

Tímový projekt

Dokumentácia



Názov tímu: Žraloci

Vedúci tímu: Ing. Jaroslav Erdelyi

Číslo tímu: 2

Členovia tímu: Bc. William Brach, Bc. Juraj Bedej, Bc. Tomáš Bedej, Bc. Adam Fano, Bc. Adam Žilla, Bc. Marek Kocúrik

Vypracovanie: 2020/2021

Obsah	
Riadenie projektu	3
Úvod	3
Role členov tímu a podiel práce	3
Aplikácia manažmentov	4
Sumarizácie šprintov	5
Šprint 1 - Sugma	5
Šprint 2 - Sugma 2	5
Šprint 3 - Sugma 3	5
Globálna retrospektíva za zimný semester	6
Šprint 1 - Sugma	6
Šprint 2 - Sugma 2	6
Šprint 3 - Sugma 3	7
Motivačný dokument	8
Metodiky	8
Metodika verziovania	9
Metodika testovania	9
Metodika revízie úloh	10
Metodika písania zápisníc	10
Metodika písania dokumentácie	11
Metodika komunikácie	12
Metodika jazyka Python	13
Metodika jazyka JavaScript	14
Definition of done	14
Inžinierske dielo	16
Big picture	16
Globálne ciele projektu na zimný semester	16
Architektúra systému	16
Dátový model	17
Databázy	19
Návrh session	19
Webová aplikácia	20
Webový server	20
Rozhrania API servera	20
Prototyp za zimný semester	20
Príloha A: Privacy Policy	
Príloha B: Terms of Use	
Príloha C: Exporty šprintov	
Príloha D: Technická dokumentácia	
Príloha E: Prípady použitia	
Príloha F: Low-fidelity wireframy	

Riadenie projektu

Úvod

Dokument obsahuje zhrnutie práce členov tímu č. 2 na tímovom projekte s názvom "Žraloci" za prvé 3 šprinty v zimnom semestri. Dokument je rozdelený na dve časti - riadenie projektu a inžinierske dielo (viď obsah na str. 2).

Prvá časť sa začína predstavením členov tímu spolu s ich úlohami a opisom ich rolí. Ďalej obsahuje aplikáciu manažmentov, v ktorej sú opísané podporné programy využité v rámci tohto projektu, sumarizáciu prvých 3 šprintov na projekte, retrospektívu v rámci doterajšej časti zimného semestra, motivačný dokument odovzdaný na začiatku zimného semestra a metodiky, ktoré v rámci projektu používame.

Druhá časť opisuje ciele tohto projektu spolu s bližším popisom jednotlivých častí samotného projektu - architektúru systému, dátového modelu, webovej aplikácie a servera, a ďalších častí.

Role členov tímu a podiel práce

Tím je zložený zo šiestich členov a je vedený Ing. Jaroslavom Erdelyim, ktorý je zároveň aj vlastníkom produktu. Pre bližší opis nášho tímu viď. kapitolu Motivačný dokument.

Bc. William Brach - Scrum Master

Úlohy: vedenie tímu, rozdelenie úloh, manažovanie šprintov, návrh komponentov projektu

Bc. Juraj Bedej - Web Developer

Úlohy: práca na backende, zabezpečenie komunikácie medzi frontendom a backendom

Bc. Tomáš Bedej - UX Designer

Úlohy: práca na frontende, návrh GUI a štruktúry webovej aplikácie

Bc. Adam Fano - Backend Specialist

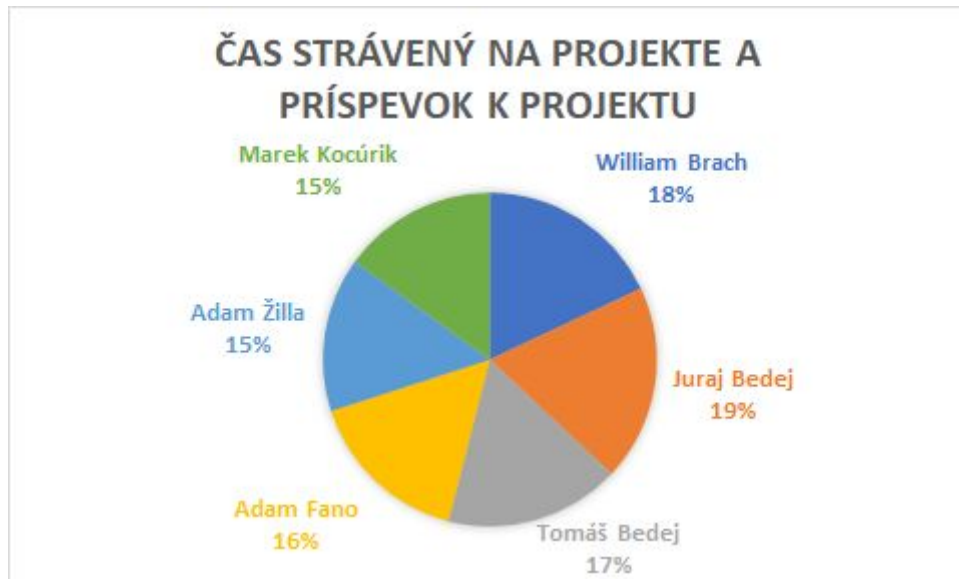
Úlohy: práca na backende, písanie zápisníc a retrospektív

Bc. Adam Žilla - Security Expert

Úlohy: zabezpečenie serverov a webovej aplikácie

Bc. Marek Kocúrik - Database Specialist

Úlohy: spravovanie databáz a prístupov na server



Obr.1: Rozdelenie práce

Aplikácia manažmentov

Na manažment práce, ako aj backlog používame nástroj Jira. Pre komunikáciu využívame aplikáciu Discord. Na zdieľanie kódu medzi členmi tímu používame technológiu GitHub.

Jira

Softvér Jira je vytvorený pre tímy vývojárov na plánovanie a sledovanie pokroku práce na projekte. Tento nástroj umožňuje:

- Vytváranie user stories
- Plánovanie šprintov
- Vytváranie a opis taskov
- Pridelovanie taskov členom vývojového tímu
- Sledovanie pokroku na taskoch
- Vytvorenie exportov šprintov
- Sledovanie reportov šprintov v podobe grafov
- Sledovanie backlogu

Jira používame na plánovanie šprintov, vrátane úloh do šprintov a pridelovanie úloh jednotlivým členom tímu. Pomocou nástroja Jira vytvárame export šprintov, do ktorého pridávame reporty šprintov v podobe grafov, taktiež vygenerovaných v tomto nástroji. Softvér Jira nám umožnil definovať 5 statusov taskov, aby sme mali prehľad o pokroku na taskoch. Tento nástroj nás informuje o zmene vo forme emailov, čo nám poskytuje neustály prehľad o projekte.

Discord

Discord je komunikačný nástroj, ktorý nám umožňuje dorozumievať sa aj na diaľku. Cez discord môže komunikovať vo forme chatu a videohovoru. Taktiež poskytuje zdieľanie

obrázkov, videí, ale aj zdieľanie obrazovky pre iných členov tímu. Chat v tomto nástroji môže byť privátny(súkromný), ale aj skupinový pre celý tím. Na discorde sme si vytvorili privátny tímový server, na ktorom sa konajú tímové stretnutia a stretnutia s vedúcim, resp. product ownerom.

Github

Github je platforma na hostovanie kódu pre vývojárske tímy. Tento nástroj poskytuje zdieľanie aktuálneho kódu medzi členmi tímu. Takisto nám umožňuje spravovať verzie implementácie. Na githube sme si vytvorili súkromný tím, v ktorom máme viacero repozitárov. Repozitáre sú rozdelené podľa architektúry projektu kvôli prehľadnosti. Takto môže každý člen tímu prispieť najnovšou verziou kódu, resp. produktu.

Sumarizácie šprintov

Práca na projekte je rozdelená do šprintov, kde každý šprint trvá dva týždne a každý z členov tímu v rámci jedného šprintu pracuje 16 hodín.

Šprint 1 - Sugma

Začiatok: 15.10.2020

Koniec: 29.10.2020

Prvý šprint bol zameraný na celkovú analýzu jednotlivých častí projektu. Zisťovali sme, aké informácie dokážeme získať z API herných platforiem Battle.net, Steam a RIOT Games. Diskutovali sme o rôznych komponentoch vyvíjanej aplikácie, programovacích jazykoch, dátovom modeli a frameworkoch.

Na základe analýzy sme pre projekt vybrali programovací jazyk TypeScript, využitie relačnej databázy PostgreSQL ako aj databázy MongoDB.

Počas prvého šprintu boli tiež vytvorené potrebné zdieľané dokumenty, zabezpečený git repozitár a komunikačné nástroje.

Šprint 2 - Sugma 2

Začiatok: 29.10.2020

Koniec: 12.11.2020

V druhom šprinte sme najskôr konzultovali jednotlivé možnosti využitia API herných platforiem Battle.net, Steam a RIOT Games, ktoré sme analyzovali v predošlom šprinte, aby sme mohli určiť ďalší vývoj projektu a jeho častí. Začali sme tiež pripravovať základné komponenty potrebné pre projekt ako prístupy pre členov na server, databázu a základnú štruktúru webovej aplikácie.

Šprint 3 - Sugma 3

Začiatok: 12.11.2020

Koniec: 26.11.2020

Cieľom tretieho šprintu bolo zabezpečiť základné funkcionality webovej aplikácie ako napríklad registrácia používateľa, vytvorenie herných účtov a ich zápis do databázy. Tiež

bolo potrebné preorganizovať štruktúru zdrojového kódu a oddeliť logiku jednotlivých častí aplikácie prístupujúcich k webovému rozhraniu a k databázam. Toto bolo docielené implementovaním tzv. kontrolórov pre externé moduly ako sú databázy, čo malo za účel zvýšenie prehľadnosti biznis kódu. Rovnakým spôsobom boli oddelené aj interakcie s API jednotlivých herných platforiem.

Globálna retrospektíva za zimný semester

K tomuto bodu sa ešte nevieme vyjadriť, keďže zimný semester ešte nie je ukončený a čakajú nás ešte 2 šprinty. Z tohoto dôvodu bude táto časť dopísaná vo finálnom odovzdaní v ZS 2020.

Šprint 1 - Sugma

Začiatok: 15.10.2020

Koniec: 29.10.2020

V rámci prvého šprintu sme sa zoznamovali ako aj s témou tak aj s novými nástrojmi na tímovú prácu a snažili sme sa spustiť/nakonfigurovať tieto nástroje.

Čo sme robili zle?

- Nespísali sme všetky informácie získané v rámci jednotlivých analýz, čo spôsobilo, že niektorí členovia tímu nemali k dispozícii všetky potrebné informácie
- Mali sme problém pri ohodnocovaní jednotlivých taskov - keďže sme boli pri planning pokeri všetci noví, zabralo nám veľké množstvo času iba ohodnotenie taskov (limit na konzultácie sme presiahli asi o hodinu)

Čo sme robili dobre?

- Analýzy boli kvalitne preskúmané, čo pomohlo pri určovaní ďalšieho vývoja projektu
- Návrh architektúry, dátový model a prípady použitia nám uľahčili prácu v nasledujúcich šprintoch a výrazne zjednodušili samotnú pochopiteľnosť pomerne komplexného riešenia.

Čo zlepšiť?

- Ohodnocovanie úloh, nakoľko sme niektoré úlohy nadhodnotili a iné naopak podcenili
- Rozdeľovanie úloh medzi členov, keďže rozdelenie nebolo ideálne a niektorí členovia pracovali viac ako ostatní

Šprint 2 - Sugma 2

Začiatok: 29.10.2020

Koniec: 12.11.2020

V rámci druhého šprintu sme vytvárali základné štruktúry webovej aplikácie podobne ako dátového modelu v SQL databáze. Tieto štruktúry sme pripravili tak, aby v budúcnosti bolo možné tieto komponenty jednoducho rozšíriť. Na strane webového servera boli implementované prvé služby slúžiace na registráciu a autentizáciu používateľa.

Čo sme robili zle?

- Po druhom/v druhom šprinte sme si uvedomili že sme sa každý úzko špecializovali na svoje tasky a mali sme veľkú nevedomosť o úlohách ostatných ako aj o napredovaní a štruktúre projektu.

Čo sme robili dobre?

- Poučili sme sa z prvého šprintu v ohodnocovaní úloh ktorým sme už vedeli lepšie priradiť ich stupeň dôležitosti. Taktiež sme si vedeli tieto úlohy lepšie rozdeliť a tým pádom efektívnejšie tieto úlohy splniť.

Čo zlepšiť?

- Viac komunikovať o novo pribudnutých súčastiach aplikácie/systému a dokončeníach taskov.

Šprint 3 - Sugma 3

Začiatok: 12.11.2020

Koniec: 26.11.2020

V rámci tretieho šprintu sme vytvárali jednotlivé funkcionality webovej aplikácie, ktorá je vlastne hlavnou zložkou tohto projektu. Niektoré tasky sa venovali refaktoringu webového servera tak, aby bola zlepšená modularita riešenia (oddelenie databázovej logiky od aplikačnej logiky). Taktiež boli dopracované koncové body slúžiace na úpravy účtu používateľa.

Čo sme robili zle?

- Zle rozvrhnutie času v súlade s ostatnými predmetmi čo malo za následok nedokončenie dosť veľa úloh.

Čo sme robili dobre?

- Komunikovali sme medzi sebou a tým pádom každý aspoň približne vedel kde sa čo nachádza a ako to funguje.

Čo zlepšiť?

- Nezabudnúť aj na ostatné predmety.
- Skúsiť venovať tímovému projektu viac času, aj keď to bolo tieto týždne pomerne náročné.

Zhrnutie retrospektív za zimný semester

Vzhľadom na to, že sme nemali skúsenosti s prácou na projekte v tíme, tak sme mali zo začiatku problémy s ohodnocovaním a definovaním úloh, ich rozdeľovaním a komunikáciou. Tento problém sme sa snažili postupne riešiť na jednotlivých stretnutiach s naším vedúcim ako aj na stretnutiach bez vedúceho kedy sme sa snažili spoločne riešiť naše ťažkosti. Postupne sa nám darilo tvoriť menej závislé úlohy, definovať ich a zodpovednejšie ich prideľovať. Problémom, ktorý sme mali bolo aj nepresné odhadovanie náročnosti

jednotlivých úloh, postupne sme ich začali rozbíjať na menšie tak, aby bolo jednoduchšie určiť, čo všetko sa za danou úlohou skrýva.

Motivačný dokument

Tím

Sme skupina 6 kamarátov, ktorá sa pozná od strednej školy. Takže vzájomná spolupráca pre nás nie je cudzia. Poznáme sa, vieme komu čo ide najlepšie, takže si vieme efektívne rozdeliť jednotlivé úlohy a pracovať na nich. Päť členov tímu je z INFO a jeden člen tímu z bezpečnosti. Takže aj naše bakalárske práce boli rozmanité. Pracovali sme na nich v odvetviach testovanie, front end aplikácie, algoritmoch umelej inteligencie, tvorbedesktopovej aplikácie a bezpečnosti v Softvérovo definovaných sieťach. Ďalšie skúsenosti okrem už absolvovaných predmetov na škole máme z práce. V práci sme nadobudli ďalšie skúsenosti s vývojom FE aj BE aplikácií pre Microsoft sharepoint, rozšírili sme svoje znalosti dátovej analýzy a strojového učenia alebo sme zlepšili svoje znalosti Pythonu a v jazyka C.Vo voľnom čase sme taktiež pracovali na vývoji webových aplikácií, trénovaní rôznych MLmodelov.

Predmety v nasledujúcom štúdiu máme rôzne, rôzni členovia tímu si zapísali iné predmety.Z voliteľných predmetov máme neurónové siete, štatistiku, softvérové jazyky, vyhľadávanie informácií, OOANS ,OZNAL, Bezpečnosť informačných technológií, Výskum v informačnej bezpečnosti, Penetračné testovanie, Základy kryptografie, Manažment informačnej bezpečnosti, inovačné podnikanie v IKT, kvalita programových a informačných systémov.

Motivácia

Na téme game-chain nás zaujali dva aspekty tejto témy. Prvým aspektom je využitie blockchain-u. Napriek našim takmer nulovým skúsenostiam v tejto oblasti, vidíme v blockchain-e budúcnosť. Druhým aspektom je oblasť počítačových hier. Všetci z tímu sme vášniví hráči od nízkeho veku. Táto vlastnosť zaručí, že sa u nás nebude jednať len o "školský povinný projekt", ale skôr o zábavu, ktorá pomôže zdokonaľiť náš spoločný koníček.Taktiež sme všetci už narazili na situácie, kedy sme chceli vymeniť/predať digitálny produkt,ba priam až herný účet, ale nebolo to možné. Chceli by sme sa v tejto oblasti podieľať na prelome novej technológie. S tvorbou aplikácií máme už spoločne nejaké skúsenosti. Naším cieľom je vytvoriť niečo nové vo svete herných účtov a digitálnych predmetov, ktorý je nám veľmi blízky a načerpať skúsenosti v oblasti blockchainu, ktorý je teraz na rozkvikte. Hlavn eby sme to robili pre hráčov od hráčov.

Na zadaní tímového projektu nás zaujal aj fakt, že si sami môžeme zvoliť implementačné prostredie. To nám umožňuje pracovať v jazykoch a s technológiami ktoré nás aj osobne zaujímajú, resp. máme s nimi už skúsenosti.

Metodiky

V tejto časti sú spísané metodiky vytvorené pre tento projekt. Metodiky slúžia ako štandardy, podľa ktorých sa riadia jednotliví členovia vývojárskeho tímu.

Metodika verziovania

Zdrojový kód bude verziovaný s využitím github. Na rozlišovanie finálneho kódu a kódu vo vývoji budú slúžiť jednotlivé vetvy (branch).

Commity

Jednotlivé commity budú pomenované podľa čísla tasku (formát GC-X), na ktorom pracujú. Písané budú v angličtine.

Master

Tento branch bude obsahovať "produkčný kód", zmeny v ňom bude možné vykonávať len pomocou pull requestov z iných vetiev.

Vývojové vetvy

Pri práci na zdrojovom kóde počas jednotlivých šprintov sa budú využívať vetvy odlišné odvetvy Master (tzv. Develop vetvy). Tieto vetvy bude následne môcť mergnúť do hlavnej vetvy master prostredníctvom pull request-u.

Metodika testovania

Úvod

Testovanie produktu je dôležitá časť procesu vývoja. Pri testovaní sa snažíme pokryť čo najväčšie percento funkcionality produktu. Kompletné testovanie bude spočívať z viacerých typov testovania.

- Unit Testy
 - Testy, ktoré budú najväčšou oporou vývoja projektu. Vďaka týmto testom budeme mať zabezpečenú funkcionality aj skorej implementovaných častí kódu. Programátor bude musieť napísať jednotkové testy pre časť programu ktorú implementuje. Taktiež do jednotkových testov sa bude snažiť obsiahnuť čo najviac okrajových prípadov. Dané okrajové prípady musí programátor zapísať do dokumentácie.
- Závažové testy
 - Budú vykonávané hlavne na BE aby sme vedeli koľko je schopný backend zniesť.
- Akceptačné testy
 - Tieto testy budú definované v skorej časti vývoja product ownerom.
- Integračné testy

- Zamerané na FE časť projektu, testy sa budú navrhovať pri tvorbe UI. Bude v nich testovaný UI workflow a správe FE v rôznych okrajových prípadoch.
- Penetračné testy
 - Penetračné testy budú využívané len v kontrolovaní či daná komunikácia je šifrovaná.

Testovanie

1. Napísanie kódu, ktorý sa testuje
2. Aktualizovanie kódu na poslednú verziu
3. Vytvorenie testov pre danú časť kódu (viaceré prípady)
4. Overenie testov či sú korektne napísané
5. Spustiť testy
6. Validovať či dané testy prešli úspešne
 - a. Ak testy prebehli úspešne, commitnúť kód s testami
 - b. Ak práve napísané testy neprebehli úspešne, opraviť kód prípadne testy
 - c. Ak testy neprebehli úspešne, treba nahlásiť nefunkčný kód ako bug.

Metodika revízie úloh

Úvod

Pri práci na projekte v jednotlivých šprintoch úlohy prechádzajú rôznymi fázami vývoja vzhľadom na v nich vykonaný progres. Každá úloha po vypracovaní musí mať svoj stav nastavený na "Waiting for revision". Tento stav naznačuje skutočnosť, že úloha je zo strany developera (človeka, ktorý mal úlohu na starosti vypracovať) dokončená, no to automaticky nemusí znamenať že je finalizovaná. Každá úloha dostane prideleného tzv. kontrolujúceho člena tímu, t.j. človeka ktorý overí správnosť vypracovanej úlohy. Až po tomto sekundárnom potvrdení je možné stav úlohy zmeniť na "Done", teda úlohu zaviesť do jej koncového stavu.

Výber kontrolujúceho člena

Osoba ktorá vykonáva sekundárnu kontrolu úlohy je vyberaná na základe oblasti, ktorej sa úloha týka. V prípade kódu je potrebné overiť jeho funkcionálnosť a zároveň dávať dôraz aj na dodržanie konvencií písania zdrojového kódu v danom jazyku, ktoré si tím špecifikoval. Kontrolujúci člen má právo si dodatočne vypýtať od developera vysvetlenie potenciálnych nejasností, či už písomne alebo online stretnutím. Ak je kód v dostatočnej kvalite a dôkladne otestovaný, je možné vytvoriť pull request a začleniť ho do hlavnej vetvy.

Metodika písania zápisníc

Úvod

Každý týždeň prebiehajú stretnutia s vedúcim, ako aj tímové stretnutia bez vedúceho. Na stretnutiach máme isté pravidlá a používame určité postupy. Priebiehy stretnutí

dokumentujeme a zapisujeme vo forme zápisníc. Jeden člen tímu sleduje priebeh, pričom si robí poznámky, ktoré neskôr pretransformuje do publikovateľného dokumentu - zápisnice. Výsledná zápisnica je vo formáte .pdf zverejnená na prezentačnom webe tímu.

Publikovaná zápisnica obsahuje:

- Typ stretnutia
 - Stretnutie s vedúcim
 - Tímové stretnutie - stretnutie bez vedúceho
- Dátum a čas stretnutia
- Miesto konania stretnutia
- Stručne opísaný priebeh stretnutia - v bodoch
 - Témy diskusie
 - Dorobené časti projektu
 - Či treba prepracovať
 - Nedorobené časti projektu
 - Čo treba dorobiť
 - Prečo sa časť nestihla dorobiť
 - Budúci progres

Stretnutia prebiehajú podľa postupov, ktoré sme si vopred vybrali a sú striktné dodržiavané.

- Standup
 - Postup riešenia úloh každého člena tímu
 - Vzniknuté problémy pri riešení úloh
 - Návrhy na nové/lepšie riešenia/vylepšenia
 - Prípadná pomoc pri riešení úloh
- Vytvorenie/rozdelenie úloh
- Pridelenie úloh členom tímu
- Voľná diskusia

Formálna stránka:

Zápisnica je publikovaná vo fonte Alegreya s veľkosťou písma 12. Na prezentačnom webetímu budú zápisnice dostupné vo formáte.pdf s názvom "Zápisnica-.pdf"(*číslo zápisnice- toto číslo reprezentuje týždeň, v ktorom sa stretnutia uskutočnili). Zápisnica pre jeden týždeň obsahuje všetky stretnutia uskutočnené v tom týždni - tímové stretnutie, aj stretnutie s vedúcim (ak bude v danom týždni viac stretnutí, tak bude zápisnica obsahovať aj ďalšie stretnutia).*

Metodika písania dokumentácie

Úvod

Dokumentácia je dôležitou súčasťou každej časti projektu. Aby bola dokumentácia správne a dôsledne spravená, bude písaná zároveň s tvorbou funkcií/kódu. Kompletná dokumentácia časti projektu bude vytvorená po dôkladnom otestovaní kódu a odstránení chýb. Následne

sa jednotlivé časti dokumentácie budú spájať do jedného výsledného dokumentu. Takto dosiahneme podrobnú dokumentáciu, ktorá bude rozdelená podľa jednotlivých častí projektu.

Dokumentácia funkcie musí obsahovať presný názov funkcie, vrátane vstupných a výstupných parametrov (ak je to možné, tak aj príklady vstupných hodnôt). Ďalej bude dokumentácia funkcionality zdrojového kódu podrobne opisovať, čo daný kód robí a v ktorej časti softvéru je kód/funkcia použitá. Ak je časť kódu dôležitá, tak bude zvýraznená a detailnejšie opísaná. V dokumentácií je potrebné uviesť aj priebeh testovania (verzia softvéru, alebo dátum testovania), vrátane vstupných hodnôt testov a očakávaných výstupov.

Jednotlivé časti dokumentácie budú pomenované podľa časti projektu, ktorú dokumentujú (z názvu bude jasné, o akú časť projektu ide). Všetky časti dokumentácie budú vo formáte .pdf a budú používať rovnaký font a rovnaké formátovanie.

Šablóna písania dokumentácie

Názov funkcie: xyz()

Vstupné premenné: a, b, c

Návratová/é hodnota/y: k

Opis Funkcionality: vo funkcií sa spočítajú tri premenné a, b, c...

Použitie funkcie: funkcia patrí do celku xyz, a používa sa v komponente...

Priebeh testovania: integračné testovanie / jednotkové testovanie...

Vstupy pre testy: pole s hodnotami x, y, z...

Očakávané výstupy testov: očakávané hodnoty výstupu testov...

Metodika komunikácie

Úvod

Komunikácia je pri agilnom vývoji softvéru v scrum tíme mimoriadne dôležitá. Preto je dôležité si korektne definovať komunikačné kanály, prostredníctvom ktorých sa môžu medzi sebou jednotliví členovia tímu kontaktovať. Prostredníctvom týchto kanálov je umožnená aj komunikácia s vedúcim práce - product ownerom.

Tímové stretnutia

Tím sa stretáva podľa definovaného rozvrhu v utorok o 8:00. Nasleduje štvorhodinový blok, počas ktorého tím pracuje na úlohách v aktuálnom šprinte. Pri týchto stretnutiach komunikácia kvôli distančnej výučbe prebieha online prostredníctvom aplikácie Discord. Táto aplikácia sa využíva aj na online stretnutia s vedúcim práce vo štvrtok o 16:00.

Discord

Tím má vytvorený svoj vlastný Discord server s názvom Game-Chain (vytvorený vedúcim projektu). Server obsahuje viacero kanálov, ktorých názvy a účel sú nasledujúce:

- **obecné** - slúži na všeobecnú diskusiu týkajúcu sa tímového projektu
- **info** - slúži na zdieľanie informácií
- **zdroje** - slúži na zdieľanie zdrojov medzi členmi tímu, prípadne s vedúcim práce
- **tasks** - slúži na rozoberanie úloh (taskov)
- **user-stories** - slúži na riešenie a diskusiu o samotných user stories, ktoré definoval product owner
- **planning-poker** - slúži na organizovanie planning pokeru
- **server** - slúži na informácie ohľadom virtuálneho stroja, riešenie problémov a podobne
- **issues** - slúži na riešenie problémov na ktoré členovia tímu narazili, zvyčajne týkajúcich sa riešenia taskov

Navyše má tím na Discorde vytvorený aj jeden hlasový kanál, ktorý slúži na stretnutia tímu či už medzi sebou alebo s vedúcim tímového projektu.

Jira

Na prácu s úlohami v backlogu a organizovanie šprintov tím používa nástroj Jira. Tasky sú z backlogu vždy pridelené ku konkrétnemu šprintu po diskusii s vedúcim projektu. Jeden člen tímu je poverený pridelovaním taskov medzi všetkých členov, po dokončení tohto tasku je jeho stav zmenený na "Waiting for revision" - z tohto stavu sa task posunie až v momente, kedy revíziu úlohy vykoná iný člen tímu (nie ten ktorý task vypracoval - vid'. metodika revízie úloh).

Metodika jazyka Python

Úvod

Účelom tejto metodiky je špecifikovanie pravidiel písania jazyku Python, ktorý v našom projekte slúži na 'teraz neznáme použitie'.

Písanie zdrojového kódu v jazyku Python

Detaily konvencie písania: <https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/>

- Lokálne premenné sa píšu v tvare nazov_premennej
- Konštanty sa píšu v tvare MENO_KONSTANTY pod importované knižnice
- Funkcie sa píšu v tvare nazov_funkcie
- Ľavé hranaté a zložené zátvorky "[" a "{" sa vždy píšu na konci riadku, zatiaľčo pravé zátvorky "]" a "}" sa píšu na samostatný riadok
- V prípade potreby rozpísania obsahu obyčajných zátvoriek "(")" do viacerých riadkov nasledujú rovnaké pravidlá ako ostatné zátvorky.

- Pre for cykly s nevyužitou krokovacou premennou sa používa premenná “_”
- Komentáre sa píšu nad opisovanú časť kódu

Metodika jazyka JavaScript

Úvod

Účelom tejto metodiky je špecifikovanie pravidiel písania jazyku Javascript - Typescript, ktorý v našom projekte slúži vo frameworkoch ReactJS a Node.js.

Písanie zdrojového kódu v jazyku Typescript

- Lokálne premenné sa píšu v tvare nazovPremennej (cammelCase)
- Funkcie sa píšu v tvare nazovFunkcie (cammelCase)
- Názov triedy TriedaKapp a atribúty, metódy (PascalCase)
- Interface je PascalCase, atribútu interfacu sú cammelCase, názov interfacu sa nezačína s I
- Konštanty sa píšu v tvare MENO_KONSTANTY pod importované knižnice
- Enum - PascalCase
- Nikdy nedávame return null používame undefined
- namiesto x:undefined používame x?:number
- V prípade potreby rozpísania obsahu obyčajných zátvoriek “()” do viacerých riadkov nasledujú rovnaké pravidlá ako ostatné zátvorky.
- Komentáre sa píšu nad opisovanú časť kódu

Definition of done

Úvod

Z hľadiska minimalizovania chýb, ich včasnej identifikácii a efektívneho vývoja je potrebné definovať pravidlá, ktoré musia jednotlivé úlohy spĺňať, aby mohli byť považované za splnené.

Šprint

Šprint vždy trvá dva týždne a skladá sa z určitých user-stories a taskov. Každý člen tímu má na tieto dva týždne pridelenú prácu, ktorú by počas šprintu mal spraviť. K tomu slúži ohodnotenie jednotlivých úloh, čo pomáha pri rozdeľovaní práce a odhadovaní potrebného času pre jej splnenie. Na ukončenie šprintu je potrebné zhodnotiť, ktoré úlohy sa podarilo splniť, a ktoré nie.

User story

User story sa vytvára pred šprintom a následne sa vyberá, na ktorých user stories sa počas šprintu bude pracovať.

Fázy user story:

1. To do:
 - po vytvorení user story a jej pridania do šprintu, je user story vo fáze "To do". Táto fáza značí, že sa na danej user story ešte nezačalo pracovať
2. In progress:
 - v momente kedy na user story začne pracovať člen tímu, ktorému bola daná user story pridelená, tento člen tímu ju posunie do druhej fázy, ktorá značí, že sa na user story aktuálne pracuje
3. Waiting for revision:
 - v tejto fáze je user story hotová a čaká sa na ďalšieho člena tímu, ktorého úlohou je skontrolovať a otestovať danú user story
4. In revision:
 - do tejto fázy posunie user story člen tímu zodpovedný za revíziu danej user story, čím značí, že daná user story aktuálne podlieha revízii
5. Done:
 - posledná fáza, do ktorej user story posunie člen tímu zodpovedný za revíziu po tom, ako danú user story revidoval

Task

Task je konkrétna úloha v rámci user story. Jedna user story sa môže skladať z viacerých taskov, kde každý task je pridelený niektorému z členov tímu. Jednotlivé fázy tasku sú rovnaké ako fázy user story.

Inžinierske dielo

Big picture

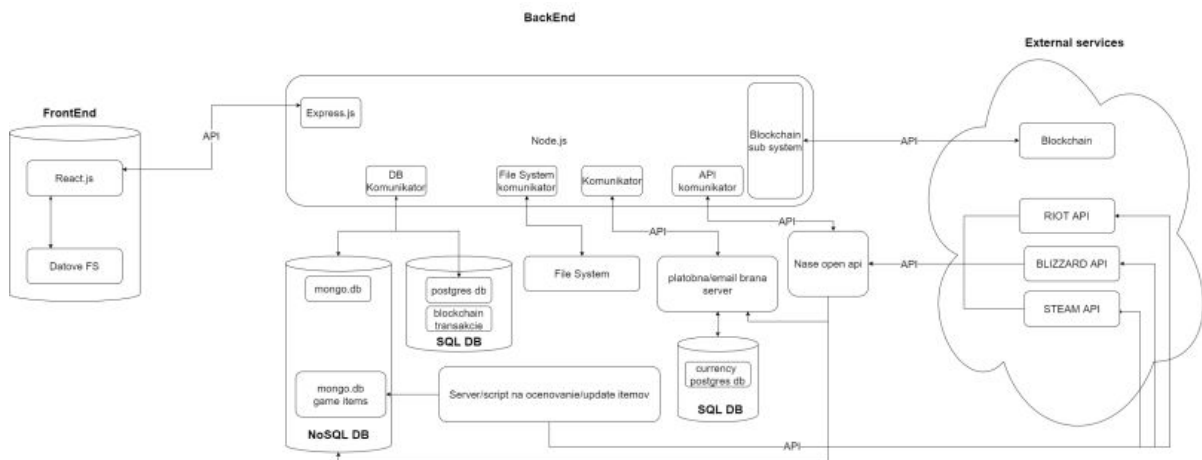
Táto časť dokumentu obsahuje informácie o systéme vytvorenom v rámci témy "Game Chain" počas prvého semestra. Zdokumentovaná je celková architektúra ale i jednotlivé moduly, z ktorých sa systém skladá.

Globálne ciele projektu na zimný semester

Cieľom projektu vypracovaného počas zimného semestra je vytvorenie prvotnej verzie systému, navrhnutie a vytvorenie všetkých databáz, založenie a nakonfigurovanie potrebných serverov, vedieť prepojiť účty nášho systému s hernými účtami a v poslednom rade byť schopný kupovať/používať virtuálnu menu. Používateľ bude so systémom pracovať vo webovom rozhraní. Okrem komponentu pre vizualizáciu využívame aj databázu pre správu dát, správu účtov ako aj blockchain pre správu transakcií. Aplikácia umožňuje používateľovi obchodovať s hernými účtami Steam, Blizzard a Riot. V rámci prvého semestra sa plánujeme zamerať najmä na rozchodenie databáz a ich komunikácie so serverom. Bude možné prepojenie účtu z našej aplikácie spolu s hernými účtami z už predom spomínaných platforiem. Posledným cieľom bude implementácia virtuálnej meny založenej na integrácii s PayPal - používateľ si bude môcť pridať virtuálnu menu do svojej peňaženky - za túto menu bude v neskorších fázach možné nakupovať herné účty v prípade, že ich používateľ nechce, resp. nemôže vymeniť.

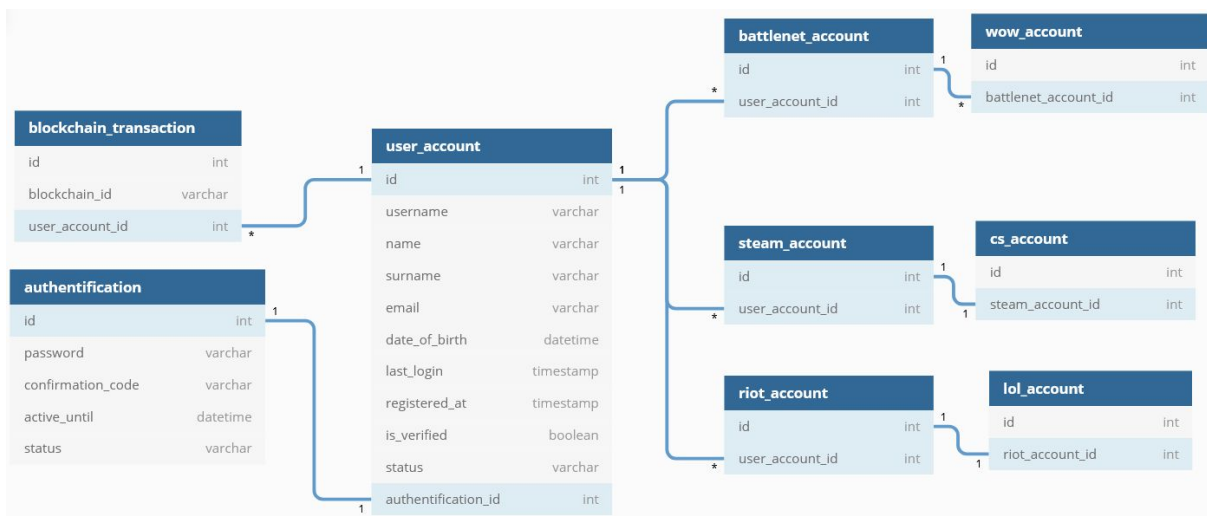
Architektúra systému

Architektúra systému sa dá rozdeliť do troch častí. Client, čo je front end. Konkrétne webová aplikácia v React.js. Táto webová aplikácia komunikuje priamo s našim serverom implementovaným v node.js. Naš server zabezpečuje spracovanie dát, zápis do databáz, spracovanie volaní od klientov a taktiež prácu s externými službami. Tento server beží na backende. Súčasťou backendu sú taktiež 3 databázy. Jedna nosql databáza do ktorej sa ukladajú špecifikácie herných účtov. `juraj.petrik@outlook.com` Zvyšné dve databázy sú SQL databázy. Jedna z nich slúži ako samostatná databáza na uchovávanie údajov a našej platobnej mene. Toto riešenie je takéto z dôvodu zvýšenia bezpečnosti. Posledná databáza slúži ako hlavná databáza v tomto projekte. Do nej sa ukladajú aplikačné účty, mená, heslá a taktiež je tu prepojenie na herné účty. Súčasťou backendu je taktiež python script, ktorý každých osem hodín vykonáva automatický update jednotlivých špecifikácií účtov. Poslednou časťou našej architektúry sú externé zdroje. Do externých zdrojov patria rôzne API od herných vývojárov, ktoré využívame v aplikácii. Taktiež do externých zdrojov patrí aj public blockchain. Ako blockchain platformu sme sa v tomto zadaní rozhodli využiť Ethereum. Komunikácie s Ethereum je riešená pomocou smart contractov. Dôležitou časťou našej architektúry je takzvaná "naša" API, ktorá by mala byť schopná priamo komunikovať s hernými vydavateľstvami a následne pomocou nej upravovať jednotlivé herné účty na strane poskytovateľa.



Obr.2: Architektúra systému

Dátový model



Obr.3: Dátový model

Opis jednotlivých tabuliek a atribútov:

- **blockchain_transaction**: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa blockchain transakcií.
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - blockchain_id - identifikačné číslo záznamu v blockchain-e, ktorý obsahuje bližšie informácie o danej transakcii
 - user_account_id - identifikačné číslo používateľa, ktorému patria dané záznamy o blockchain transakciách
- **authentication**: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa prihlasovacích hesiel používateľských účtov a tiež pre správu hesiel z hľadiska používateľov (tabuľka obsahuje atribúty potrebné pre poskytnutie funkcionality zmeny alebo resetovania hesla)
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - password - zahashované heslo používateľa

- confirmation_code - overovací kód používaný pri resetovaní hesla používateľa
- active_until - presný dátum a čas, do kedy je platný overovací kód slúžiaci pre resetovanie hesla používateľa
- user_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa používateľa a informácií týkajúcich sa jeho používateľského účtu vo webovej aplikácii
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - username - prihlasovacie meno používateľa
 - name - meno používateľa
 - surname - priezvisko používateľa
 - email - emailová adresa používateľa
 - date_of_birth - dátum narodenia používateľa
 - last_login - dátum, kedy bol používateľ prihlásený naposledy
 - registered_at - dátum, kedy bol používateľ registrovaný
 - is_verified - pravdivostná hodnota či bola verifikovaná emailová adresa používateľa pri jeho registrácii
 - status - status používateľa slúžiaci na určenie či je používateľ aktívny alebo nie
 - authentication_id - identifikačné číslo záznamu v tabuľke authentication, ktorý obsahuje údaje o používateľovom hesle
- battlenet_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel účtov používateľa v platforme Battle.net. Toto identifikačné číslo zodpovedá dokumentu v databáze MongoDB, ktorý obsahuje bližšiu špecifikáciu daného účtu v platforme Battle.net
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - user_account_id - identifikačné číslo používateľa v tabuľke user_account, ktorý vlastní daný účet v platforme Battle.net
- wow_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel herných účtov (konkrétne účtov pre hru World of Warcraft), ktoré vlastní používateľ. Identifikačné čísla zodpovedajú dokumentom uloženým v databáze MongoDB, ktoré obsahujú bližšiu špecifikáciu daného herného účtu
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - battlenet_account_id - identifikačné číslo účtu v platforme Battle.net, ku ktorému patrí daný herný účet World of Warcraft
- steam_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel účtov používateľa v platforme Steam. Toto identifikačné číslo zodpovedá dokumentu v databáze MongoDB, ktorý obsahuje bližšiu špecifikáciu daného účtu v platforme Steam
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - user_account_id - identifikačné číslo používateľa v tabuľke user_account, ktorý vlastní daný účet v platforme Steam
- cs_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel herných účtov (konkrétne účtov pre hru Counter-Strike:Global Offensive), ktoré vlastní používateľ. Identifikačné čísla zodpovedajú dokumentom uloženým v databáze MongoDB, ktoré obsahujú bližšiu špecifikáciu daného herného účtu
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - steam_account_id - identifikačné číslo účtu v platforme Steam, ku ktorému patrí daný herný účet Counter-Strike: Global Offensive

- riot_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel účtov používateľa v platforme RIOT Games. Toto identifikačné číslo zodpovedá dokumentu v databáze MongoDB, ktorý obsahuje bližšiu špecifikáciu daného účtu v platforme RIOT Games
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - user_account_id - identifikačné číslo používateľa v tabuľke user_account, ktorý vlastní daný účet v platforme RIOT Games
- lol_account: tabuľka slúži pre uchovávanie údajov týkajúcich sa identifikačných čísel herných účtov (konkrétne pre hru League of Legends), ktoré vlastní používateľ. Identifikačné čísla zodpovedajú dokumentom uloženým v databáze MongoDB, ktoré obsahujú bližšiu špecifikáciu daného herného účtu
 - id - poradové číslo (identifikačné číslo) záznamu
 - battlenet_account_id - identifikačné číslo účtu v platforme RIOT Games, ku ktorému patrí daný herný účet League of Legends

Databázy

Ako bolo spomenuté v sumarizácii šprintov, používame dva typy databáz - PostgreSQL a MongoDB. V rámci PostgreSQL sme vytvorili 2 databázy - jednu pre správu účtov vo webovej aplikácii a druhú pre správu financií jednotlivých používateľských účtov (ktorá v tomto čase ešte nie je vytvorená). Dátový model správy používateľských účtov webovej aplikácie je možné vidieť na obrázku vyššie, v kapitole Dátový model.

Databázu MongoDB používame na ukladanie špecifikácií herných účtov, nakoľko tieto účty môžu obsahovať veľké množstvo položiek, ktoré sú podstatné pre nás v rámci vývoja projektu ako aj pre používateľov našej aplikácie. Tieto položky sú dôležité vzhľadom na určovanie a výpočet ceny herného účtu, respektíve jeho ohodnotenia. Ohodnotenie herných účtov je veľmi dôležité z hľadiska predávania, kupovania alebo výmeny herných účtov, ktorú má v budúcnosti naša webová aplikácia poskytovať.

Obe databázy sú spustené na serveri v dockeri, pričom prístup k nim je možný iba interne, t.j. iba zo strany samotného servera. Výhodou tohto riešenia je samozrejme bezpečnosť, no z pohľadu testovania je potrebné, aby si každý jeden člen tímu rozchodil lokálne obe databázy (prípadne testoval kód na serveri prostredníctvom ssh a testovacích databáz).

Návrh session

Na session používame json web tokeny (JWT). Majú knižnicu pre node <https://www.npmjs.com/package/jsonwebtoken>. V podstate môžeme zo servera ukladať vo forme cookies (prípadne tento token poslať v šifrovanej správe a klient si ho môže uložiť aj do session/local storage) do prehliadača jwt v ktorom je zakódované meno autentizovaného používateľa - týmto tokenom po čase vyprší platnosť a preto je potrebné session pravidelne obnovovať (momentálne je to nastavené na 5 minút, no táto hodnota sa pravdepodobne ešte zmení smerom nahor).

Webová aplikácia

Webová aplikácia je implementovaná pomocou ReactJS frameworku. Na dizajnovú stránku webstránky je použitá kombinácia Reactu a css knižnice Bootstrap: react-bootstrap package. Aplikácia bola vytvorená pomocou balíka create-react-app - bola vygenerovaná základná štruktúra celej aplikácie, do ktorej boli následne doimplementované jednotlivé komponenty. Aplikácia beží ako služba na virtuálnom stroji na porte 9998 - prostredníctvom nginx reverse proxy je prístupná prostredníctvom cesty /app.

Webový server

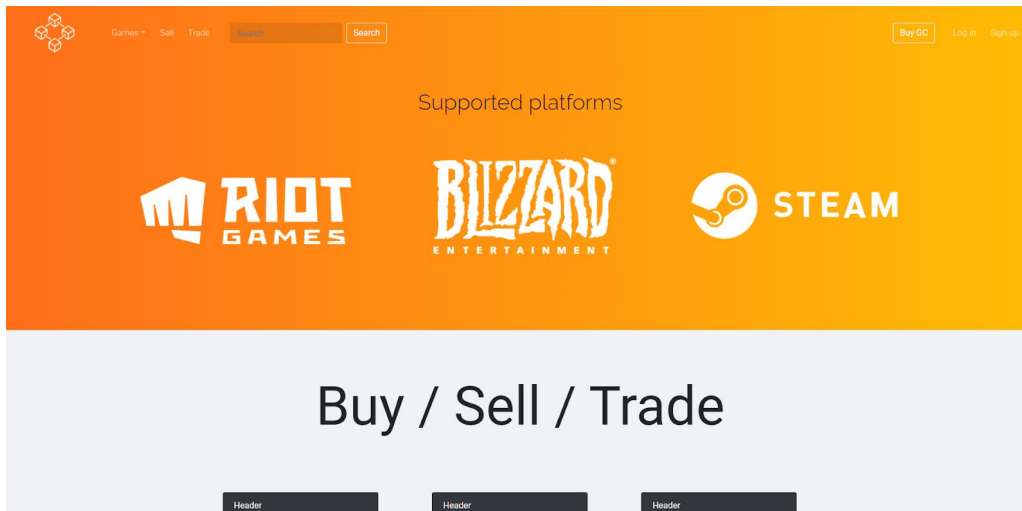
Webový server je realizovaný ako REST API server v Node.js. Využívame balík fastify na vytvorenie bezpečného a rýchleho API na komunikáciu s webovou aplikáciou. Webový server komunikuje s databázami, pričom ich logika je separovaná. Samotný node server beží na stroji ubuntu ako služba na porte 9999 - prostredníctvom nginx reverse proxy je prístupný pomocou cesty /server

Rozhrania API servera

Rozhrania API servera sú bližšie opísané v prílohe B. Aktuálne ešte nie sú implementované všetky endpointy, no sú už vytvorené ich definície. Do konca zimného semestra však plánujeme všetky takto definované koncové body doimplementovať.

Prototyp za zimný semester

V rámci zimného semestra (zatiaľ po 3 šprintoch) sa nám podarilo na serveri rozbehať prvú verziu prototypu GameChain aplikácie. V tejto fáze máme funkčné procesy prihlásenia a registrácie do našej webovej aplikácie. Taktiež sa nám podarilo spojazdniť HTTPS protokol na serveri s využitím nginx reverse proxy, čiže protokol pokrýva jednak našu stránku tímového projektu, ako aj náš webový server a samotnú webovú aplikáciu. Prvou obrazovkou je samotná domovská obrazovka, ktorá poskytuje prehľad herných platforiem, ktoré naša aplikácia podporuje. V pravom hornom rohu možno vidieť klasické tlačidlá na prihlásenie a registráciu.



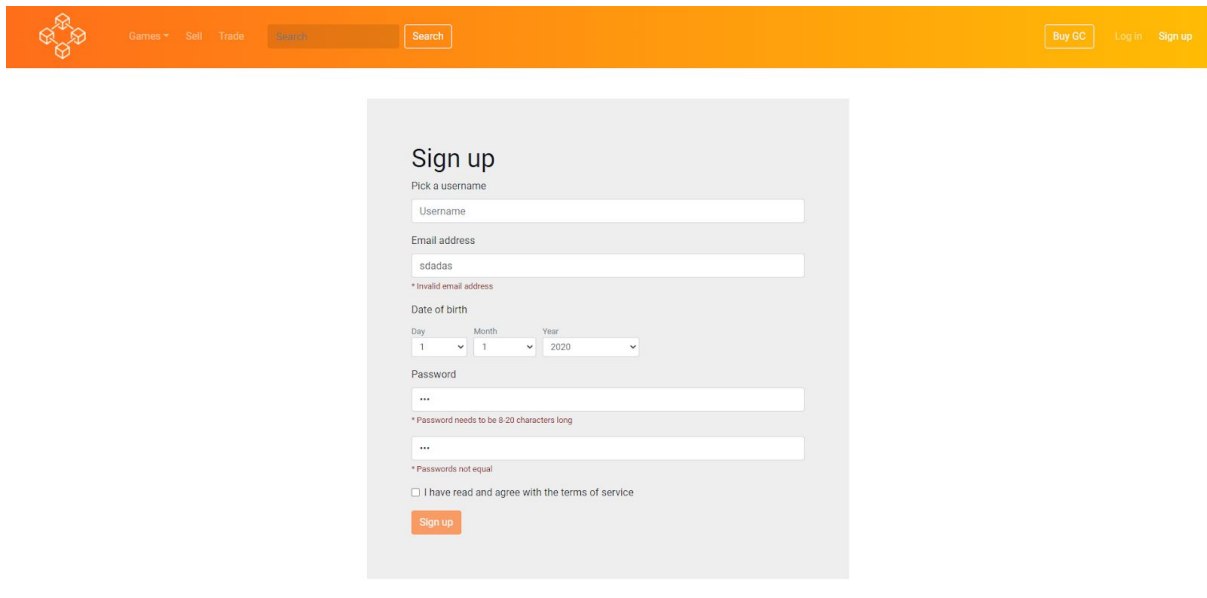
Obr.4: Domovská stránka

Prihlasuje sa s využitím unikátneho používateľského mena a hesla. Pre prihlásenie je možné zakliknúť možnosť stay logged in. Prihlásenie prebehne korektne v prípade, že zadaná kombinácia mena a hesla sa nachádza v databáze postgres (služba server/users/auth)

Obr.5: Prihlasovací formulár

Ďalšou implementovanou časťou je samotná registrácia používateľa. Tá pozostáva z viacerých krokov. V prvom rade je potrebné vyplniť registračný formulár tak, aby boli používateľské meno a mailová adresa unikátne. Taktiež je potrebný byť starší ako 13 rokov (vyplýva z Terms of Use). Záverečným krokom tejto časti je vyjadrenie súhlasu s našimi pravidlami a stlačenie tlačidla sign up. V tomto bode sa účet vytvorí v databáze, no pre

kompletnú registráciu je potrebné ešte overiť používateľov email. Na email sa odošle špeciálne vygenerovaný link obsahujúci JWT token s platnosťou 15 minút. Pokiaľ naň používateľ klikne v časovom limite, jeho účet bude aktivovaný a bude presmerovaný na prihlasovaciu stránku. V prípade zlyhania je potrebné opätovne vygenerovať tento link - toto je možné opätovným pokusom sa o prihlásenie, server totižto vyhodnotí, že účet ešte nie je aktivovaný a automaticky na mail odošle nový verifikačný link.

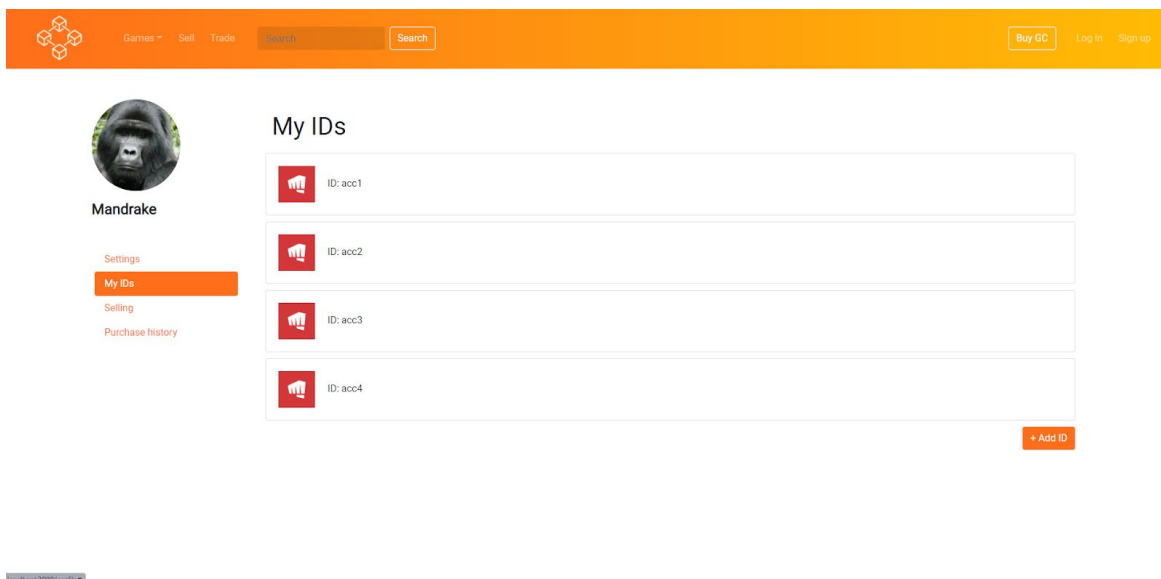


The screenshot shows a 'Sign up' form on an orange-themed website. The form is titled 'Sign up' and includes the following fields and elements:

- Pick a username:** A text input field labeled 'Username'.
- Email address:** A text input field labeled 'Email address' containing 'sdadas'. Below it is a red error message: '* Invalid email address'.
- Date of birth:** Three dropdown menus for 'Day' (1), 'Month' (1), and 'Year' (2020).
- Password:** Two text input fields for password, both containing '***'. Below them are two red error messages: '* Password needs to be 8-20 characters long' and '* Passwords not equal'.
- Terms of service:** A checkbox labeled 'I have read and agree with the terms of service', which is currently unchecked.
- Sign up button:** An orange button labeled 'Sign up'.

Obr.6: Registračný formulár

Prehľad profilu poskytuje zoznam na aplikačný účet naviazaných herných účtov. Tento zoznam je zatiaľ testovací a nie je finálny. Do profilu ešte plánujeme doimplementovať nastavenia ako zmena údajov, zmena hesla a zmena profilového obrázku (avatara). Náhľad profilu je teda ešte stále vo fáze vývoja.



The screenshot shows a user profile page for 'Mandrake'. The page features a navigation menu on the left with the following items:

- Settings
- My IDs** (highlighted in orange)
- Selling
- Purchase history

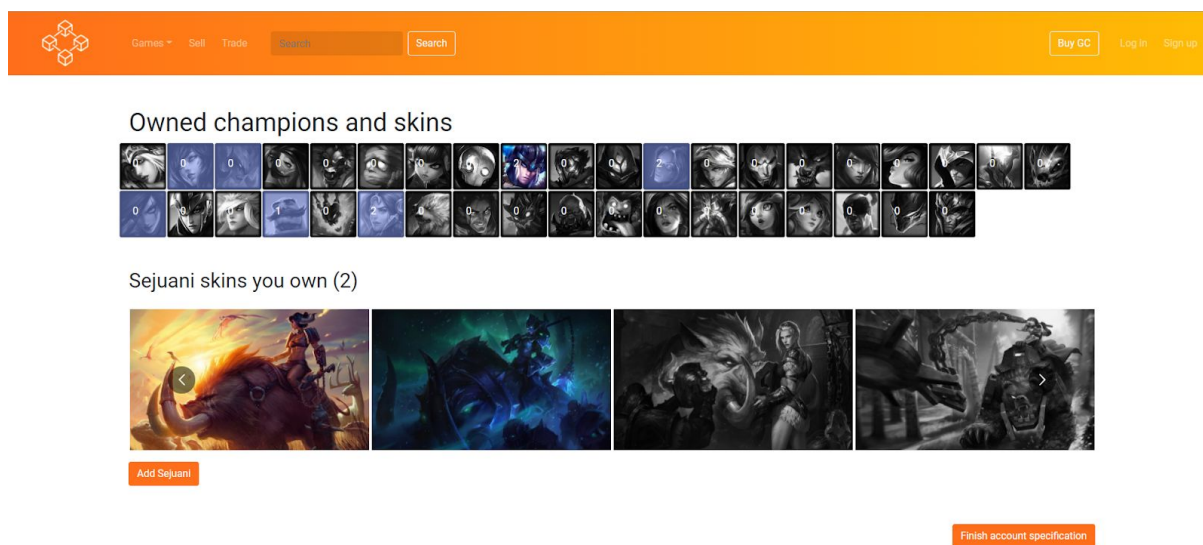
The main content area is titled 'My IDs' and displays a list of four accounts:

- ID: acc1
- ID: acc2
- ID: acc3
- ID: acc4

At the bottom right of the list, there is an orange button labeled '+ Add ID'. The user's profile picture is a gorilla, and the name 'Mandrake' is displayed below it.

Obr.7: Náhľad profilu

Špecifikácia herného účtu League of Legends je potrebná z dôvodu takmer nulovej podpory zo strany tvorca hry (Riot Games) - prostredníctvom API nie je možné získať mnohé pre nás nevyhnutné údaje (herné itemy ktoré účet vlastní, kozmetické itemy, ...). Z tohto dôvodu sme v aplikácii nútený zisťovať obsah herných účtov prostredníctvom vyklikania špecifikácie - používateľ sa po verifikácii svojho herného účtu dostane na obrazovku, na ktorej môže vyznačiť všetky herné predmety, ktoré vlastní. Tento proces je však založený na dôvere, nemáme ako overiť či používateľ hovorí pravdu. V budúcnosti plánujeme pridať aj experimentálne API, ktoré by v prípade že by Riot Games pridal takúto funkcionality umožnilo hladký prechod zo špecifikácie na automatizovaný proces.



Obr.8: Špecifikácia RIOT účtu

Príloha A: Privacy Policy

Effective Date: November 6, 2020

This page informs you of our policies regarding the collection, use, and disclosure of personal data when you use our Service and the choices you have associated with that data. Our Privacy Policy for Game-chain is managed through.

We use your data to provide and improve the Service. By using the Service, you agree to the collection and use of information in accordance with this policy. Unless otherwise defined in this Privacy Policy, terms used in this Privacy Policy have the same meanings as in our **Terms of Use**.

We may update our Privacy Policy from time to time. We will notify you of any changes by posting the new Privacy Policy on this page.

You are advised to review this Privacy Policy periodically for any changes. Changes to this Privacy Policy are effective when they are posted on this page.

1. Information collection and Use

We collect several different types of information for various purposes to provide and improve our Service to you. We also use cookies and similar tracking technologies to track the activity on our Service and hold certain information.

1.1 Cookies are files with small amount of data which may include an anonymous unique identifier. Cookies are sent to your browser from a website and stored on your device. Tracking technologies also used are beacons, tags, and scripts to collect and track information and to improve and analyze our Service.

You can instruct your browser to refuse all cookies or to indicate when a cookie is being sent. However, if you do not accept cookies, you may not be able to use some portions of our Service.

Examples of Cookies we use:

- **Session Cookies:** We use Session Cookies to operate our Service.
- **Preference Cookies:** We use Preference Cookies to remember your preferences and various settings.
- **Security Cookies:** We use Security Cookies for security purposes.

1.2 While using our Service, we may ask you to provide us with certain personally identifiable information that can be used to contact or identify you ("Personal Data"). Personally identifiable information may include, but is not limited to:

- Email address
- First name and last name
- Cookies and Usage Data

1.3 We may also collect information how the Service is accessed and used ("Usage Data"). This Usage Data may include information such as your computer's Internet Protocol address (e.g. IP address), browser type, browser version, the pages of our Service that you visit, the time and date of your visit, the time spent on those pages, unique device identifiers and other diagnostic data.

1.4 Game-chain uses the collected data for various purposes:

- To provide and maintain the Service
- To notify you about changes to our Service
- To allow you to participate in interactive features of our Service when you choose to do so
- To provide analysis or valuable information so that we can improve the Service
- To monitor the usage of the Service
- To detect, prevent and address technical issues

1.5 We may employ third party companies and individuals to facilitate our Service ("Service Providers"), to provide the Service on our behalf, to perform Service-related services.

These third parties have access to your Personal Data only to perform these tasks on our behalf and are obligated not to disclose or use it for any other purpose.

2. Transfer of Data

2.1 Your information, including Personal Data, may be transferred to — and maintained on — computers located outside of your state, province, country or other governmental jurisdiction where the data protection laws may differ than those from your jurisdiction.

If you are located outside Slovakia and choose to provide information to us, please note that we transfer the data, including Personal Data, to Slovakia and process it there.

2.2 Game-chain will take all steps reasonably necessary to ensure that your data is treated securely and in accordance with this Privacy Policy and no transfer of your Personal Data will take place to an organization or a country unless there are adequate controls in place including the security of your data and other personal information.

3. Disclosure of Data

3.1 Game-chain may disclose your Personal Data in the good faith belief that such action is necessary to:

- To comply with a legal obligation
- To protect and defend the rights or property of Game-chain
- To prevent or investigate possible wrongdoing in connection with the Service
- To protect the personal safety of users of the Service or the public
- To protect against legal liability

4. Security of Data

4.1 The security of your data is important to us, but remember that no method of transmission over the Internet, or method of electronic storage is 100% secure. While we strive to use commercially acceptable means to protect your Personal Data, we cannot guarantee its absolute security.

5. Links to other Sites

5.1 Our Service may contain links to other sites that are not operated by us. If you click on a third party link, you will be directed to that third party's site. We strongly advise you to review the Privacy Policy of every site you visit.

We have no control over and assume no responsibility for the content, privacy policies or practices of any third party sites or services.

6. Children's privacy

Our Service does not address anyone under the age of 13 ("Children").

6.1 We do not knowingly collect personally identifiable information from anyone under the age of 13. If we become aware that we have collected Personal Data from children without verification of parental consent, we take steps to remove that information from our servers.

Príloha B: Terms of Use

Effective Date: November 5, 2020

Welcome to Game-chain! Game-chain is an international project that allows users to sell, trade and buy their gaming accounts. We invite you to access our website and use Game-chain services, but please note that your invitation is subject to your agreement with these Terms of Use. This document describes in detail your rights and our rights relating to the provision of the Service (as defined below). **Please review these Terms carefully .**

We also recommend to review our Privacy Policy, which is not part of this Agreement.

1. These Terms

1.1 The following terms and conditions, together with our Privacy Policy (collectively, these "Terms"), govern your access to and use of Game-chain, any and all text, graphics, images, audio, video, information and other materials available through the Website (together "Content"), functionality, and the services offered on and through the Website. These Terms are entered into by and between you and Game-chain.

1.2 If you are accessing and using the Website on someone else's behalf, you represent that you have the authority to bind that person as the principal to these Terms, and to the extent you do not have such authority you agree to be bound to these Terms and to accept liability for harm caused by any wrongful use of the App resulting from such access or use. In such a scenario, the words "you" and "your" when used in these Terms will apply to the person on whose behalf you are acting as well as you as an individual as appropriate.

1.3 If you are using our Services on behalf of a corporate entity or organisation, then you agree to these Terms on behalf of that corporate entity or organisation and its affiliates and you represent that you have the authority to do so. In such a scenario, the words "you" and "your" when used in these Terms will apply to your or organisation and its affiliates as well as you as an individual as appropriate.

1.4 We may modify these Terms from time to time to reflect changes in market conditions affecting our business, changes in our business, changes in payment methods, changes in technology and changes in our system. If we do so, we will notify you by email to the email address you have provided us with, however we are not obliged to, and such modification shall be effective upon our posting of the revised Terms on the App. You agree to be bound by any changes to these Terms

when you use our App and Services after any such modification is posted on the Website. It is therefore important that you review these Terms regularly to ensure you are updated as to any changes.

2. Your use of our website and services

2.1 Before you can use most of our app's services, you will need to register for an account. You are responsible for the security of your sign-in credentials and all activities that occur via your Account (including without limitation financial obligations). You agree to provide true and accurate information and to notify us in the event of any unauthorised access to your Account or any changes to your Account information. Limited access to certain features may be available to non-registered users, but such access is still subject to these Terms. In order to create an account you must:

1. be at least 13 years old
2. be legally permitted to use the App by the laws of your home country

By accepting these Terms and registering an Account you agree to receive communications, including emails that are related to the Services.

For more information about what personal information we use and how we use it, please check out our Privacy Policy.

2.2 If there has been an unauthorised use of your password or Account, you shall notify us immediately.

2.3 You are responsible for keeping all information provided under this section current, complete, accurate and truthful.

2.4 You agree to accept responsibility for all activities that occur with your permission or authorisation under your Account, username and/or password, or because you fail to maintain sufficient security over your Account, username and/or password.

2.5 Your use of our Services is governed by these Terms. We may at our absolute discretion refuse you access to the Services and/or cancel/terminate your registration or use without prior notice for any reason and you shall not be entitled to any compensation in respect of cancellation/termination of your use/registration.

2.6 You agree to act in a responsible and legal manner when using the App and Services. You shall comply with all applicable laws, regulations and rules and undertake not to use the App and Services for any unlawful purpose, for the commission of any offence or crime under the laws of any jurisdiction to which access is obtained through the App or in a manner which is likely to cause harm, offense or nuisance to any other Internet user.

2.7 Use of the App and/or Services requires a connection to the internet and appropriate telecommunication infrastructure. We are not liable for any costs you may incur from use of such.

2.8 You shall not access, store, distribute or transmit any viruses, or any material during the course of your use of the Services that:

2.8.1 is unlawful, harmful, threatening, defamatory, obscene, infringing, harassing or racially or ethnically offensive;

2.8.2 facilitates illegal activity;

2.8.3 depicts sexually explicit images;

2.8.4 promotes unlawful violence;

2.8.5 is discriminatory based on race, gender, colour, religious belief, sexual orientation, disability;

2.9 We reserve the right to remove or suspend any material posted which is, in our sole opinion, in breach of this section, or which we suspect to be in breach of this section at our absolute discretion. We shall be entitled to terminate your Account or use for breach of this section.

2.10 Save as expressly set out in these Terms or as otherwise permitted by law, you may not make any communication, display or performance to the public of the Content or otherwise disseminate, sell, give away, hire, lease, offer or expose for sale or distribute the Content.

2.11 You shall use all reasonable endeavours to prevent any unauthorised access to, or use of, the Services and/or the Content and, in the event of any such unauthorised access or use, promptly notify Game-chain team.

2.12 Information provided through the Services or on the Website is subject to change. We may amend, update, suspend or delete any information in the Content without notice at any time and at our sole discretion.

3. Customer Content

3.1 You shall own all right, title and interest in and to all of the data and content (including, but not limited to, Personal Data, files and gaming accounts) inputted or provided by you in the course of availing of the Services (your "Customer Content") and you shall have sole responsibility for and hereby warrant the legality, reliability, integrity, accuracy and quality of your Customer Content.

3.2 You grant us a non-exclusive, royalty free licence to use your Customer Content for the purposes of providing the Services.

3.3 We shall follow our standard archiving procedures for Customer Content. In the event of any loss or damage to your Customer Content, your sole and exclusive remedy shall be for us to use reasonable commercial endeavours to restore the lost or damaged Customer Content from the latest back-up of such Customer Content maintained by us in accordance with our archiving procedure. We shall not be responsible for any loss, destruction, alteration or disclosure of Customer Content caused by any third party (except those third parties we sub-contract to perform services related to Customer Content maintenance and back-up).

4. Depositing Funds

4.1 The balance can be added through our payment gateway with the use of bank card or electronic payment services like PayPal.

4.2 All additions to the balance must be made from an account in a payment system or a credit card registered to the User, and they must be made using the same currency that the User's account has; any additions in another currency will be converted using the exchange rate of the bank or payment system used by the Service, after which the deposit will be made to the User's account in accordance with the conversion. The User must take into account that certain payment systems may apply additional tariffs in converting currency, which will be taken out of the sum of the payment to the balance.

4.3 In most cases, the Service takes transaction fees from the User for adding to the balance. The User is responsible for bank fees that he/she may incur from depositing funds.

4.4 It is forbidden to deposit any funds received from criminal and/or unlawful and/or unsanctioned activity.

4.5 When the User deposits funds using a credit card, it is recommended that he/she saves a copy of the Transaction Report and a copy of this agreement.

5. Publicity and announcements

5.1 You shall not make, or cause to be made at any time any statement that you know to be factually untrue which directly or indirectly disparages, is inimical, critical or derogatory to or damages the reputation of Game-chain, whether such statement is in relation to the Services or otherwise.

Príloha C: Exporty Šprintov

Status:	WAITING FOR REVISION
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Subtask	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Adam Zilla
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Attachments:	 image-20201103-191650.png
Issue links:	Cloners clones GC-44 Blockchain - PUBLIC In Progress
Sprint:	GC Sprint 1, GC Sprint 2
Story point estimate:	30
Rank:	0 j0008u:

Description

WHAT IS PUBLIC BLOCKCHAIN?



In a public blockchain network everyone has access to the network and can take part in consensus.

WHAT IS PRIVATE BLOCKCHAIN?



In a private blockchain only a single organization will have access and authority over the network. It's basically a partial decentralized system.

THE COMPARISON TABLE

	PUBLIC BLOCKCHAIN	PRIVATE BLOCKCHAIN
Access	Anyone	Single organization
Authority	Decentralized	Partially decentralized
Transaction Speed	Slow	Fast
Consensus	Permissionless	Permissioned
Efficiency	Low	High
Data Handling	Read and Write access for anyone	Read and write for a single organization
Immutability	Full	Partial

CREATED BY 101BLOCKCHAINS.COM

Private vs public

- Access
 - PUBLIC - moze sa pripojit hocikto
 - PRIVATE - moze sa pripojit iba clovek ktory ma na to prava pripadne je vyzvany danou spolocnostou
- Authority
 - PUBLIC - na kazdeho je rovnako rozdelene
 - PRIVATE - je decentralizovane vramci organizacie a ak som spravne pochopil tak aj vramci organizacie sa mozu vybrat nody ktore budu overovat smart contracty (consensus) a ostatne nie. To by malo suvisiest aj s bodom Consensus kde public je permissionless a private je permissioned.
- Immutability
 - PUBLIC - doposial nie je zname alebo nie je dostacny vypoctovy vykon aby bolo mozne nejako menit jednotlivy bloky blockchainu
 - PRIVATE - v pripade private je mozne ze nejaka hlavna autorita dokaze alebo je schopna meni resp. editovat bloky blockchainu alebo ich mazat ked je potreba.

Analiza ze kazdy si precitajte co to blockchain je a ako funguje.

<https://www.investopedia.com/terms/b/blockchain.asp>

Researchers nnemaju co robit tak vymyslaju blbosti.

https://www.youtube.com/watch?v=SSo_ElwHsd4

Ked to budeme chciat implementovat

<https://developer.ibm.com/technologies/blockchain/tutorials/develop-a-blockchain-application-from-scratch-in-python/>

[GC-37] Navrh Created: 15/Oct/20 Updated: 29/Oct/20

Status:	To Do
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified


Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-39	Webstranka wireframe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-40	Architektura riesenia	Subtask	Done	William Brach
	GC-41	Systemove moduly	Subtask	Done	
	GC-42	Use Case diagramy	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-38	Datovy model 1/2	Subtask	Done	Marek Kocúrik
	GC-49	Datovy model 2/2	Subtask	Done	Adam Zilla

Sprint:	GC Sprint 1, GC Sprint 2
Rank:	0 i000a7:

[GC-36] Vyladit stranku Team2 TP Created: 15/Oct/20 Updated: 24/Oct/20 Resolved: 24/Oct/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Juraj Bedej
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Attachments:	 image-20201023-132551.png
Sprint:	GC Sprint 1
Story point estimate:	5
Rank:	0 i0006n:

Description

<http://team02-20.studenti.fiit.stuba.sk/>

git link - <https://github.com/team2-BIG-anchors/website>

Comments

Comment by [William Brach](#) [21/Oct/20]

Juraj Bedej pridal som ti do stranky nejake veci - <https://github.com/team2-BIG-anchors/website/commit/7ae1ae17574c938f3e6774d5eafe9dada6b1a3a4>

Comment by [Juraj Bedej](#) [22/Oct/20]

Daco som tam popridaval, chceme zmenit aj farebnu paletu tej stranky aby bola rovnaka ako ta nasa buduca web app?

Comment by [William Brach](#) [23/Oct/20]

podla mna to je ok takto. aspon ako prva verzia

Comment by [William Brach](#) [23/Oct/20]

Todo :

1. Pridat jara
2. Pridat kontakt mail
3. zapisnica 4 ked bude
4. odgabat toto

Designed by Uldeck and Built-with Ayro UI

Comment by [Juraj Bedej](#) [23/Oct/20]

Ten footer odgabat nemozem to je podmienka toho templaty ak ho chces pouzivat.

[GC-9] [Metodiky](#) Created: 06/Oct/20 Updated: 15/Oct/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-15	Metodika pisanja dokumentacie	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-14	Metodika pisanja zapisnic	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-34	Metodika revízie úloh	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-12	Metodika verziovanja	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-10	Metodika testovania	Subtask	Done	William Brach
	GC-11	Metodika pisanja kodu	Subtask	Done	William Brach
	GC-13	Definiton of done	Subtask	Done	Marek Kocúrik
	GC-35	Metodika komunikácie	Subtask	Done	Juraj Bedej

Sprint:	GC Sprint 1
Rank:	0 j 00073:

Description

Metodiky dávajte tiež na ten disk kde sú zápisnice (<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1x60UyW2zUQhfXTgOGuRN08gf0x31iDr2>)

[GC-6] [Analyza](#) Created: 06/Oct/20 Updated: 29/Oct/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-43	Sucasnych rieseni	Subtask	Done	Adam Zilla
	GC-18	Battlenet API	Subtask	Done	Marek Kocúrik
	GC-44	Blockchain - PUBLIC	Subtask	In Progress	William Brach
	GC-17	Riot API	Subtask	Done	William Brach
	GC-52	Blockchain - PRIVATE	Subtask	WAITING FOR REVISION	Adam Zilla
	GC-46	Udajov v systeme	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-19	Steam API	Subtask	Done	Adam Zilla
	GC-45	Nastroje, frameworky	Subtask	Done	Juraj Bedej

Sprint:	GC Sprint 1, GC Sprint 2
Rank:	0 j 0009z:

[GC-5] [Zapisnice](#) Created: 06/Oct/20 Updated: 26/Oct/20 Resolved: 26/Oct/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-50	Zapisnica z 4. strenutia	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-47	Zapisnica z 3. strenutia	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-16	Zapisnica z 1. strenutia	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-48	Zapisnica z 2. strenutia	Subtask	Done	Adam Fano
Sprint:	GC Sprint 1				
Rank:	0 j 0007b:				

Description

Zápisnice sa asi ešte budú upravovať podľa dizajnu frontend-u. Každopádne budem prikladať prvé verzie zápisníc. Nižšie prikladám link na disk so zápisnicami pre prípadnú úpravu.

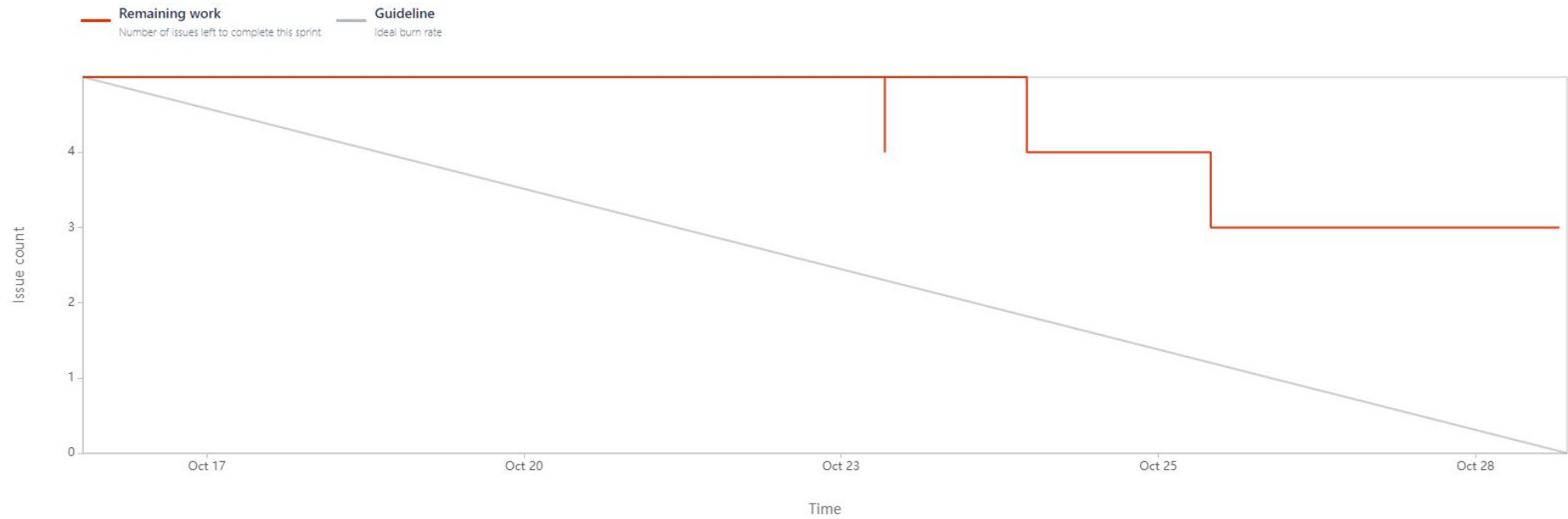
<https://drive.google.com/drive/folders/1x60UyW2zUQhfXTgOGuRN08gf0x31iDr2?usp=sharing>

Comments

Comment by [Adam Fano](#) [16/Oct/20]

Keď pozriete zápisnice, tak celý tento task prosím hodte na "rozpracované". Ď

Date - 15 October 2020 - 29 October 2020



Incomplete issues

[View in issue navigator](#)

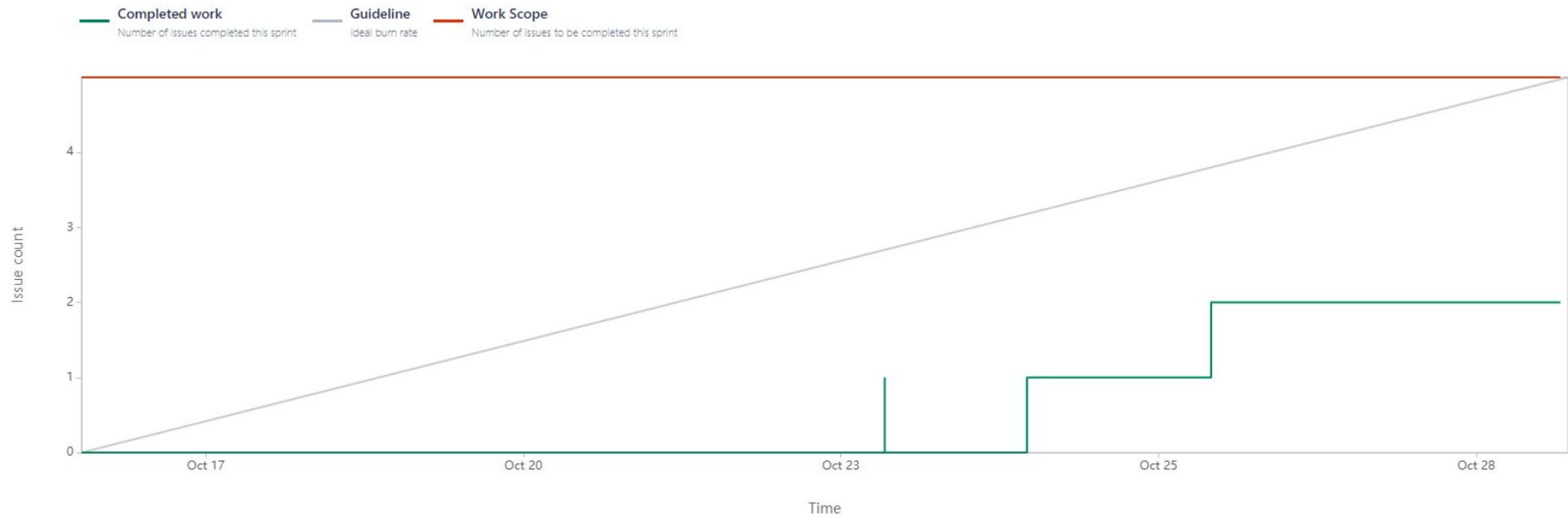
Key :	Summary :	Issue type :	Epic :	Status :	Assignee :	Issue count
GC-37	Navrh	<input checked="" type="checkbox"/> Task		TO DO		1
GC-9	Metodiky	<input checked="" type="checkbox"/> Task		IN PROGRESS		1
GC-6	Analyza	<input checked="" type="checkbox"/> Task		IN PROGRESS		1

Completed issues

[View in issue navigator](#)

Key :	Summary :	Issue type :	Epic :	Status :	Assignee :	Issue count
GC-36	Vyladit stranku Team2 TP	<input checked="" type="checkbox"/> Task		DONE		1
GC-5	Zapisnice	<input checked="" type="checkbox"/> Task		DONE		1

Date - 15 October 2020 - 29 October 2020



Date	Event	Issue	Completed	Scope
Thu, Oct 15 2020, 7:49pm	Sprint started	GC-36 Vyladit stranku Team2 TP GC-37 Navrh GC-9 Metodiky GC-5 Zapisnice GC-6 Analyza	0	5
Fri, Oct 23 2020, 9:54am	Issue completed	GC-36 Vyladit stranku Team2 TP	0 → 1	5
Fri, Oct 23 2020, 9:54am	Issue re-opened	GC-36 Vyladit stranku Team2 TP	1 → 0	5
Sat, Oct 24 2020, 6:10pm	Issue completed	GC-36 Vyladit stranku Team2 TP	0 → 1	5
Mon, Oct 26 2020, 10:54am	Issue completed	GC-5 Zapisnice	1 → 2	5
Thu, Oct 29 2020, 6:04pm	Sprint completed	GC-36 Vyladit stranku Team2 TP GC-37 Navrh GC-9 Metodiky GC-5 Zapisnice GC-6 Analyza	2	5


[GC-79] Verifikacny email neexpiruje Created: 08/Nov/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done	Priority:	Medium
Project:	GameChain	Assignee:	Juraj Bedej
Components:	None	Votes:	0
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Bug		
Reporter:	Juraj Bedej		
Resolution:	Done		
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Story point estimate:	1		
Sprint:	GC Sprint 2		
Rank:	0 i000af:		

Description

Pri registracii by mal verifikacny mail vyprsat ak uplynie 15 minut - to sa stane, ale zapis do databazy sa aj tak vykona

[GC-78] Nastavit server aby bezal cez https Created: 06/Nov/20 Updated: 11/Nov/20

Status:	In Progress	Priority:	Medium
Project:	GameChain	Assignee:	Adam Zilla
Components:	None	Votes:	0
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task		
Reporter:	William Brach		
Resolution:	Unresolved		
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Attachments:	 image-20201111-220141.png		
Sprint:	GC Sprint 2		
Rank:	0 i000cz:		

Description

BACKEND NODE.JS

Najprv vytvorit certifikaty:

email treba dat nejaky real email a -d nasu domenu

```
git clone https://github.com/letsencrypt/letsencrypt
cd letsencrypt
./letsencrypt-auto certonly --manual --email admin@example.com -d example.com
```

Vytvori sa nova directory

/etc/letsencrypt/live/example.com/ a bude obsahovat tieto certifikaty:

- cert.pem
- chain.pem
- fullchain.pem
- privkey.pem

```
var https = require('https');
var fs = require('fs');

var options = {
  key: fs.readFileSync('/etc/letsencrypt/live/example.com/privkey.pem'),
  cert: fs.readFileSync('/etc/letsencrypt/live/example.com/cert.pem'),
  ca: fs.readFileSync('/etc/letsencrypt/live/example.com/chain.pem')
};

https.createServer(options, function (req, res) {
  res.writeHead(200);
```

```
res.end("hello world\n");
}).listen(8000);
```

A toto treba pridat do servera aby to fungovalo mozno bude treba chvilu pocakat hovorili.

```
Country Name (2 letter code) [AU]:SK
State or Province Name (full name) [Some-State]:Slovakia
Locality Name (eg, city) []:Bratislava
Organization Name (eg, company) [Internet Widgits Pty Ltd]:FIIT
Organizational Unit Name (eg, section) []:STU
Common Name (e.g. server FQDN or YOUR name) []:ADAM
Email Address []:adamko.zilla@gmail.com
xzilla@team02-20:/etc/ssl$
```

ako spravit aby server isiel cez https?

minimalne zistit ako na to.

FE - react.js

BE - nodejs

obe su pisane v typescript.

bonus: dat https certifikat aj na stranku timu (bezi na nginx):

<http://team02-20.studenti.fiit.stuba.sk/>

Comments

Comment by [William Brach](#) [10/Nov/20]

co tak to nahodit?

Comment by [Adam Zilla](#) [10/Nov/20]

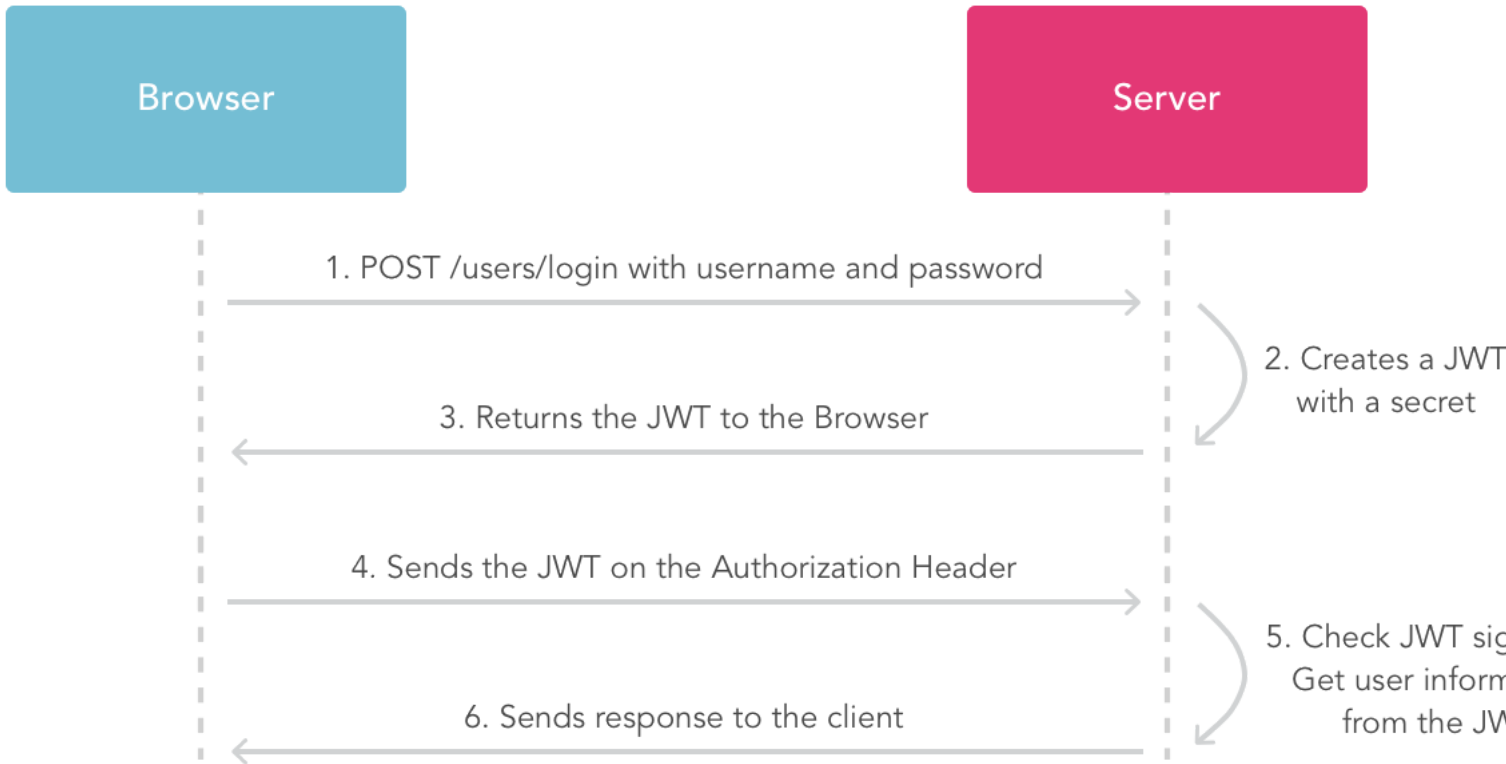
Ja to konzultujem s Jurcom, nechcel som pokazit' co zatiaľ má. Ale môžem skúsiť.

[GC-77] [Navrh session](#) Created: 06/Nov/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Juraj Bedej
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Attachments:	image-20201107-194909.png		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	2		
Rank:	0j000f7:		

Description

Na session použijeme json web tokeny. Majú knižnicu pre node <https://www.npmjs.com/package/jsonwebtoken>. V podstate môžeme zo servera ukladať vo forme cookies (prípadne ten šifrovanej správe a klient si ho môže uložiť aj do session/local storage) do prehliadača jwt v ktorom je zakódované meno autentizovaného používateľa - týmto tokenom po čase vyprší a potrebné session pravidelne obnovovať (napr. každých 15 minút).



Na diagrame nie je znázornené ukladanie do cookies, tento spôsob je ešte potrebné prediskutovať z bezpečnostného hľadiska - jwt je možné podpísať súkromným RS256 kľúčom. Veriť verejným kľúčom - tento spôsob by mal znížiť bezpečnostné riziká.

[GC-76] Setup mongoDB Created: 06/Nov/20 Updated: 12/Nov/20 Resolved: 12/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Marek Kocúrik	Assignee:	Adam Zilla
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Attachments:	📄 navod_na_pouzivanie.txt 📄 prikazy.txt		
Sprint:	GC Sprint 2		
Rank:	0ji000a8:		

Description

- spraviť setup mongoddb na serveri kde je docker
- vypytať si od mara ako ma vyzerat no sql schema
- spraviť nejaké základne tabulky (nejaké default sprav aby sme vedeli ako na to)
- nachystať ako sa to robi aby to willko mohol dat do scriptu

Comments

Comment by [Marek Kocúrik](#) [10/Nov/20]

Nejaký example ako bude vyzerat' zápis ponúk v .json spraví [Juraj Bedej](#) lebo je extrémne chytrý

[GC-75] Setup mail serve funkcie

Created: 06/Nov/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done	Priority:	Medium
Project:	GameChain	Assignee:	William Brach
Components:	None	Votes:	0
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task		
Reporter:	William Brach		
Resolution:	Done		
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Rank:	0 j000ab:		

Description

Spraviti na BE nieco co spravi link po ktorom ked sa klikne bude registracia ok alebo nejaky kod co sa posle na mail

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [07/Nov/20]

https://github.com/team2-BIG-anchors/Node-server-GC/blob/GC-68_registration/src/mailer.ts nieco som spravil uz pri registracii ale klasika javascript await async pruser, mozes to kuknut - treba to nejako rozumne poprehadzovat aj v index.ts asi

[GC-74] Terms of use

Created: 05/Nov/20 Updated: 05/Nov/20 Resolved: 05/Nov/20

Status:	Done	Priority:	Medium
Project:	GameChain	Assignee:	Adam Fano
Components:	None	Votes:	0
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task		
Reporter:	Juraj Bedej		
Resolution:	Done		
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	2		
Rank:	0 j000dh:		

Description

https://docs.google.com/document/d/1cSMzYDHA1bwaROiFbuzRCv--g1HFamFk6gCfM4sS_IU/edit

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [05/Nov/20]

Davam done, v pripade ze to bude potrebne to mozme este modifikovat.

[GC-73] Skript na .env file

Created: 05/Nov/20 Updated: 05/Nov/20 Resolved: 05/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None

Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	William Brach
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	1		
Rank:	0 j 000b3:		

Description

Treba nastaviť .env súbor na serveri a dopísať to do skriptu gc_server_update.

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [05/Nov/20]

PORT=9999
IP_ADDRESS=147.175.150.75

[GC-71] [Privacy policy](#) Created: 29/Oct/20 Updated: 06/Nov/20 Resolved: 06/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	2		
Rank:	0 j 000av:		

Description

https://docs.google.com/document/d/1-CpblOrQyKl_Rt5gRhgTBBZLhWrXle3hOJOs_wQCv7s/edit

[GC-70] [Navrh REST API](#) Created: 29/Oct/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	William Brach
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	5
Rank:	0ji000ar:


Description

To mozme pouzít kusok datoveho modelu 2/2

[GC-65] Zber itemov/udajov steam Created: 29/Oct/20 Updated: 05/Nov/20 Resolved: 05/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Adam Zilla
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Attachments:	 CSGOJSON.txt
Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	2
Rank:	0ji000db:

Description

[HEXA.one](#)

<https://www.npmjs.com/package/hexa.one>

[CSGOJSON.txt](#)

treba si založit účet, a retrieve you API key nasledne staci zavolat jeden z ich endpointov a vybavené

<https://github.com/yaneony/hexaone-npm/blob/master/README.md>

Cele steam API moze ist domov hej.

<https://api.hexa.one/market/listings/730?key=4cd433cb-250a-4af0-f048-d53db480cf82>

Tento link vyssie krasne vrati secko v jsone

do mongoDb ulozit

<https://steamcommunity.com/market/listings/730/AWP/render?start=0¤cy=3&language=english&format=json>

LINK NA GENU ITEMU

[[https://steamcommunity.com/market/priceoverview/?appid=730¤cy=3&market_hash_name=SSG 08 | Sand Dune \(Battle-Scarred\)](https://steamcommunity.com/market/priceoverview/?appid=730¤cy=3&market_hash_name=SSG 08 | Sand Dune (Battle-Scarred))][https://steamcommunity.com/market/priceoverview/?appid=730¤cy=3&market_hash_name=SSG%2008%20%7C%20Sand%20Dune%20\(Battle-Scarred\)](https://steamcommunity.com/market/priceoverview/?appid=730¤cy=3&market_hash_name=SSG%2008%20%7C%20Sand%20Dune%20(Battle-Scarred))]

Tuto nizie máme obrázky názvy zbrani atd vela zaujímavých vecí

https://api.steampowered.com/IConItems_730/GetSchema/v2/?key=CDB7D4A0B5C7D975DFF64AE379B674CE

Všetky skiny pre jednotlivé zbrane sú

`/csgo/scripts/items/items_game.txt`

staci to nejaky mpython scriptom rozparsovat a moze sa to rovno najbeat do mongo DB

<https://steamapi.xpaw.me/#>

Comments

Comment by [William Brach](#) [05/Nov/20]

[Adam Zilla](#) toto je cesta na serveri alebo kde ? `/csgo/scripts/items/items_game.txt`

Comment by [Adam Zilla](#) [05/Nov/20]

Nie, na počítači. Sú tam všetky skiny v angličtine. [William Brach](#)

Comment by [William Brach](#) [05/Nov/20]

vies sem dat ten subor? nemam csgo. Alebo to je v tom jsone v tom linku?

Comment by [Adam Zilla](#) [05/Nov/20]

Jasné smaknem ho sem nie tie linky sú iné veci. Tiež k itemom

[GC-60] Zber itemov/udajov lol Created: 29/Oct/20 Updated: 12/Nov/20 Resolved: 12/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Tomáš Bedej
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	5		
Rank:	0ji000ad:		

Description

do mongoDB ulozit

<http://cdn.merakianalytics.com/riot/lol/resources/latest/en-US/champions.json>

<https://github.com/team2-BIG-anchors/item-scripts-GC/tree/main/riot>

[GC-59] Setup Postgres Created: 29/Oct/20 Updated: 12/Nov/20 Resolved: 12/Nov/20

Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Marek Kocúrik
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Issue links:	Blocks		
	blocks	GC-69	uprava uctu be To Do
	blocks	GC-66	prihlasenie be Done
	blocks	GC-68	registracia be Done
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	20		
Rank:	0ji000a9:		

Description

- nainstalovat Db na server
- script pre:
 - vytvorenie celej štruktúry databázy (všetky tabuľky)
 - script ako argument zoberie subor, v ktorom executne všetky príkazy
 - vymazanie všetkých záznamov z tabuľky
 - script ako argument zoberie názov tabuľky
 - vytvorenie novej databázy v dockeri
- docker

https://github.com/team2-BIG-anchors/GC-scripts/blob/main/SQL/db_init.sql - SQL na inicializáciu db

Comments

Comment by [William Brach](#) [02/Nov/20]

Marek Kocúrik neviem ze ci aj u teba bude treba pustat cez systemctl ale ak ano musis spravit aj toto <https://nodesource.com/blog/running-your-node-js-app-with-systemd-part-1> ten Service File

Comment by [Juraj Bedej](#) [07/Nov/20]

Sprav skripty `gc_postgres_empty` a `gc_postgres_rebuild` argument

Comment by [William Brach](#) [10/Nov/20]

na to co pisal juro tam uz je script na empty staci dorobit rebuild.

[GC-58] Setup BE

Created: 29/Oct/20 Updated: 04/Nov/20 Resolved: 04/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	William Brach
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	8
Rank:	0ji000bj:

Description

- BE template
- otvorit port
- github
- instalacny script
- deploy script

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [29/Oct/20]

```
"crypto-js": "^4.0.0",
"fastify": "^2.10.0",
"fastify-cors": "^3.0.2",
"fastify-multipart": "^1.0.5",
"fastify-static": "^2.6.0",
"generate-pincod": "^5.0.3",
"mongodb": "^3.5.4",
"nodemailer": "^6.4.4",
"nodemon": "^2.0.2",
```

Comment by [William Brach](#) [30/Oct/20]

link na repo - <https://github.com/team2-BIG-anchors/Node-server-GC>

Comment by [Juraj Bedej](#) [04/Nov/20]

moze byt

Comment by [William Brach](#) [04/Nov/20]



[GC-57] Setup FE

Created: 29/Oct/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Tomáš Bedej
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		

Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	5		
Rank:	0ji000az:		
Description			
<ul style="list-style-type: none"> FE Template (typescript react) otvorit port github instalacny script deploy script 			
Comments			
Comment by William Brach [30/Oct/20]			
Tomáš Bedej link na repo - https://github.com/team2-BIG-anchors/React-client-GC			
Comment by William Brach [02/Nov/20]			
Tomáš Bedej ked to budes robit nezabudni napisat aj toto https://nodesource.com/blog/running-your-node-js-app-with-systemd-part-1			
Comment by Juraj Bedej [08/Nov/20]			
vsetky kroky splnene, done			
[GC-56] Export Sprintu Created: 29/Oct/20 Updated: 05/Nov/20 Resolved: 05/Nov/20			
Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Attachments:	 sprint-export.pdf		
Sprint:	GC Sprint 2		
Story point estimate:	1		
Rank:	0ji000df:		
Comments			
Comment by Juraj Bedej [05/Nov/20]			
najs, idem to dat na webstranku			
[GC-55] Retrospektiva 1 Created: 29/Oct/20 Updated: 04/Nov/20 Resolved: 04/Nov/20			
Status:	Done		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		

Original Estimate:	Not Specified
Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	2
Rank:	0 i000bp:

Description

https://docs.google.com/document/d/1DDFBeuoy4-QxivMoXiRL2Sd8nGdvoLops1sxH_mArrQ/edit

[GC-54] [Zapisnica 6](#) Created: 29/Oct/20 Updated: 08/Nov/20 Resolved: 08/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	1
Rank:	0 i000an:

Description

<https://docs.google.com/document/d/1euXNFkGRt9jTa45IGjvJUyCmdZwtyHEzROHDCcfXJA/edit>

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [08/Nov/20]

daj sem link na tu zapisnicu

[GC-53] [Zapisnica 5](#) Created: 29/Oct/20 Updated: 04/Nov/20 Resolved: 04/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 2
Story point estimate:	1
Rank:	0 i000bn:

Description

https://docs.google.com/document/d/17_WoU9LiVSYo_veiEFtNNazb57jUplUan1mH5HAQ_xQ/edit

[GC-37] Navrh Created: 15/Oct/20 Updated: 12/Nov/20 Resolved: 12/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Done	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-39	Webstranka wireframe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-40	Architektura riesenia	Subtask	Done	William Brach
	GC-41	Systemove moduly	Subtask	Done	
	GC-42	Use Case diagramy	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-38	Datovy model 1/2	Subtask	Done	Marek Kocúrik
	GC-49	Datovy model 2/2	Subtask	Done	Adam Zilla

Sprint:	GC Sprint 1, GC Sprint 2
Rank:	0ji000a7:

[GC-30] Sprava uctu Created: 08/Oct/20 Updated: 06/Nov/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Story	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-69	uprava uctu be	Subtask	To Do	Juraj Bedej
	GC-61	prihlasenie fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-62	registracia fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-63	uprava uctu fe	Subtask	In Progress	Tomáš Bedej
	GC-68	registracia be	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-66	prihlasenie be	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-67	homepage fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej

Story point estimate:	40
Sprint:	GC Sprint 2
Rank:	0ji000c7:

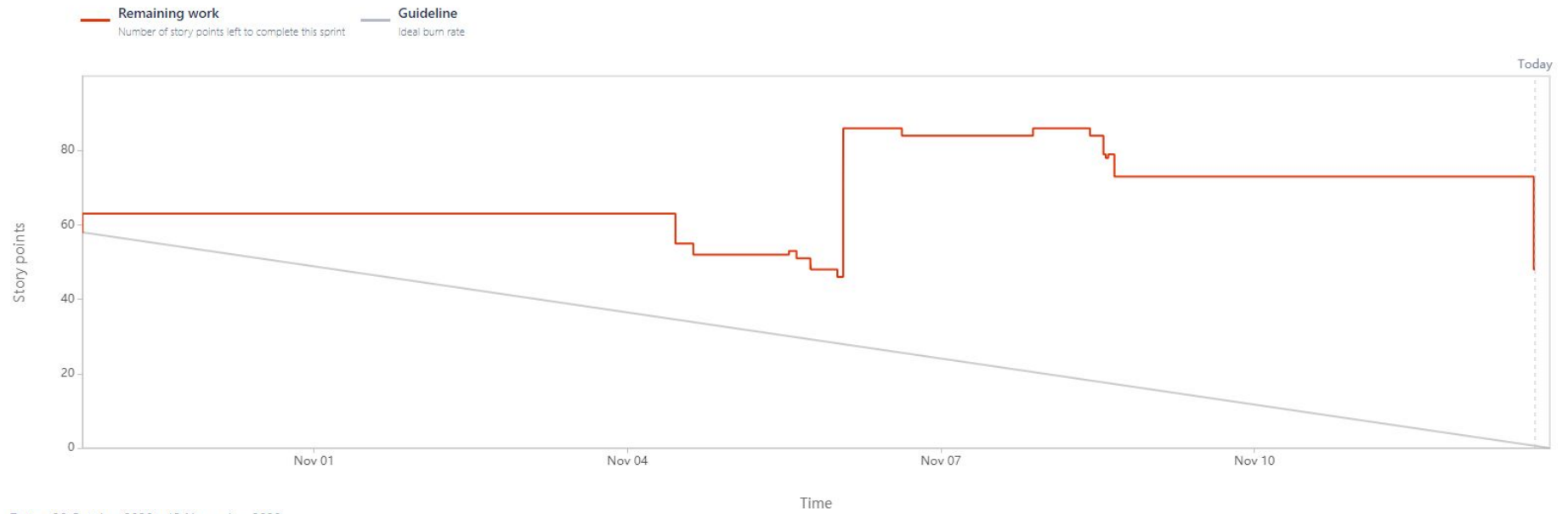
[GC-6] Analyza Created: 06/Oct/20 Updated: 12/Nov/20 Resolved: 12/Nov/20

Status:	Done
Project:	GameChain
Components:	None

Affects versions:	None																																																	
Fix versions:	None																																																	
Type:	Task	Priority:	Medium																																															
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned																																															
Resolution:	Done	Votes:	0																																															
Labels:	None																																																	
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified																																															
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified																																															
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified																																															
Sub-tasks:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Key</th> <th>Summary</th> <th>Type</th> <th>Status</th> <th>Assignee</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GC-43</td> <td>Sucastnych rieseni</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Adam Zilla</td> </tr> <tr> <td>GC-18</td> <td>Battlenet API</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Marek Kocúrik</td> </tr> <tr> <td>GC-17</td> <td>Riot API</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>William Brach</td> </tr> <tr> <td>GC-46</td> <td>Udajov v systeme</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Adam Fano</td> </tr> <tr> <td>GC-19</td> <td>Steam API</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Adam Zilla</td> </tr> <tr> <td>GC-44</td> <td>Blockchain - PUBLIC</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>William Brach</td> </tr> <tr> <td>GC-45</td> <td>Nastroje, frameworky</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Juraj Bedej</td> </tr> <tr> <td>GC-52</td> <td>Blockchain - PRIVATE</td> <td>Subtask</td> <td>Done</td> <td>Adam Zilla</td> </tr> </tbody> </table>					Key	Summary	Type	Status	Assignee	GC-43	Sucastnych rieseni	Subtask	Done	Adam Zilla	GC-18	Battlenet API	Subtask	Done	Marek Kocúrik	GC-17	Riot API	Subtask	Done	William Brach	GC-46	Udajov v systeme	Subtask	Done	Adam Fano	GC-19	Steam API	Subtask	Done	Adam Zilla	GC-44	Blockchain - PUBLIC	Subtask	Done	William Brach	GC-45	Nastroje, frameworky	Subtask	Done	Juraj Bedej	GC-52	Blockchain - PRIVATE	Subtask	Done	Adam Zilla
Key	Summary	Type	Status	Assignee																																														
GC-43	Sucastnych rieseni	Subtask	Done	Adam Zilla																																														
GC-18	Battlenet API	Subtask	Done	Marek Kocúrik																																														
GC-17	Riot API	Subtask	Done	William Brach																																														
GC-46	Udajov v systeme	Subtask	Done	Adam Fano																																														
GC-19	Steam API	Subtask	Done	Adam Zilla																																														
GC-44	Blockchain - PUBLIC	Subtask	Done	William Brach																																														
GC-45	Nastroje, frameworky	Subtask	Done	Juraj Bedej																																														
GC-52	Blockchain - PRIVATE	Subtask	Done	Adam Zilla																																														
Sprint:	GC Sprint 1, GC Sprint 2																																																	
Rank:	0 i0009z:																																																	

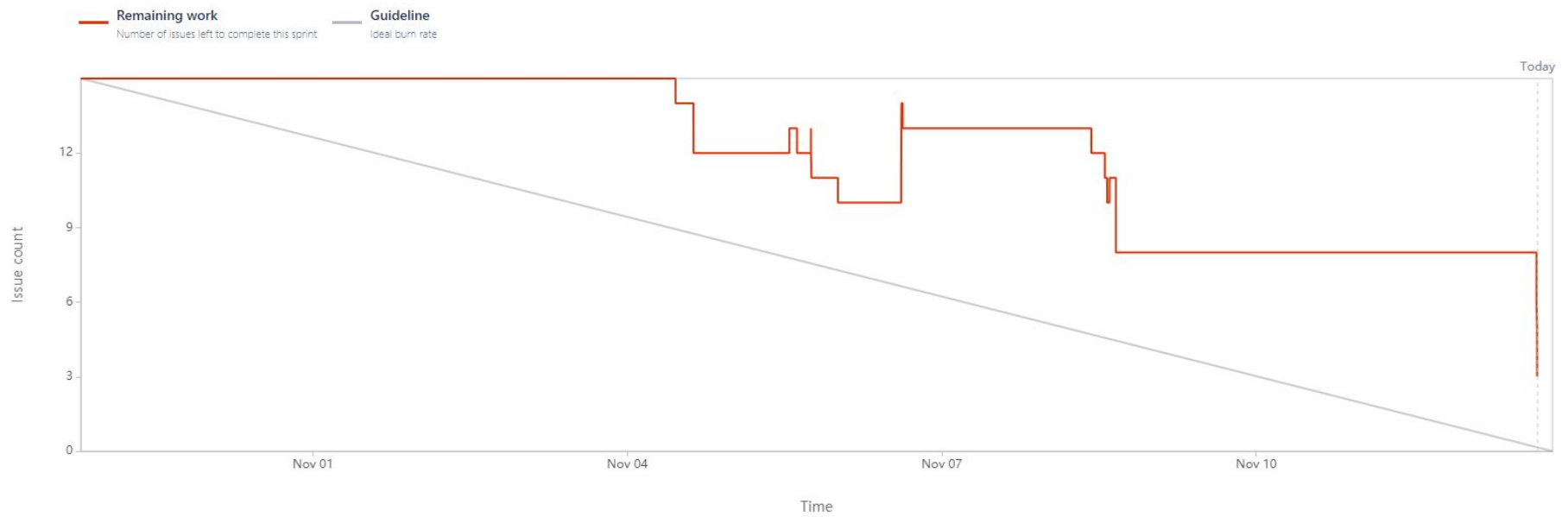
Date - 29 October 2020 - 12 November 2020

Sprint goal - sugma



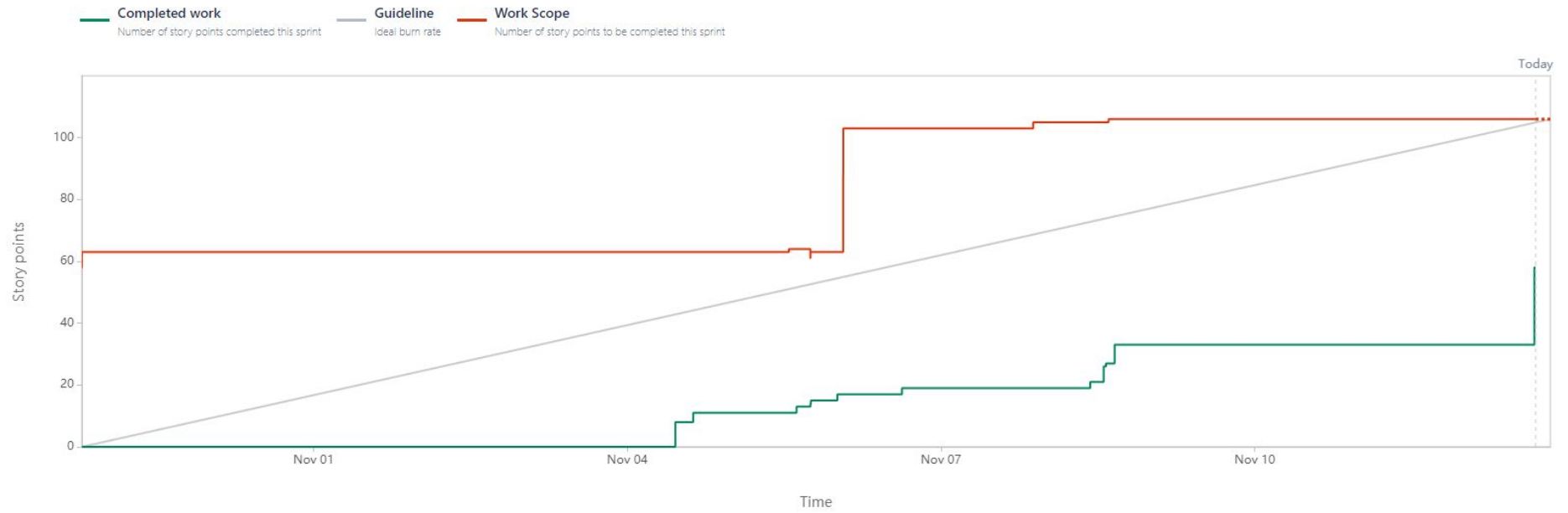
Date - 29 October 2020 - 12 November 2020

Sprint goal - sugma

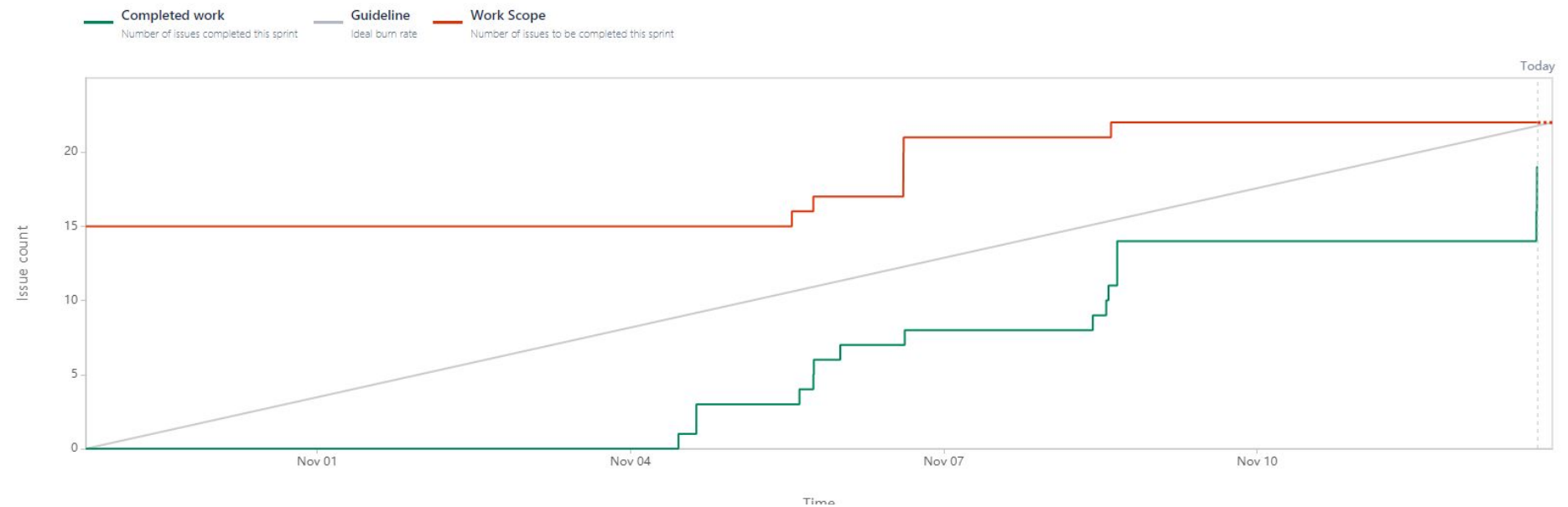


Date - 29 October 2020 - 12 November 2020

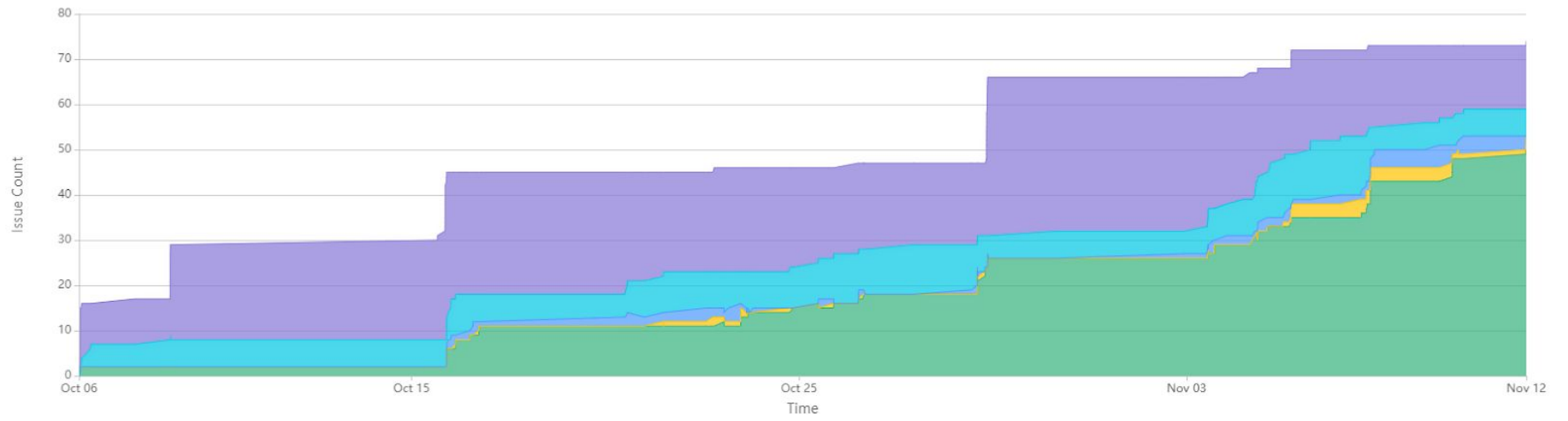
Sprint goal - sugma



Sprint goal - sugma



✓ To Do ✓ In Progress ✓ WAITING FOR REVISION ✓ IN REVISION ✓ Done



[GC-103] [FE] Button na update hernych uctov Created: 12/Nov/20 Updated: 12/Nov/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Tomáš Bedej
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 3
Story point estimate:	1
Rank:	0 i000d6:r

[GC-102] [BE] Sluzba na update hernych uctov - manualne Created: 12/Nov/20 Updated: 25/Nov/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Juraj Bedej
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		

Sprint:	GC Sprint 3
Story point estimate:	2
Rank:	0 i000d9:

Description

Pre blizzard a battlenet

[GC-101] [BE] Vytvorenie databazoveho kontrolera mongo Created: 12/Nov/20 Updated: 26/Nov/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Marek Kocúrik
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 3		
Story point estimate:	5		
Rank:	0 i000d6:i		

[GC-96] [BE] Update hernych uctov - automaticky Created: 12/Nov/20 Updated: 25/Nov/20

Status:	WAITING FOR REVISION
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	Adam Zilla
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 3		
Story point estimate:	8		
Rank:	0 i000cx:		

Description

Cez **crontab -e** si nastavim task na kazdych 8 hodin.

Treba pridať nový riadok

```
0 */8 * * * /cesta/ku/skriptu.py
```

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [21/Nov/20]

Toto ma byť na serveri nejaka služba čo sa každých 8 hodín zavola - pre každý účet by to malo aktualizovať jeho ingame itemy - steam a battlenet, lolko nie keďže to je celé manuálne. Nevieť presne ako to spraviť tak, aby sa každých 8 hodín aktualizoval každý jeden existujúci ingame účet, to asi musí prechádzať mongo tých účtov a nad každým zavolať tú službu zo servera?

Comment by [Adam Zilla](#) [22/Nov/20]

[Juraj Bedej](#) Tam staci keď mi príde json do skriptu, ja už potom viem ten script upraviť tak nech si načíta json do pola, a nech pre každé ID, vráti userov inventar do jsonu a pošle do mongo DB

[GC-92] [BE] Setup unit testov Created: 12/Nov/20 Updated: 12/Nov/20

Status:	In Progress
----------------	-------------

Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	William Brach	Assignee:	William Brach
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 3		
Story point estimate:	8		
Rank:	0 j 000cw:		

[GC-64] [Zber itemov/udajov battle net](#) Created: 29/Oct/20 Updated: 12/Nov/20

Status:	In Progress		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		
Fix versions:	None		
Type:	Task	Priority:	Medium
Reporter:	Adam Zilla	Assignee:	Adam Fano
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Remaining Estimate:	Not Specified		
Time Spent:	Not Specified		
Original Estimate:	Not Specified		
Sprint:	GC Sprint 2, GC Sprint 3		
Story point estimate:	8		
Rank:	0 j 000d3:		

Description

Dostat game itemy z WOW do json formatu najlepsie pomocou Python skriptu tak, aby to bolo opätovne spustatelne na nasom serveri

Comments

Comment by [Juraj Bedej](#) [11/Nov/20]

Ked to budes mat daj to sem <https://github.com/team2-BIG-anchors/item-scripts-GC> do priečinka "steam".

[GC-31] [Vyklikanie specifikacie uctu](#) Created: 08/Oct/20 Updated: 12/Nov/20

Status:	To Do		
Project:	GameChain		
Components:	None		
Affects versions:	None		

Fix versions:	None		
Type:	Story	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-83	[BE] Servis pre ucet na battlenete	Subtask	In Progress	Adam Fano
	GC-84	[FE] Formular pre battlenet	Subtask	Done	Adam Fano
	GC-86	[FE] Formular pre riot	Subtask	In Progress	Tomáš Bedej
	GC-80	[BE] Zapis specifikacie do mongo db	Subtask	In Progress	Juraj Bedej
	GC-82	[BE] Servis vsetkych skinov na ucte ...	Subtask	Done	Adam Zilla
	GC-81	[BE] Sluzba pre odoslanie jsonu skin/...	Subtask	Done	Juraj Bedej

Sprint:	GC Sprint 3
Rank:	0 j000by:

[GC-30] [Sprava uctu](#) Created: 08/Oct/20 Updated: 12/Nov/20

Status:	In Progress
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

Type:	Story	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-61	prihlasenie fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-62	registracia fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
	GC-63	uprava uctu fe	Subtask	In Progress	Tomáš Bedej
	GC-68	registracia be	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-66	prihlasenie be	Subtask	Done	Juraj Bedej
	GC-67	homepage fe	Subtask	Done	Tomáš Bedej
GC-69	uprava uctu be	Subtask	Done	Juraj Bedej	

Story point estimate:	40
Sprint:	GC Sprint 2, GC Sprint 3
Rank:	0 j000c7:

Status:	To Do
Project:	GameChain
Components:	None
Affects versions:	None
Fix versions:	None

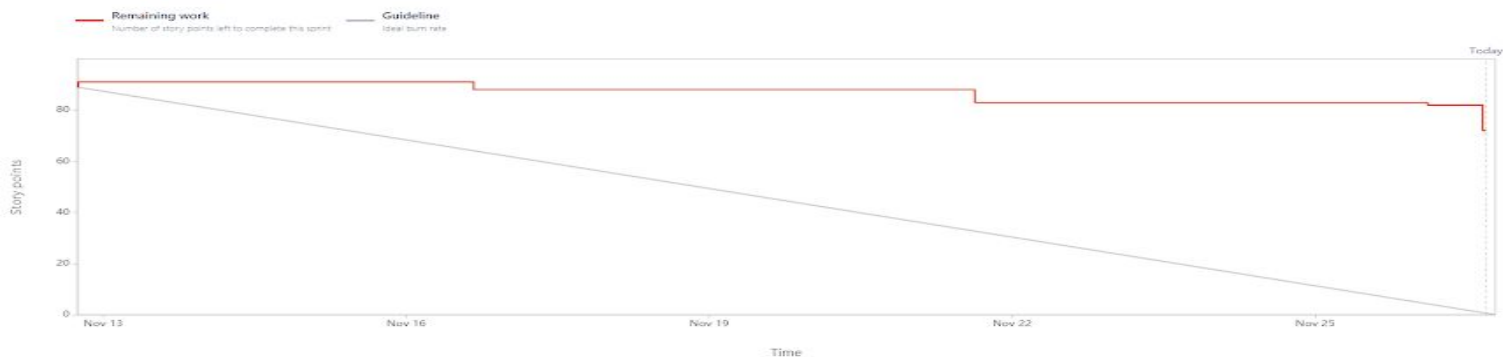
Type:	Story	Priority:	Medium
Reporter:	Juraj Bedej	Assignee:	Unassigned
Resolution:	Unresolved	Votes:	0
Labels:	None		
Σ Remaining Estimate:	Not Specified	Remaining Estimate:	Not Specified
Σ Time Spent:	Not Specified	Time Spent:	Not Specified
Σ Original Estimate:	Not Specified	Original Estimate:	Not Specified

Sub-tasks:	Key	Summary	Type	Status	Assignee
	GC-89	[FE] Profile page	Subtask	In Progress	Tomáš Bedej
	GC-90	[FE] Obrazovka na verifikáciu lol uctu	Subtask	IN REVISION	Tomáš Bedej
	GC-91	[FE] Obrazovka na verifikáciu steam/ba...	Subtask	IN REVISION	Adam Fano
	GC-87	[BE] Zapis herneho uctu do db	Subtask	WAITING FOR REVISION	Adam Zilla
	GC-88	[BE] Sluzba na verifikáciu lol uctu	Subtask	IN REVISION	William Brach

Sprint:	GC Sprint 3
Rank:	0 i000bt:

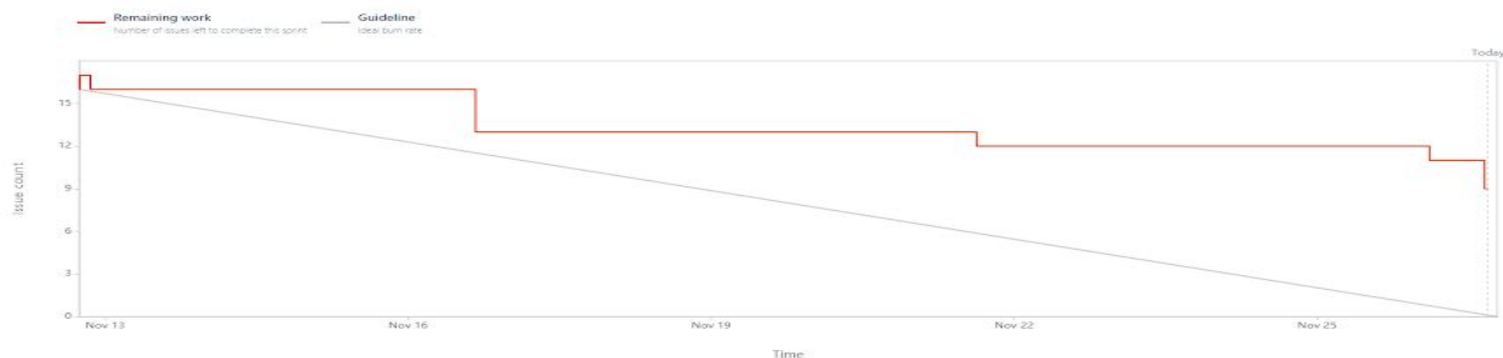
Date - 12 November 2020 - 26 November 2020

Sprint goal - sugma2



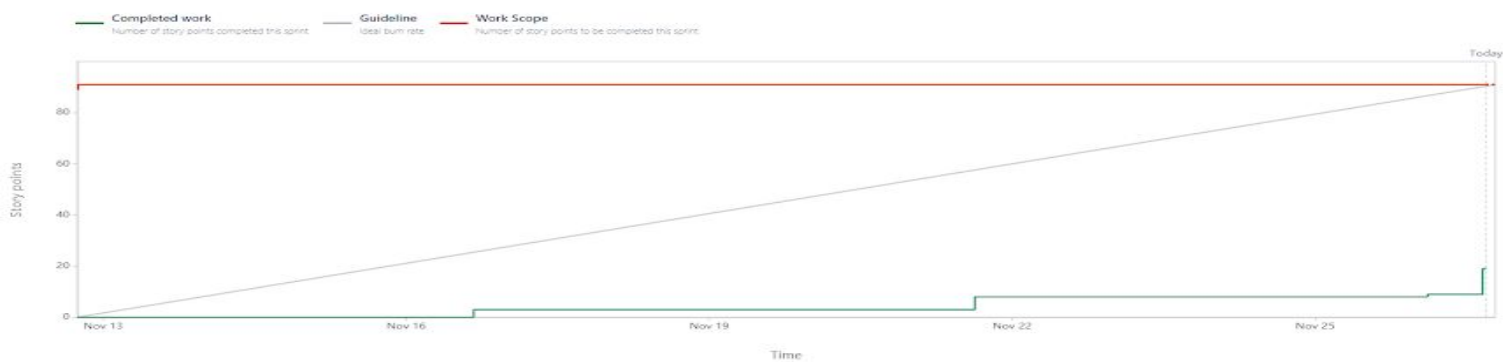
Date - 12 November 2020 - 26 November 2020

Sprint goal - sugma2



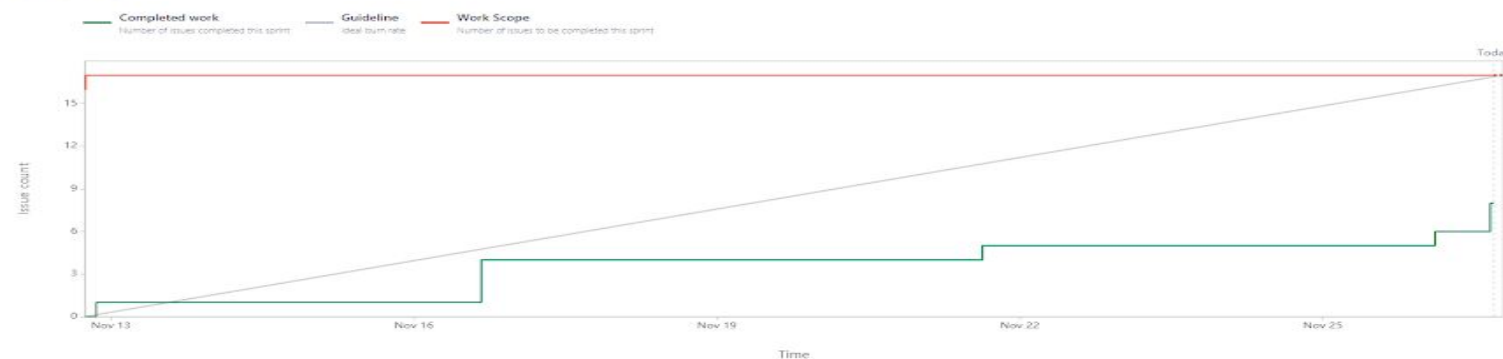
Date - 12 November 2020 - 26 November 2020

Sprint goal - sugma2

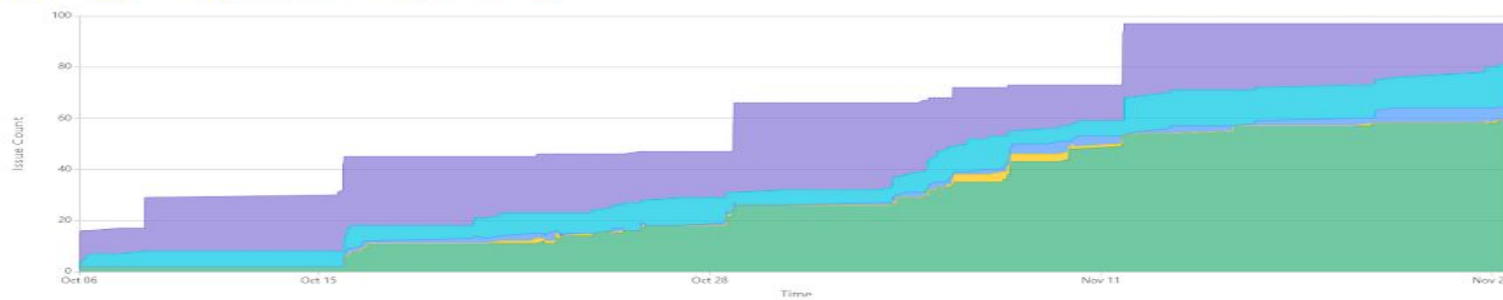


Date - 12 November 2020 - 26 November 2020

Sprint goal - sugma2



To Do In Progress WAITING FOR REVISION IN REVISION Done



Príloha D: Technická dokumentácia

Swagger for GC Api

Overview

Documentation for all the endpoints implemented by GC server

Version information

Version : 0.1.0

URI scheme

Host : localhost:9999

Schemes : HTTP

Consumes

- `application/json`

Produces

- `application/json`

Paths

GET /server/lol/account

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

info about league champions

```
GET /server/lol/all
```

Description

Retrieve all champions, skins and chromas for the game League of Legends in a json file

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Successfully retrieved info from API	Response 200
400	Request failed	Response 400

Response 200

Name	Schema
champions <i>optional</i>	object

Response 400

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

league of legends icon

```
GET /server/lol/icon
```

Description

Get the current icon of the users League of Legends account

Parameters

Type	Name	Schema
Query	userName <i>optional</i>	string
Query	userServer <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	successfully retrieved user icon	Response 200
404	Invalid params in querystring	Response 404

Response 200

Name	Description	Schema
message <i>optional</i>	ID of the icon retrieved from riot api	string

Response 404

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

POST /server/lol/update

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

DELETE /server/session

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

GET /server/steam/games

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

POST /server/steam/update

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

user login

POST /server/users/auth

Description

Authorize access by checking login credentials in database

Parameters

Type	Name	Schema
Body	body <i>optional</i>	body

body

Name	Schema
password <i>optional</i>	string
username <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Login was successful	Response 200
401	Unauthorized access (invalid login credentials)	Response 401

Response 200

Name	Schema
Set-Cookie <i>optional</i>	string

Response 401

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

upload image

PUT /server/users/avatar

Description

Upload avatar to server

Parameters

Type	Name	Description	Schema
Header	Cookie <i>optional</i>	JWT cookie	string
Body	body <i>optional</i>		body

body

Name	Schema
file <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Successful response	Response 200
400	Image failed to upload to the server	Response 400
401	Unauthorized access (invalid token or token expired)	Response 401

Response 200

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 400

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 401

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

GET /server/users/avatar/get

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

user registration

POST /server/users/create

Description

Create a new account for user

Parameters

Type	Name	Schema
Body	body <i>optional</i>	body

body

Name	Schema
date_of_birth <i>optional</i>	string
email <i>optional</i>	string
password <i>optional</i>	string
username <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Registration successful	Response 200
400	Error during registration	Response 400

Response 200

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 400

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

POST /server/users/password/forgot

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

password update

POST /server/users/password/update

Description

Update password through your profile

Parameters

Type	Name	Description	Schema
Header	Cookie <i>optional</i>	JWT cookie	string
Body	body <i>optional</i>		body

body

Name	Schema
newPassword <i>optional</i>	string
oldPassword <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Successful response	Response 200
401	Unauthorized access (invalid token or token expired)	Response 401
500	Internal server error	Response 500

Response 200

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 401

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 500

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

renew jwt session token

```
GET /server/users/renew
```

Description

Renew the validity of session token and write it into users cookies. This endpoint will only return 200 if the token the user already has stored in his cookies is valid

Parameters

Type	Name	Description	Schema
Header	Cookie <i>optional</i>	JWT cookie	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Successful response	Response 200
401	Unauthorized access (invalid token or token expired)	Response 401

Response 200

Name	Schema
Set-Cookie <i>optional</i>	string

Response 401

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

email verification

GET /server/users/verify

Description

Verify the validity of the email registered user submitted by generatin a link containing jwt token

Parameters

Type	Name	Schema
Query	id <i>optional</i>	string

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Email verified, followed by redirect to login page	Response 200
400	Verification failed	Response 400
401	Unauthorized access (invalid email verification token or token expired)	Response 401

Response 200

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 400

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

Response 401

Name	Schema
message <i>optional</i>	string

POST /server/wow/update

Responses

HTTP Code	Description	Schema
200	Default Response	No Content

Príloha E: Prípady použitia

UC

Package in package 'Model'

uc
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

uc diagram

Use Case diagram in package 'uc'

uc
Version 1.0
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020



Figure 1: uc

Čas

Actor in package 'uc'

Čas
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS	
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Čas</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC14:Aktualizácia virtuálnych predmetov</p>
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Čas</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC09:Ocenenie herného účtu</p>

Zákazník

Actor in package 'uc'

Zákazník
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS	
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC12:Zvolenie typu platby</p>
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC07:Pridanie herného účtu</p>
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC05:Zobrazenie vlastných herných účtov</p>
<p>✍ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC13:Zobrazenie histórie herného účtu</p>



ASSOCIATIONS	
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC01:Registrácia</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC02:Prihlásenie</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC11:Kúpa virtuálnej meny</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC03:Zobrazenie profilu</p>

Zákazník

Actor in package 'uc'

Zákazník
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020


ASSOCIATIONS	
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC15:Zobrazenie trhu</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC19:Vytvorenie výmennej ponuky</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC21:Predaj herného účtu</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC17:Kúpa herného účtu</p>
<p>✓ Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	<p>Target: Public (UseCase) UC16:Zobrazenie</p>

ASSOCIATIONS	
	náhľadu herného účtu
<p> Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	Target: Public (UseCase) UC18:Vystopovanie herného účtu
<p> Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	Target: Public (UseCase) UC20:Potvrdenie výmennej ponuky

UC01:Registrácia

UseCase in package 'uc'

UC01:Registrácia
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

SCENARIOS
<p> Basic Path. Basic Path</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Používateľ klikne na tlačidlo "Sign Up". 2. Systém zobrazí registračný formulár. 3. Používateľ vyplní meno, priezvisko, e-mail a heslo. 4. Používateľ klikne na tlačidlo "Sign Up". 5. Systém odošle verifikačný e-mail. 6. Používateľ potvrdí registráciu. 7. Registrácia úspešná

ASSOCIATIONS	
<p> Association (direction: Unspecified)</p> <p>Source: Public (Actor) Zákazník</p>	Target: Public (UseCase) UC01:Registrácia

UC02:Prihlásenie

UseCase in package 'uc'

UC02:Prihlásenie
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020


RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)
--

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

Functional. Zákazník je zaregistrovaný

[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Zákazník klikne na tlačidlo "Sign In".
2. Systém zobrazí prihlasovací formulár.
3. Zákazník vyplní prihlasovacie údaje (e-mail, heslo).
4. Systém overí korektnosť údajov
5. Systém prihlási používateľa
6. Prihlásenie prebehlo úspešne

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC02: Prihlásenie

UC03: Zobrazenie profilu

UseCase in package 'uc'

UC03: Zobrazenie profilu

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

Functional. Zákazník je prihlásený


[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Zákazník klikne na ikonu profilu.
2. Systém zobrazí profil prihláseného zákazníka.
3. Profil zákazníka je zobrazený.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC04: Zmena údajov : UseCase, Public

To: UC03: Zobrazenie profilu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC03:Zobrazenie profilu

UC04:Zmena údajov


UseCase in package 'uc'

UC04:Zmena údajov

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Vykoná sa UC:Zobrazenie profilu.
2. Zákazník klikne na tlačidlo "Change password".
3. Systém si vyžiada staré a nové heslo.
4. Zákazník zadá staré a nové heslo.
5. Systém zmení heslo.
6. Heslo je zmenené.


 Alternate. Alternate Path - email

1. Vykoná sa UC:Zobrazenie profilu.
2. Zákazník klikne na tlačidlo "Change e-mail".
3. Systém si vyžiada nový e-mail a heslo.
4. Zákazník zadá nový e-mail a heslo.
5. ???
6. Systém zmení e-mail.
7. E-mail je zmenený.

 Alternate. Alternate Path - avatar

1. Vykoná sa UC:Zobrazenie profilu.
2. Zákazník klikne na ikonu avatara.
3. Systém vyzve zákazníka na výber obrázku z jeho pc.
4. Zákazník vyberie obrázok z jeho pc.
5. Systém uloží obrázok.
6. Systém aktualizuje avatara.
7. Avatar je úspešne zmenený.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC04:Zmena údajov : UseCase, Public

To: UC03:Zobrazenie profilu : UseCase, Public

UC05:Zobrazenie vlastnených herných účtov

UseCase in package 'uc'

UC05:Zobrazenie vlastnených herných účtov

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


Functional. Účty sú prelinkované.

[Proposed, Medium difficulty.]

Functional. Zákazník je prihlásený.


[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Zákazník klikne na tlačidlo "My game accounts".
2. Systém zobrazí vlastnené herné účty.
3. Vlastnené herné účty sú zobrazené.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC06:Odstránenie herného účtu : UseCase, Public

To: UC05:Zobrazenie vlastnených herných účtov : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC05:Zobrazenie
vlastnených herných účtov

UC06:Odstránenie herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC06:Odstránenie herného účtu


Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


Functional. Herný účet je pridaný.

[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS Basic Path. Basic Path

1. Vykoná sa UC:Zobrazenie vlastných herných účtov.
2. Zákazník klikne na krížik vedľa herného účtu.
3. Systém vyzve zákazníka na potvrdenie odstránenia herného účtu heslom.
4. Zákazník zadá heslo a potvrdí odstránenie.
5. Systém overí heslo.
6. Systém odstráni účet.
7. Herný účet je odstránený.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC06:Odstránenie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC05:Zobrazenie vlastných herných účtov : UseCase, Public

UC07:Pridanie herného účtu


UseCase in package 'uc'

UC07:Pridanie herného účtu
 Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
 Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


Functional. Zákazník je prihlásený.


[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS Basic Path. Basic Path


1. Zákazník klikne na tlačidlo "Add game account".
2. Systém zobrazí možnosť výberu platformy herného účtu.
3. Zákazník vyberie platformu herného účtu.
4. Systém si vypýta

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC08:Verifikácia vlastníctva herného účtu : UseCase, Public

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC09:Ocenenie herného účtu : UseCase, Public

CONNECTORS

 **Extend** «extend» Source -> Destination
 From: UC10:Špecifikovanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS


 Association (direction: Unspecified)
 Source: Public (Actor) Zákazník
 Target: Public (UseCase) UC07:Pridanie herného účtu

UC08:Verifikácia vlastníctva herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC08:Verifikácia vlastníctva herného účtu
 Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
 Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC08:Verifikácia vlastníctva herného účtu : UseCase, Public

UC09:Ocenenie herného účtu


UseCase in package 'uc'

UC09:Ocenenie herného účtu
 Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
 Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


Functional. Herný účet je pridaný.
 [Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS


 **Basic Path.** Basic Path
 1. Systém ocení herný účet na základe virtuálnych predmetov.
 2. Herný účet je ocenený.

CONNECTORS

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC09:Ocenenie herného účtu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)
 Source: Public (Actor) Čas Target: Public (UseCase) UC09:Ocenenie herného účtu


UC10:Špecifikovanie herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC10:Špecifikovanie herného účtu
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

CONNECTORS

 **Extend** «extend» Source -> Destination
 From: UC10:Špecifikovanie herného účtu : UseCase, Public
 To: UC07:Pridanie herného účtu : UseCase, Public

UC11:Kúpa virtuálnej meny

UseCase in package 'uc'

UC11:Kúpa virtuálnej meny
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020


RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

Functional. Zákazník je prihlásený.

[Proposed, Medium difficulty.]

CONNECTORS

 **Extend** «extend» Source -> Destination
 From: UC11:Kúpa virtuálnej meny : UseCase, Public
 To: UC17:Kúpa herného účtu : UseCase, Public

 **Include** «include» Source -> Destination
 From: UC12:Zvolenie typu platby : UseCase, Public
 To: UC11:Kúpa virtuálnej meny : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC11:Kúpa virtuálnej meny

UC12:Zvolenie typu platby

UseCase in package 'uc'


UC12:Zvolenie typu platby
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

Functional. Zákazník je prihlásený.


[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Zákazník klikne na

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC12:Zvolenie typu platby : UseCase, Public

To: UC11:Kúpa virtuálnej meny : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC12:Zvolenie typu platby

UC13:Zobrazenie histórie herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC13:Zobrazenie histórie herného účtu
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC13:Zobrazenie histórie herného účtu

UC14:Aktualizácia virtuálnych predmetov


UseCase in package 'uc'

UC14:Aktualizácia virtuálnych predmetov

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Systém aktualizuje knižnicu virtuálnych predmetov pre danú platformu.
2. Virtuálne predmety sú aktualizované.

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Čas

Target: Public (UseCase) UC14:Aktualizácia virtuálnych predmetov

UC15:Zobrazenie trhu


UseCase in package 'uc'

UC15:Zobrazenie trhu

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed


Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path

1. Zákazník klikne na tlačidlo "Marketplace".
2. Systém zobrazí stránkovaný trh s hernými účtami.
3. Zákazník vyfiltruje požadované vlastnosti herného účtu.
4. Systém zobrazí herné účty zodpovedajúce požiadavkám zákazníka.
5. Trh s hernými účtami je zobrazený.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu : UseCase, Public

To: UC15:Zobrazenie trhu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC15:Zobrazenie trhu

UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)

Functional. Herný trh je zobrazený.


[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS

 Basic Path. Basic Path


1. Vykoná sa UC:Zobrazenie trhu.
2. Zákazník klikne na požadovaný herný účet.
3. Systém zobrazí okno s detailami herného účtu.
4. Náhľad herného účtu je zobrazený.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu : UseCase, Public

To: UC15:Zobrazenie trhu : UseCase, Public

 **Include** «include» Source -> Destination

From: UC17:Kúpa herného účtu : UseCase, Public

To: UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu

UC17:Kúpa herného účtu

UseCase in package 'uc'


UC17:Kúpa herného účtu
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

RESPONSIBILITIES (INTERNAL REQUIREMENTS)


Functional. Náhľad herného účtu je zobrazený.

[Proposed, Medium difficulty.]

SCENARIOS


 Basic Path. Basic Path

1. Vykoná sa UC:UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu.
2. Zákazník klikne na tlačidlo "Buy".
3. Systém skontroluje množstvo virtuálnej meny zákazníka.
4. Systém si vypýta potvrdenie o kúpe účtu.
5. Zákazník potvrdí kúpu účtu.
6. Systém odoberie zákazníkovi virtuálnu menu.
7. Systém priradí účet zákazníkovi.
8. Systém odošle prihlasovacie údaje na e-mail zákazníka.
9. Herný účet je kúpený.


 Exception. Nedostatok virtuálnej meny


1. Systém vypíše informáciu o nedostatku virtuálnej meny.
2. Zákazník klikne na "Buy currency".
3. Vykoná sa UC:UC11:Kúpa virtuálnej meny.
4. Pokračuje UC:Kúpa herného účtu - krok 5.

EXTENSION POINTS

 Zákazník nemá dostatok virtuálnej meny.

CONNECTORS

 **Include** «include» Source -> Destination
From: UC17:Kúpa herného účtu : UseCase, Public
To: UC16:Zobrazenie náhľadu herného účtu : UseCase, Public

 **Extend** «extend» Source -> Destination
From: UC11:Kúpa virtuálnej meny : UseCase, Public
To: UC17:Kúpa herného účtu : UseCase, Public

ASSOCIATIONS

 Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC17:Kúpa herného účtu

UC18:Vystopovanie herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC18:Vystopovanie herného účtu

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS

✍ Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC18:Vystopovanie
herného účtu

UC19:Vytvorenie výmennej ponuky

UseCase in package 'uc'

UC19:Vytvorenie výmennej ponuky

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS

✍ Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC19:Vytvorenie
výmennej ponuky

UC20:Potvrdenie výmennej ponuky

UseCase in package 'uc'

UC20:Potvrdenie výmennej ponuky

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS

✍ Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC20:Potvrdenie
výmennej ponuky

UC21:Predaj herného účtu

UseCase in package 'uc'

UC21:Predaj herného účtu

Version 1.0 Phase 1.0 Proposed

Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

ASSOCIATIONS

✍ Association (direction: Unspecified)

Source: Public (Actor) Zákazník

Target: Public (UseCase) UC21:Predaj herného účtu

Výmena herného účtu

UseCase in package 'uc'

Výmena herného účtu
Version 1.0 Phase 1.0 Proposed
Adam created on 24. 10. 2020. Last modified 24. 10. 2020

Príloha F: Wireframe



https://game-chain.sugma



Game Chain

Games ▾

Sell

Trade

🔍 search

BUY SHEKELS



Faño ▾





Choose payment method

PAYMENT OPTION 1

PAYMENT OPTION 2

PAYMENT OPTION 3

PAYMENT OPTION 4

Choose amount of Coin

€5
1000 ₪
Buy

€5
1000 ₪
Buy

€5
1000 ₪
Buy

€5
1000 ₪
Buy

€5
1000 ₪
Buy

€5
1000 ₪
Buy





STEAM

RIOT GAMES

BLIZZARD



Supported platforms

BUY · SELL · TRADE

Blockchain

Blockchain technology ensures secure transactions and ownership of digital assets.

Guaranteed safety

Our platform uses advanced security protocols to protect your account and funds.

Officially supported

We are an official partner of major gaming companies, ensuring the best prices.

Automatic account evaluation

Our system automatically evaluates your account value based on game titles and playtime.





STEAM

RIOT GAMES

BLIZZARD



Supported platforms

BUY · SELL · TRADE

Blockchain

Blockchain technology ensures secure transactions and ownership verification through decentralized ledgers.

Guaranteed safety

Our platform uses advanced security protocols to protect your account and assets throughout the trading process.

Officially supported

We are an authorized partner for major gaming companies, ensuring you get the best prices and service.

Automatic account evaluation

Our system automatically evaluates your account's value based on game titles, skins, and other assets to provide accurate pricing.





RIOT GAMES

LEAGUE OF LEGENDS ▶

Filters

Rank

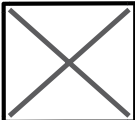
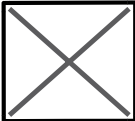
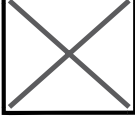
Skins

Champion

Server

Apply

Sort by [...]

<p>EUNE</p>  <p>Diamond I</p>	<p>Summoner name</p>	<p>User price</p> <p>1000 ⌵</p> <p>GCE: 880 ⌵</p> <p>Game Chain Evaluation</p> <p>Account details</p>
<p>EUNE</p>  <p>Diamond III</p>	<p>Summoner name</p>	<p>1000 ⌵</p> <p>GCE: 880 ⌵</p> <p>Account details</p>
<p>EUNE</p>  <p>Diamond III</p>	<p>Summoner name</p>	<p>1000 ⌵</p> <p>GCE: 880 ⌵</p> <p>Account details</p>

RIOT

RIOT ID
JOHNSON

Offer trade

Price by USER
Buy for **1000**

GCE: 880

League of Legends VALORANT Legends of Runeterra

Offer trade

SAMPLE MESSAGE

Choose your ID to trade Add new ID

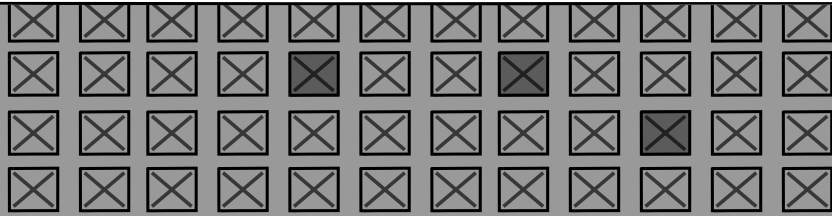
ID: SVEN GCE: 880

PLATFORM ICON

For: ID: JOHNSON GCE: 880

Make offer

EUN
Dia
Flex
Diamond



Skins





My profile

- ⚙ Settings
- 👤 My IDs**
- 💰 IDs for sale
- 🕒 Purchase history

My IDs

 ID: JOHNSON

 ID: JOHNSON

 ID: TARD

+ Add ID



My profile

Platform

History

Q search



- ⚙ Settings
- 👤 My IDs
- 💰 IDs for sale
- 🕒 Purchase history

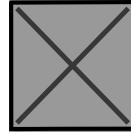
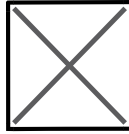
	ID: JOHNSON Purchased from Helmut	for: 1000 ₿ Purchased: 12.2.1999
	ID: JOHNSON Sold to Genji	for: 1000 ₿ Track current owner Sold: 12.2.1999
	ID: TARD Traded from Kocurko	for: PATKO Purchased: 12.2.1999

+ Add ID





Platform of your ID



ID:

Next



Account verification

Please change your ingame icon to



Next



https://game-chain.sugma



Game Chain

Games ▾

Sell

Trade

🔍 search



Faño ▾

Account specifics

Add RIOT id

