Szoftverfejlesztés projekt

Projekt név: invPlayer

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 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. |