     node["id"],node["height"], node["width"],
11                                     node["text"], editor.graph.themes[editor.
12                                     graph.selectedtheme].rectangleColor);
13           break;
14           case "circle":
15             newNode = new Circle(node["x"],node["y"],node["
16                                 id"],node["radius"], node["text"], editor.
17                                 graph.themes[editor.graph.selectedtheme].
18                                 circleColor);
19           break;
20           case "diamond":
21             newNode = new Diamond(node["x"],node["y"],node[
22                                 "id"],node["height"], node["width"], node["
23                                 text"], editor.graph.themes[editor.graph.
```

```

16         selectedtheme].diamondColor);
17         break;
18         case "start":
19             newNode = new Start(node["x"],node["y"],node["
20                 id"],node["radius"], node["text"]);
21             break;
22         case "end":
23             newNode = new End(node["x"],node["y"],node["id"
24                 ],node["radius"], node["text"]);
25             break;
26     }
27     editor.graph.nodes.push(newNode)
28 })
29 }).then(r => {
30     //itt mar betoltottuk a nodes-okat
31     /**
32     fetch(apiURL+'/edges').then(response =>response.json())
33     .then(data => {
34         data.map(elem =>{
35             let from = editor.getNode(elem.edgefrom);
36             let to = editor.getNode(elem.edgeto);
37             let newEdge = new Edge(from, to,elem.id);
38             editor.graph.edges.push(newEdge);
39         })
40     })

```

A `/**`-gal jelölt rész után egy másik GET kéréssel lekérjük az összekötő vonalakat, és a megfelelő adatokból létrehozuk az Edge osztály példányait és hozzáadjuk őket az edges adattaghoz, így a következő rajzoláskor már látszódnak a gráfok.

A mentés gombra kattintva először átalakítjuk az nodes és edges adattagokban található osztályokat JSON adattá, majd egy aszinkron POST kéréssel mentjük az adatokat a szerveren. Az csomópontokat megvalósító osztályokat univerzálisan kezeljük, amilyen tulajdonsággal nem rendelkezik egyszerűen 0-ra állítjuk, úgyse foglalkozunk vele.

```

1 function saveEditorData() {
2     let example = {"type":"circle","x":100,"y":200,"id":1,"text":
3         "valami", "height":0,"width":0, "radius":50};
4     let nodes = [];
5     let edges = [];
6     let type="";
7     editor.graph.nodes.map(node => {
8         switch (node.constructor.name ){
9             case "Rectangle":
10                 type = "rectangle";
11                 break;
12             case "Circle":
13                 type = "circle";
14                 break;
15             case "Diamond":
16                 type = "diamond";
17                 break;
18             case "Start":
19                 type = "start";
20                 break;

```

```

20         case "End":
21             type = "start";
22             break;
23     }
24
25     let nodeJSON = {
26         "type": type,
27         "x": node.x,
28         "y": node.y,
29         "id": node.id,
30         "text": node.text,
31         "height": node.height ? node.height : 0,
32         "width": node.width ? node.width : 0,
33         "radius": node.radius ? node.radius : 0,
34         //"theme": editor.graph.selectedtheme
35     };
36     nodes.push(nodeJSON)
37
38 });
39 editor.graph.edges.map(edge =>{
40     let edgeJSON = {
41         "id": edge.id,
42         "from": edge.from.id,
43         "to": edge.to.id
44     };
45     edges.push(edgeJSON);
46 });
47 console.log(JSON.stringify(nodes));
48 fetch(apiURL+' /nodes', {
49     method: 'POST',
50     body: JSON.stringify(nodes)
51 }).then(response => response.json()).then(data => {
52     //ha valami ertelmeset is kapunk itt elerjuk
53 }).then(r =>{
54     fetch(apiURL+' /edges', {
55         method: 'POST',
56         body: JSON.stringify(edges)
57     }).then(response => response.json()).then(data => {
58         //ha valami ertelmeset is kapunk itt elerjuk
59     });
60 })

```

Az eseménykezelés a következőképp zajlik: A billentyűk lenyomása és felengedéséhez az editor megfelelő metódusát rendeljük.

```

1 window.addEventListener("keydown", editor.keyDown, false);
2 window.addEventListener("keyup", editor.keyUp, false);
3 editor.graph.canvas.addEventListener("mousedown", editor.mouseDown.
    bind(editor), false);
4 editor.graph.canvas.addEventListener("mousemove", editor.mouseMove.
    bind(editor), true);
5 editor.graph.canvas.addEventListener("mouseup", editor.mouseUp.bind(
    editor), false);
6 editor.graph.canvas.addEventListener("mousewheel", editor.mouseWheel.
    bind(editor), false);

```

Például a mouseDown eseménykezelő metódus úgy működik hogy ha lenyomjuk az egér bal gombját, a függvény újra rajzoltatja a gráfokat, majd kiszámítja hogy az egér rajta van-e valamely csomóponton, ha rajta van az lesz az éppen kijelölt csomópont,



és a csomópont osztályban jelez, hogy húzható (drag) állapotba került, azaz az éppen kijelölt csomópont követi az egérmutató mozgását.

```

1 mouseDown(event)
2 {
3     this.graph.clear();
4     this.graph.draw();
5     const mouse = this.calcMouseEvent(event);
6     this.graph.selectedIndex = null;
7     for (let i = 0; i < this.graph.nodes.length; ++i) {
8         let node = this.graph.nodes[i];
9         if (node.isMouseOnNode(mouse['x'], mouse['y'])) {
10             this.graph.selectedIndex = i;
11         }
12     }
13     this.graph.dragStart = {
14         x: event.clientX - this.graph.canvasPosition.left,
15         y: event.clientY - this.graph.canvasPosition.top
16     };
17     this.graph.drag = true;
18 }

```

Ha a megfelelő helyre húztuk a csomópontot és felengedtük az egér bal gombját, a mouseUp eseménykezelő metódus jelzi a csomópontokat kezelő osztálynak, hogy a csomópont már nem húzható, azaz nem követi tovább az egeret.

```

1 mouseUp(event, context)
2 {
3     this.graph.clear();
4     this.graph.draw();
5     const mouse = this.calcMouseEvent(event);
6     this.graph.drag = false;
7 }

```

Az csomópontokat úgy tudjuk összekötni, hogy a kiinduló (forrás) csomópontra rákattintunk miközben nyomva tartjuk a shift billentyűt. Egy másik (a cél) csomópontra kattintva, miközben nyomva tartjuk az alt billentyűt, kijelölhetjük a összekötendő csomópontot. A ctrl billentyűvel törölni tudjuk a csomópontot.

```

1 if (event.shiftKey === true) {
2     this.graph.drawEdge['from'] = this.graph.nodes[selectedIndex];
3 }
4 if (event.altKey === true) {
5     this.graph.drawEdge["to"] = this.graph.nodes[selectedIndex]; //node
6     this.addEdge(this.graph.drawEdge["from"], this.graph.drawEdge["to"]);
7     this.graph.clear();
8     this.graph.draw();
9 }
10 if (event.ctrlKey === true) {
11     for (var j = 0; j < this.graph.edges.length; ++j) {
12         if (this.graph.nodes[selectedIndex] === this.graph.edges[j].to
13             || this.graph.nodes[selectedIndex] === this.graph.edges[j].
14                 from)
15             {
16                 this.graph.edges.splice(j, 1);
17                 j = j-1;
18             }
19     }
20 }

```

```

17     }
18     this.graph.nodes.splice(selectedIndex, 1);
19     this.graph.clear();
20     this.graph.draw();
21 }

```

Az automatikus és manuális méretnövelés a következőképpen működik: Minden csomópontnak van megfelelő metódusa a feladathoz, ami a csomópont saját tulajdonsága alapján elvégzi a feladatot. Például a *widen(length)* metódus elfogad egy paramétert, amely ha túl nagyra bizonyul, növeli a csomópont méretét. A téglalap esetében a szélességet növeljük:

```

1 widen(length){
2     if(15 > (this.width/length))
3     {
4         this.width = parseInt(this.width) + 14;
5     }
6 }

```

Viszont például egy körnél a sugarat növeljük:

```

1 widen(length){
2     if(8 > this.radius / length)
3     {
4         this.radius += 7;
5     }
6 }

```

Átméretezni egy csomópontot a *resize* metódussal lehet, itt is hasonlóan a csomópont tulajdonságaihoz megfelelő logikával:

```

1 resize(){
2     this["width"] = parseInt(document.getElementById("width").value);
3     this["height"] = parseInt(document.getElementById("height").value)
4     ;
5 }

```

## 5.2. Felhasználói kézikönyv a programhoz

Ez az alfejezet írja le a már korábban többször is említett konkrét kezelését az elkészült gráfszerkesztőnek.

### 5.2.1. Csomópont hozzáadása

A bal oldali eszköztárban rákattintunk a hozzáadandó elemre, így az megjelenik a szerkesztő felületen egy előre definiált helyen. Ezt követően az adott csomóponton a bal egérgombot nyomva tartva húzással tudjuk azt mozgatni azt. Fontos, hogy csak a szerkesztő felület területén belül, annak szélét nem érheti el, tehát nem tudjuk "levágni" a csomópont egy részét a canvas-on túli területre való mozgatással.

### 5.2.2. Csomópontok összekötése vonallal

Az összekötésnél figyelembe kell vennünk, hogy a program megkülönböztet forrás- és cél csomópontot, hiszen ez alapján dönti el, hogy a vonal melyik végén lesz a nyíl (vagyis melyik csomópontból melyik másik következik).

**Forrás csomópont kijelölése:** A szerkesztő felületen a **Shift** gomb lenyomása mellett az adott csomópontra való kattintás fogja kijelöni a forrás csomópontot.

**Célcsomópont kijelölése:** A **Shift** gombot elengedve, helyette az **Alt** gomb lenyomása mellett egy másik csomópontra való kattintás az egérrel fogja meghatározni a célcsomópontot, vagyis azt, hogy hová lesz bekötve az adott vonal.

Ezt követően már meg is jeleníti a program a kívánt összeköttetést a két csomópont között.

### 5.2.3. Csomópont törlése

A törlést a **Ctrl** gomb nyomva tartása közben a törölni kívánt csomópontra való kattintás teszi lehetővé. Ilyenkor a csomóponthoz kapcsolt vonalak is törlésre kerülnek a csomóponttal együtt.

### 5.2.4. Szöveg hozzáadása csomóponthoz

Amelyik csomópontra szöveget szeretnénk írni, azon egy dupla kattintás meg fogja nyitni az eszköztár aljában a szöveg hozzáadásához szükséges részt. Ez a rész addig nem látható, amíg rá nem kattintunk egy csomópontra.

Az itt beírt szöveg azonnal megjelenik az adott csomóponton, illetve ha a beírt szöveg hossza meghaladja a csomópont szélességét, akkor az automatikusan szélesedni kezd.

### 5.2.5. Csomópont átméretezése

Az átméretezni kívánt csomópontra való dupla kattintással (a szöveg hozzáadásához hasonlóan) érhető el a csomópont átméretezése. Az új méreteket az eszköztár aljában a kattintásra megjelenő felületen lehet megadni.

A téglalap esetén először annak szélességét, majd a magasságát kell megadnunk. A kör alakú csomópontok (circle, start, end) esetében csak a kör sugarát kell megadnunk.

Miután beírtuk az új méreteket, az ezek alatt található **Resize** gomb megnyomása fogja átméretezni a kiválasztott csomópontot.

### 5.2.6. Téma megváltoztatása

Az adott témát megváltoztatni az eszköztár alatt található **Témák** felirat melletti legördülő menüben lehetséges. Egy másik téma választása újabb színekkel látja el a csomópontokat. Természetesen egyszerre több témát is használhatunk. Ilyenkor kiválasztunk egyet, felvisszük a kívánt elemeket, majd témát váltunk, és az új téma új színeivel további elemeket adunk hozzá a folyamatábrához.

### 5.2.7. Folyamatábra mentése

Az elkészült folyamatábrát a Témák melletti **Mentés** gombra kattintva menthetjük el. Ez a funkció minden, a szerkesztő felületen megtalálható elemet (csomópontok, összekötő vonalak, szövegek) elment. Viszont ha a Mentés gomb megnyomása után további szerkesztéseket hajtunk végre, és nem nyomunk ismételten mentés gombot, akkor ez utóbbi módosítások már nem lesznek eltárolva az adatbázisban.

Fontos még megjegyezni, hogy a gráfszerkesztő program a szerver futtatása nélkül is használható, viszont ebben az esetben (értelemszerűen) a mentés funkciót nem tudjuk használni. Ilyenkor (a legtöbb böngészőben) a szerkesztő felületen bárhová kattintva az egér jobb gombjával PNG fájlként menthetjük a folyamatábrát.

## 6. fejezet

# Folyamat példák

Az itteni cuccok az alap szakdoga sablonból vannak, nem iránymutatóak!

### 6.1. A fejezet célja

Ez a fejezet még nem a saját eredményekkel foglalkozik, hanem bemutatja, mi a problémakör, milyen módszerekkel, milyen eredményeket sikerült elérni eddig másoknak.

A hivatkozások jelentős része ehhez a fejezethez szokott kötődni. (Egy hivatkozás például így néz ki [5].) Itt lehet bemutatni a hasonló alkalmazásokat.

### 6.2. Tartalom és felépítés

A fejezet tartalma témától függően változhat. Az alábbiakat attól függően különböző arányban tartalmazhatják.

- Irodalomkutatás. Amennyiben a dolgozat egy módszer kidolgozására, kifejlesztésére irányul, akkor itt lehet részletesen végignézni (módszertani vagy időrendi bontásban), hogy az eddigiekben milyen eredmények születtek a témakörben.
- Technológia. Mivel jellemzően kutatásról vagy szoftverfejlesztésről van szó, ezért annak a jellemző elemeit, technikai részleteit itt kell bemutatni. Ez tehát egy módszeres bevezetés ahhoz, hogy ha valaki nem jártas a témakörben, akkor tudja, hogy a dolgozat milyen aktuálisan elérhető eredményeket, eszközöket használt fel.
- Piackutatás. Bizonyos témáknál új termék vagy szolgáltatás kifejlesztése a cél. Ekkor érdemes annak alaposan utánanézni, hogy aktuálisan milyen eszközök érhetők el a piacon. Ez szoftverek esetében a hasonló alkalmazások bemutatását, táblázatos formában történő összehasonlítását jelentheti. Szerepelhetnek képek és észrevételek a viszonyításként bemutatott alkalmazásokhoz.
- Követelmény specifikáció. Külön szakaszban érdemes részletesen kitérni az elkészítendő alkalmazással kapcsolatos követelményekre. Ehhez tartozhatnak forgatókönyvek (*scenario*-k). A szemléletesség kedvéért lehet hozzájuk képernyőkép vázlatokat is készíteni, vagy a használati eseteket más módon szemléltetni.

## 6.3. Amit csak említés szintjén érdemes szerepeltetni

Az olvasóról annyit feltételezhetünk, hogy programozásban valamilyen szinten járatos, és a matematikai alapfogalmakkal sem ebben a dolgozatban kell megismertetni. A speciális eszközök, programozási nyelvek, matematikai módszerek és jelölések persze jó, hogy ha említésre kerülnek, de nem kell nagyon belemenni a közismertnek tekinthető dolgokba.

## 7. fejezet

### Összefoglalás

Hasonló szerepe van, mint a bevezetésnek. Itt már múltidőben lehet beszélni. A szerző saját meglátása szerint kell összegezni és értékelni a dolgozat fontosabb eredményeit. Meg lehet benne említeni, hogy mi az ami jobban, mi az ami kevésbé jobban sikerült a tervezettnél. El lehet benne mondani, hogy milyen további tervek, fejlesztési lehetőségek vannak még a témával kapcsolatban.

# Irodalomjegyzék

- [1] Forrás: <https://xflower.hu/blog/>, *Az üzleti folyamatokról bővebben* szavakkal kezdődő bejegyzések.
- [2] Forrás: <https://hu.wikipedia.org>.
- [3] A program megtekinthető itt: <https://app.diagrams.net/>.
- [4] A blogbejegyzés, amely alapjául szolgált az alfejezetnek: <https://www.newconcept.hu/blog/felhasznaloi-elmany-tervezes-ux-design>.
- [5] James H Coombs, Allen H Renear, and Steven J DeRose. Markup systems and the future of scholarly text processing. *Communications of the ACM*, 30(11):933–947, 1987.



# CD Használati útmutató

Ennek a címe lehet például *A mellékelt CD tartalma* vagy *Adathordozó használati útmutató* is.

Ez jellemzően csak egy fél-egy oldalas leírás. Arra szolgál, hogy ha valaki kézhez kapja a szakdolgozathoz tartozó CD-t, akkor tudja, hogy mi hol van rajta. Jellemzően elég csak felsorolni, hogy milyen jegyzékek vannak, és azokban mi található. Az elkészített programok telepítéséhez, futtatásához tartozó instrukciók kerülhetnek ide.

A CD lemezre mindenképpen rá kell tenni

- a dolgozatot egy `dolgozat.pdf` fájl formájában,
- a LaTeX forráskódját a dolgozatnak,
- az elkészített programot, fontosabb futási eredményeket (például ha kép a kimenet),
- egy útmutatót a CD használatához (ami lehet ez a fejezet külön PDF-be vagy Markdown fájlként kimentve).