Kemping foglaló és beléptető rendszer

Projektfeladat specifikáció



1 Tartalomjegyzék

1. [Tartalomjegyzék 2](#tartalom)
2. [Bevezetés 3](#Bevezetés)
   1. [A feladat címe 3](#Bevezetés21)
   2. [A feladat rövid ismertetése 3](#tartalom22)
3. [Elvárások a feladattal kapcsolatban 4](#elvarasok3)
   1. [Operációs rendszer, környezet 4](#asd31)
   2. [Felhasználó programozás nyelv 4](#asd32)
   3. [Megoldás formátuma 4](#asd33)
   4. [Szoftverfejlesztés 4](#asd34)
   5. [Modulok 4](#asd35)
4. [Szoftver specifikáció 5](#szoft_spec_4)
   1. [Megjelenés 5](#szoft_spec_41)
   2. [Funkciók 5](#szoft_spec_42)
5. [Dokumentáció 6](#doc5)
   1. [Technikai dokumentáció 6](#doc51)
   2. [Forráskód dokumentáció 6](#doc52)
   3. [Felhasználói dokumentáció 6](#doc53)

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](#Vissza)