**Nagyvonalú rendszerterv**

**A rendszer célja:**

A rendszer célja hogy egy olyan közösséget fogjon össze, akik nem rendelkeznek olyan szociális képességekkel, hogy egyszerűen barátkozzanak az interneten keresztül. Magának a rendszernek az lenne a lényege, hogy regisztrálnak emberek és azon belül vannak lehetőségek kiválasztani, hogy például milyen játékkal játszanak vagy éppen az, hogy milyen az élet kora az embernek vagy egyes játékokban milyen egyes embereknek a képessége.

Az alkalmazás fő oldalán bedob embereket és egyes regisztrált embereknek a videóit egy ember több videót is feltölthet vagy képeket is. A videók között lehet váltogatni is. A videók között váltogatni is van lehetőség. Egy-egy felhasználónak van leírása is, amit az elolvashat az adott ember, aki éppen nézi. Ezeknek az embereknek a profilját megtekintve lehet őket jobbra és balra húzni amennyiben jobbra húzza az adott illető abban az esetben, ha a másik ember is jobbra húzza, akkor párba állnak tudnak beszélgetni, hogy ki mikor ér rá vagy éppen milyen játékokkal játszik. Amennyiben az egyik ember balra húzta a másik embert, aki viszont jobbra húzta akkor nem állnak párba. Ha mindketten balra húzták egymást, akkor egyértelműen nem állnak párba. A chat részén lehet az embereknek, akik egymással párba álltak kommunikálni.

Van, egy profilszerkesztő rész ahol a felhasználó beállíthat egyes elemeket a profilján. A profilszerkesztő részén be lehet állítani a felhasználó nevet amennyiben az nem foglalt. A profilon meg lehet változtatni a jelszót, képeket lehet feltölteni és videókat, leírást magadról, Discord nevet, egyes játékokban milyen szinten játszik egy-egy illető, milyen játékokkal szokott játszani, milyen időpontokban elérhető, időzóna, milyen nyelveken beszél az adott illető, életkor az adott embernek, van-e mikrofonja, felhasználó nem-e.

**Projekt terv**

**Projekt szerepkörök:**

* Projektvezető: irányítja a fejlesztés, kiosztja a feladatokat a többi szoftverfejlesztő között. Továbbá fejleszti a projektet
* Szoftverfejlesztő: projekt fejlesztése
* Dokumentátor: dokumentáció írása és kód kommentelések

**A projekt munkások és felelősségeik:**

|  |  |
| --- | --- |
| Projekt szerepkörök, felelősségek | |
| Vitkos Bence Donát | Projektvezető, Szoftverfejlesztő, Dokumentátor |
| Taradáj Valentin | Szoftverfejlesztő, Dokumentátor |
| Borz Albert Ádám | Szoftverfejlesztő, Dokumentátor |

**Követelmény:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Modul | ID | Név | Verzió | Kifejtés |
| Regisztráció | A1 | Regisztrációs felület backendje | 0.1 | A regisztrációhoz szükséges megadni a felhasználó nevet, emailcímet, a jelszót és a megerősítő jelszót. |
| Regisztráció | A2 | Regisztrációs felület felhasználó név mező validációja | 0.2 | A felhasználó névben nem lehet megadni szóközöket és egyéb speciális karaktereket csak is az angol ABC betűiből valamit számokból állhat. Minimum 3 karakterből és maximum 15 karakterből állhat. |
| Regisztráció | A3 | Regisztrációs felület felhasználó jelszó mező validációja | 0.3 | A felhasználó jelszava állhat: speciális karakterekből, angol ABC betűiből és számokból. A jelszó hossza maximum 25 karakterből és legalább 4 karakterből állhat. |
| Regisztráció | A4 | Regisztrációs felület felhasználó e-mail címének a validációja | 0.4 | A felhasználó e-mail címe úgy kell kinézni, mint egy standard e-mail címnek, ennek ellenőrzése, hogy valid-e. |
| Regisztráció | A5 | Regisztrációs felület regisztráció gombja | 0.5 | A felhasználó amikor rákattint a regisztráció gombra akkor, ha minden regisztrációs feltételnek eleget tett, átdobja őt a bejelentkező oldalra. |
| Regisztráció | A6 | Regisztráció vissza igazoló e-mail | 0.6 | A felhasználó kap egy levelet a regisztrált email címére és a linkre kattintva igazolhatja az e-mail címét, ezáltal átirányítódik a bejelentkezési felületre. |
| Regisztráció | A7 | Regisztráció felület frontendje | 0.7 | Az oldal közepén jelenik meg a regisztrációs felület. Nagyban ki van írva az a szöveg, hogy regisztráció. Vannak bemeneti mezők, amik le lesznek kerekítve, továbbá felette olyan szöveg található, ami által tudjuk, hogy mit szükséges megadni az adott mezőben. A bejelentkezés egy lekerekített gomb. Van egy felirat a legalján, egy szöveg, amivel regisztráció helyett a bejelentkezés felületre mehetünk át. |
| Belépés | B1 | Belépő felület backendje | 0.8 | A belépéshez szükséges megadni a felhasználó nevet vagy az email címet és a jelszót. |
| Belépés | B2 | Belépési felület felhasználónév (vagy email cím) és jelszó validációja | 0.9 | Megnézzük, hogy a felhasználónév (vagy az email cím) benne van-e az adatbázisban.  Ha a megadott felhasználónév létezik, akkor megvizsgáljuk, hogy a hozzá megadott jelszó helyes-e. Viszont, ha a felhasználó név létezik az adatbázisban, de a hozzá megadott jelszó helytelen, akkor tudatjuk a felhasználót, hogy a megadott jelszó helytelen. |
| Belépés | B3 | Belépési felület belépés gombja | 1.0 | A felhasználónév és a jelszó validációja a belépés gombra rákattintva történik meg.  Ha jók a feltételek, akkor a felhasználót átirányítjuk az alkalmazás kezdőlapjára.  Ha rosszak a feltételek akkor tudatjuk a felhasználót.  || Felkínáljuk a felhasználónak az „Elfelejtettem a jelszóm” opciót, amivel kérhet az emailcímére egy új jelszót |
| Belépés | B4 | Belépési felület frontendje | 1.1 | Hasonló stílusokkal jelenik meg, mint a regisztrációs felület. Középen helyezkedik el a belépési felület, két bemeneti mező és egy gomb. A felső mező a felhasználó névnek vagy az email címnek, az alsó a jelszónak. Ezek a bemeneti mezők is ugyan olyan stílusúak, mint a regisztrációnál. A bemeneti mezők felett kiírva, hogy mit kérünk: „Felhasználó név vagy jelszó” és „Jelszó”. Majd a belépés gomb szintén olyan stílussal, mint a regisztráció gomb. |

**Ütemterv:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Funkció | Feladat | Prioritás | Becslés | Akt. becslés | Eltelt | Hátralévő |
| Regisztráció | Regisztrációs felület | 10 | 6 |  | 4 | 4 |
| Bejelentkezés | Bejelentkezés felület | 9 | 2 |  | 2 | 0 |
| Profil | Felhasználói profil | 7 | 15 |  | 0 | 15 |
| Fő oldal | Fő oldal | 4 | 20 |  | 0 | 20 |
| Funkcionális specifikáció | Maga a működő funkciók | 8 | 30 |  | 0 | 30 |
| Tesztelés | Alkalmazás tesztelése | 2 | 8 |  | 0 | 8 |
| Kinézet | Felhasználói felület javítása | 4 | 4 |  | 0 | 4 |
| Egyéb problémák | Egyéb problémák javítása | 1 | 2 |  | 0 | 2 |

**Mérföld kövek:**

|  |  |
| --- | --- |
| Feladat | Befejezve |
| Bejelentkezés | Siker |
| Kijelentkezés | Siker |
| Fő oldal | folyamatban |
| Beállítások | folyamatban |
| Chat részleg | folyamatban |

**Üzleti folyamatok modellje**

**Üzleti szereplők:**

A projektben jelen üzleti személyek nincsenek jelen állapotban nincs senki, aki támogatná a projektet, de ha arra kerülne sor, hogy eladjuk a projektet abban az esetben a vásárlók vagy a megrendelők 15-től a 18-ig való kort lefedő személyek.

Üzleti munkatárs:

1. Vezető fejlesztő
2. Szoftverfejlesztő
3. dokumentátor

**Üzleti folyamatok:**

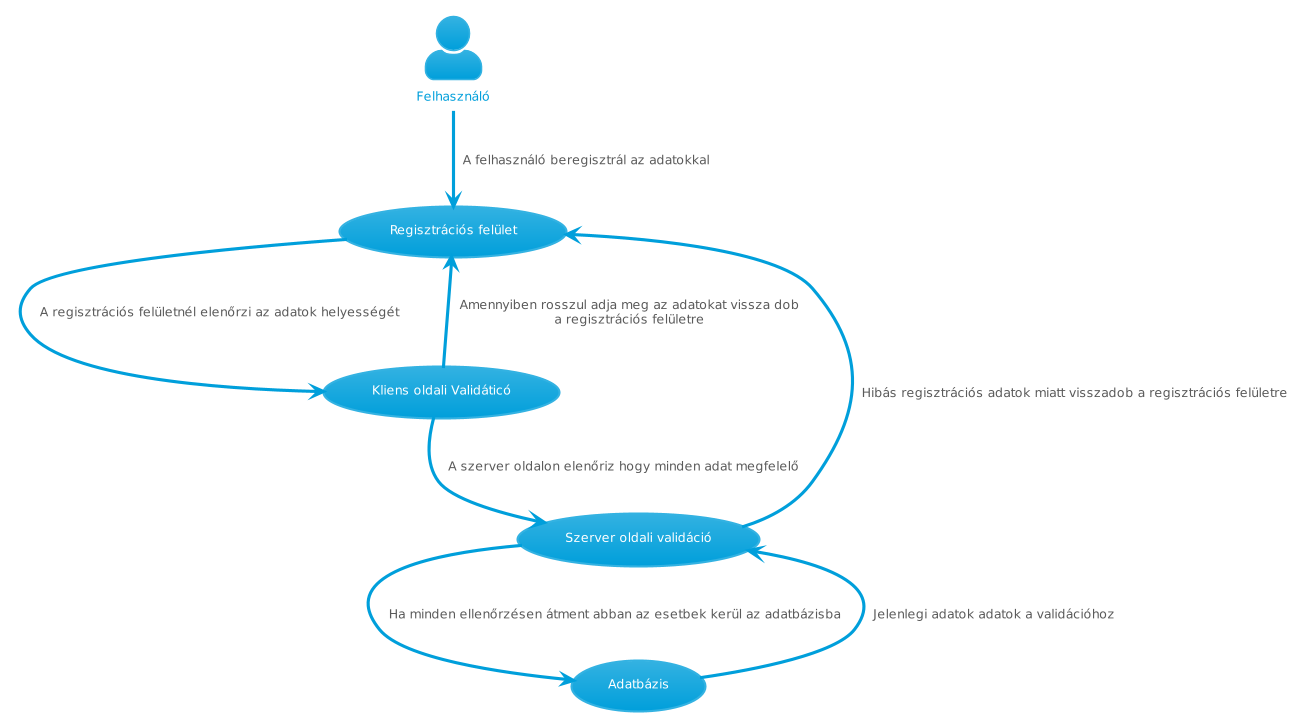
1. Vásárlás
2. Szolgáltatás lefoglalása
3. Megrendelés
4. Reklámozás
5. Mobil app fejlesztés
6. Könyvelés
7. Üzemeltetés

**Üzleti entitások:**

1. Webalkalmazás
2. Mobil alkalmazás
3. Reklám
4. Iroda

**Funkcionális specifikáció**

**Funkcionális követelmények:**

Regisztráció:

Bejelentkezés: