ClickType fejlesztői dokumentáció

Fejlesztői környezet

A fejlesztéshez szükséges/ajánlott szoftverek:

* Unity
* Visual Studio 2022
* Visual Studio Code

A fejlesztés megkezdésekor a backend nevű mappában található adatok.php fájlban található kapcsolódási adatokat át kell írni az éppen aktuális adatokra.

Az alkalmazás weboldal külön front- és backend-re van felosztva az átláthatóság kedvéért.  
frontenden AngularJS-t használtunk, backenden pedig PHP-t.

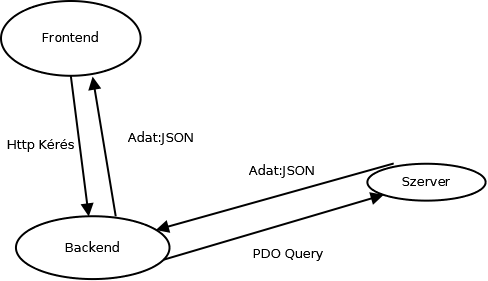
Futtatás

A használt Unity verzók:

* 2020.3.24f1
* 2020.3.27f1

A weboldal indításához csak a XAMPP-ra van szükségünk és a <https://localhost/ClickType/weboldal/Public> címen tudjuk elérni amennyiben a xampp htdocs mappájában van a project mappája.

A weboldal felépítése és logikája



Frontenden kezeljük a jogosultságokat, innen érkeznek a http kérések a Backend felé, ahol a kérés paraméterei átadódnak a PDO Query-nek, amely lekérdezi a szükséges adatokat az adatbázisból.

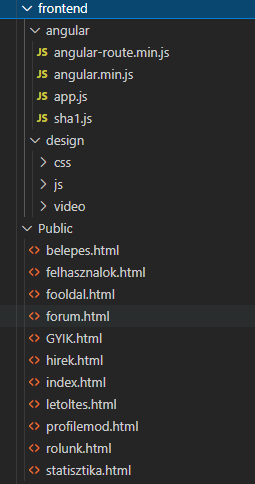
Jogosultságok

1-Felhasználó—Alapfunkciók elérése

2-Admin—Hozzáférés minden funkcióhoz

Frontend

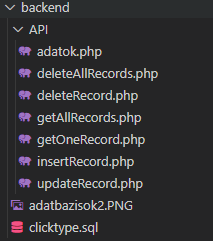
Az oldalak megjelenítését az AngularJs ng-view funkciójával oldottuk meg és különálló html fájlokkal cserélgetjük az oldal tartalmát. A felső menü és a lábléc állandó.



Az alábbi mappaszerkezetben van a frontend mappa is. A beszédes mappanevek jól átláthatóvá teszik a projektet.

Backend

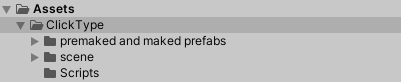
Az API mappában található minden egyes szükséges php fájl, a lehető legbeszédesebb nevekkel, így egyértelművé téve a funkcióit.



Itt a PDO Query-k vannak a név szerinti funkciókkal és az adatbázis egy .sql fájlba kiexportálva..

Játék

A játék mappaelrendezése elég egyszerű de lényegre törő.



* Minden letöltött és saját magunk által készített modell, materiál, kép.
* Minden jelenet, amelyet a játék tartalmaz, és az ezekhez tartozó generál világítások.
* A játék összes scriptje, a belépéshez használt scripttől a mozgás és írás scriptekig minden.

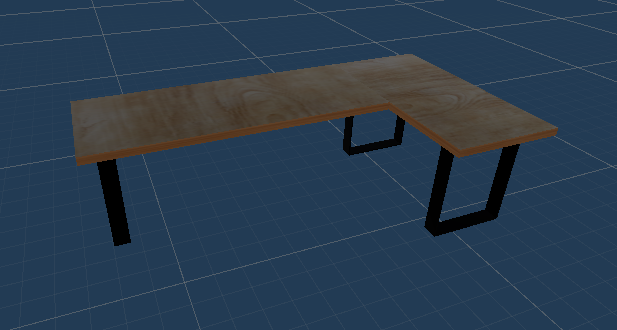
Modellek, material-ok

A játékban egyaránt használtunk előre elkészített (<https://assetstore.unity.com/> -ról)

modelleket és materialokat valamint sajátkészítésűeket is.



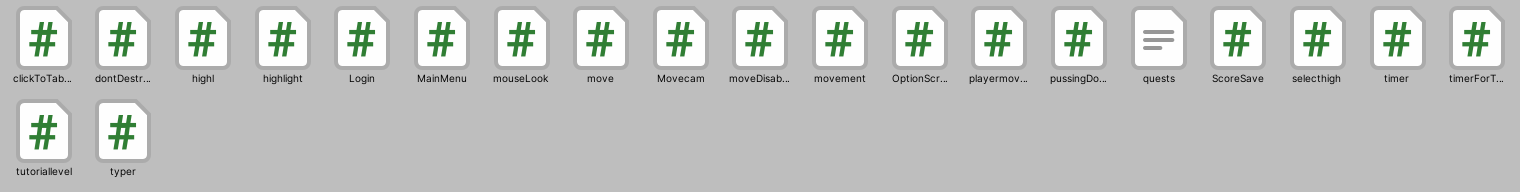
Felhasznált



Sajátkészítésű

Scriptek

A scriptek C# nyelven a Visual Studio 2022-es verziójában készültek. Részben iskolában összeszedett ismeretek felhasználásával, részben saját szorgalomból összeszedett tudással.



Majdnem minden funkcióhoz saját egyedi script tartozik melynek neve utal a funkcióra az egyszerű, és átláthatóság kedvéért.