Kemping helyfoglaló és beléptető rendszer

Projektfeladat



Készítették: Butty Máté 13.I

Csenki Gergely 13.I

Dicső András 13.D

Tartalomjegyzék

[2 Bevezetés 3](#_Toc211928047)

[2.1 A feladat címe 3](#_Toc211928048)

[2.2 A feladat rövid ismertetése 3](#_Toc211928049)

[3 Elvárások a projekttel kapcsolatban 4](#_Toc211928050)

[3.1 Operációs rendszer, környezet 4](#_Toc211928051)

[3.2 Felhasználható programozási nyelv 4](#_Toc211928052)

[3.3 Megoldás formátuma 4](#_Toc211928053)

[3.4 Szoftverfejlesztés 4](#_Toc211928054)

[3.5 Modulok 4](#_Toc211928055)

[4 Szoftver specifikáció 5](#_Toc211928056)

[4.1 Megjelenés 5](#_Toc211928057)

[4.2 Funkciók 5](#_Toc211928058)

[5 Dokumentáció 6](#_Toc211928059)

[5.1 Technikai dokumentáció 6](#_Toc211928060)

[5.2 Forráskód dokumentáció 6](#_Toc211928061)

[5.3 Felhasználói dokumentáció 6](#_Toc211928062)

[6 Projekt adatlap 7](#_Toc211928063)

# 2 Bevezetés

## 2.1 A feladat címe

Kemping helyfoglaló és beléptető rendszer

## 2.2 A feladat rövid ismertetése

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

Erre fog megoldást nyújtani a CampSite foglaló és beléptető szoftver. A program célja egy egyszerű és átlátható foglalási rendszer, ami egyben a beléptetést is kezelni fogja. A weboldalon lehetősége lesz a foglalónak grafikus kempinghely kiválasztására, ezen felül biztosítva lesz a QR-kódos beléptetés.

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

# 3 Elvárások a projekttel kapcsolatban

## 3.1 Operációs rendszer, környezet

* Windows 11

## 3.2 Felhasználható technológiák

* Programozási nyelvek: PHP, JavaScript, C, C++
* Keretrendszerek: Vue.js, Laravel
* Adatbázis-kezelő: PostgreSQL, Neon DB
* Fejlesztői környezetek (IDE): Visual Studio, Visual Studio Code, pgAdmin

## 3.3 Megoldás formátuma

• Forrásállomány

• Teljes projekt környezet

• Forráskód dokumentáció

• Technikai dokumentáció

• Felhasználói dokumentáció

## 3.4 Szoftverfejlesztés

A fejlesztés közben be kell tartani a meghatározott kódolási konvenciókat. Az elkészült megoldásnak maradéktalanul meg kell valósítania a 4. fejezetben megfogalmazott követelményeket. Amelyik követelmény nincs pontosan definiálva, ott a megvalósítás során a fejlesztő szabad kezet kap. Fontos, hogy a választott megoldás megfelelő színvonalú legyen mind felhasználói, mind fejlesztői szempontból.

## 3.5 Modulok

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

* Felhasználóbarát front end (GUI) tervezése:
  + Applikáció felület, grafikai elemek
  + Menürendszer
  + Szűrő
  + Statisztika
  + Időkönyvelő specifikáció (beléptető kapu)
* Back end kivitelezése
* Felhasználók kezelése
* Foglalások kezelése
* Adatbázis-kezelés
* Statisztika
* API / front end kommunikáció

# 4 Szoftver specifikáció

A rendszer biztosítani fogja, hogy a feltöltött képekhez tartozó címkék és leírások a felolvasó programok számára is elérhetők legyenek.

## 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

* QR kódos beléptetés
* Grafikus helyfoglalás
* Beléptetési adatok tárolása és naplózása a tulajdonos számára
* Összetett szűrés a kempingek között
* 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 weboldal 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

A weboldal használatának részletes bemutatása, képernyőképekkel, funkciók pontos leírásával.

# 6 Projekt adatlap

Projekt neve: Kemping helyfoglaló és beléptető rendszer

Feladat rövid ismertetése: A CampSite egy webalapú kempingfoglaló és beléptető rendszer.

Felhasználható programozási nyelvek: JavaScript, PHP, C, C++

Készítők: Butty Máté 13.I, Csenki Gergely 13.I, Dicső András 13.D

[Vissza](#Vissza)