

# Kemping foglaló és beléptető rendszer

Projektfeladat specifikáció



# 1 Tartalomjegyzék

1	Tartalomjegyzék .....	2
2	Bevezetés .....	3
2.1	A feladat címe .....	3
2.2	A feladat rövid ismertetése .....	3
3	Elvárások a feladattal kapcsolatban .....	4
3.1	Operációs rendszer, környezet .....	4
3.2	Felhasználó programozás nyelv .....	4
3.3	Megoldás formátuma .....	4
3.4	Szoftverfejlesztés .....	4
3.5	Modulok .....	4
4	Szoftver specifikáció .....	5
4.1	Megjelenés .....	5
4.2	Funkciók .....	5
5	Dokumentáció .....	6
5.1	Technikai dokumentáció .....	6
5.2	Forráskód dokumentáció .....	6
5.3	Felhasználói dokumentáció .....	6

## 2 Bevezetés

### 2.1 A feladat címe

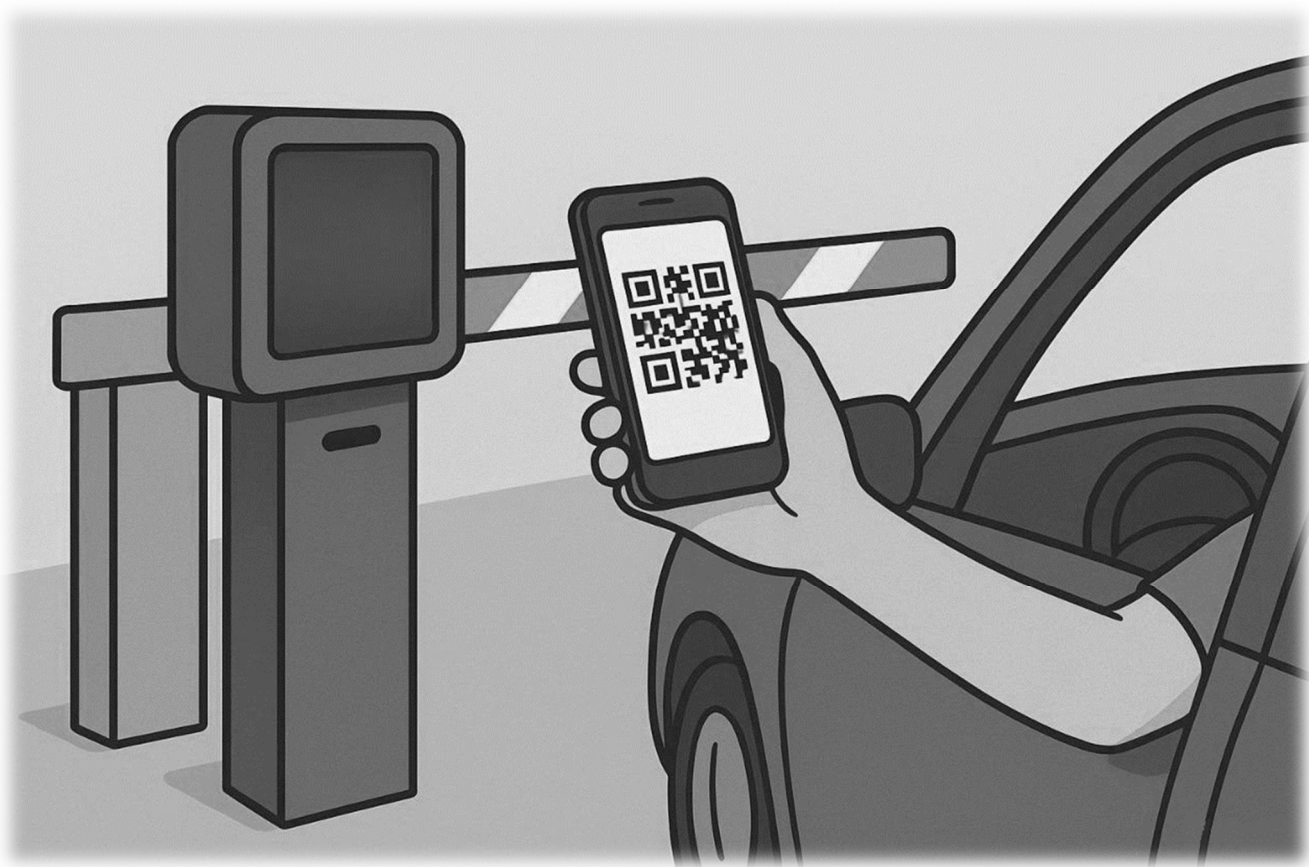
Kemping foglaló és beléptető rendszer

### 2.2 A feladat rövid ismertetése

A kemping helyeken gyakran találkozunk azzal a problémával, hogy nem megfelelő a foglalási rendszer.

Erre nyújt megoldást a CampSite foglaló és beléptető szoftver. A program célja egy egyszerű és átlátható foglalási rendszer ami egyben a beléptetést is kezeli. A weboldalon lehetősége van a foglalónak grafikus kemping hely kiválasztására, ezen felül biztosítva van a QR kódos beléptetést.

A tulajdonosoknak lehetőségük van meghirdetni a saját kempingjüket, megoszthatnak róla képeket, szolgáltatásokat és további tudnivalókat. Ezen felül láthatják a beléptető kapu eseménynaplóját és beállíthatják a nyitvatartási idejét.



## 3 Elvárások a feladattal kapcsolatban

### 3.1 Operációs rendszer, környezet

- Windows 8.1,10,11

### 3.2 Felhasználandó programozási nyelv

- JavaScript
- PHP

### 3.3 Megoldás formátuma

- Forrásállomány
- Teljes projekt környezet
- Forráskód dokumentáció
- Technikai dokumentáció
- Felhasználói dokumentáció

### 3.4 Szoftverfejlesztés

A feladat egy olyan alkalmazás elkészítése, amely lehetővé teszi az összekötést a kempingelők és a kemping tulajok között. A weboldalon különböző szűrők alapján kereshetünk.

Eltárolja a belépési időpontokat ami alapján egy grafikont készít a tulajdonos számára.

A feladat egy olyan alkalmazás elkészítése ami lehetővé teszi a kemping tulajok és a kempingelők számára az egyszerű használatot. A foglalónak lehetősége van grafikus kemping hely választásra, ahol lehetőségük van megtekinteni 360°-os képeken a kemping helyeket, továbbá biztosítva van számukra a QR kódos beléptetés kemping területére. A kiadónak lehetősége van meghirdetni a kempingjét, ezen felül menedzselheti a beléptető kapu nyitvatartását és hozzáfér a statisztikáihoz.

### 3.5 Modulok

A projekt keretében történő megvalósítás egy lehetséges felbontási lehetősége az alábbi:

- Adatbázis tervezése, kivitelezése, interfész megírása
- Felhasználóbarát front end (GUI) tervezése:
  - Applikáció felület, grafikai elemek
  - Menürendszer
  - Szűrő
  - Statisztika
  - Időkönyvelő specifikáció (beléptető kapu)
- Back end kivitelezése

## 4 Szoftver specifikáció

A szoftver a háttérben végezze működését, és csak a fókuszban lévő programok aktivitásának pontos dátumát és időtartamát kell nyomon követnie. A felhasználói felületnek alkalmasnak kell lennie arra, hogy az addig begyűjtött adatokból különféle statisztikákat jelenítsen meg. A kirajzolt adathalmaz időtartamát a felhasználó adhassa meg

### 4.1 Megjelenés

A weboldal megnyitásakor jelenjen meg a fő oldal és a kemping kereséshez alkalmas szűrő ezen felül a menü, ahol elérhetjük a bejelentkezés és a regisztráció funkciót

### 4.2 Funkciók

- A beléptető QR kódos vezérlése egy Arduino modul segítségével működik
- Grafikus helyfoglalás
- Összetett szűrés a kempingek között
- Beléptetési adatok tárolása és naplózása a tulajdonos számára
  - Paraméterezhető szűrők segítségével lehessen megjeleníteni az alkalmazások használatának statisztikáit.
  - A paraméterek alapesetben a statisztika kezdeti- és végdátuma, valamint a statisztika tartalma.
  - A rögzített adatokból egyéb, itt fel nem tüntetett statisztika is implementálható, ami használható adatokat tartalmaz.
- Statisztika készítése a foglalói adatok alapján

## 5 Dokumentáció

### 5.1 Technikai dokumentáció

Az elkészült kódot, függvényeket és osztályokat megfelelő kommentekkel kell ellátni, továbbá el kell készíteni a teljes alkalmazás dokumentációját.

A dokumentáció a feladat bonyolultságától függő hosszúságúnak kell lennie, maximális terjedelem nincs meghatározva.

A technikai dokumentáció szövegezésénél előírás, hogy a nem hozzáértő személyek számára is feldolgozható legyen, így az egyes fogalmak, rövidítések, idegen kifejezések magyarázatát a dokumentumnak tartalmaznia kell.

### 5.2 Forráskód dokumentáció

A fontosabb függvények és osztályok előtt szerepelnie kell megjegyzéseknek, melyeknek tartalmazniuk kell az azt követő metódus rövid szöveges – akár magyar nyelvű – leírását. A forráskód dokumentációt a munka során folyamatosan kell készíteni.

### 5.3 Felhasználói dokumentáció

Az alkalmazás használatának részletes bemutatása, képernyőképekkel, funkciók pontos leírásával

[Vissza](#)