Iskolai étkezéskezelő rendszer

Projektspecifikáció

Készítették: Atkári Ariella  
Farkas Dominik

**Tartalom**

[1. Bevezetés 2](#_Toc210126175)

[1.1 Cím 2](#_Toc210126176)

[1.2 Rövid ismertető 2](#_Toc210126177)

[2. Elvárások a megoldással kapcsolatban 3](#_Toc210126178)

[2.1 Operációs rendszer 3](#_Toc210126179)

[2.2 Fejlesztői környezet 3](#_Toc210126180)

[2.3 Szoftverfejlesztés 3](#_Toc210126181)

[3. Szoftverspecifikáció 4](#_Toc210126182)

[3.1 Modulok 4](#_Toc210126183)

[3.2 Felhasználói felület 4](#_Toc210126184)

[3.3 Adminisztrációs felület 4](#_Toc210126185)

[3.4 Étkeztetői felület 4](#_Toc210126186)

[3.5 Megjelenés 5](#_Toc210126187)

[3.6 Funkciók 5](#_Toc210126188)

[3.7 Jövőbeli fejlesztési terv 5](#_Toc210126189)

[4. Projekt adatlap 6](#_Toc210126190)

# Bevezetés

## Cím

**eMenza** – Iskolai étkezéskezelő rendszer

## Rövid ismertető

Az iskolai étkezések kezelése gyakran papíron történik, azonban ezt a rendszert digitalizálással egyszerűsíteni lehet. A projekt célja egy olyan webalapú rendszer, amely átlátható, könnyen kezelhető felületet biztosít. Lehetővé teszi a felhasználók számára a menü megtekintését, az étkezések előzetes megrendelését, lemondását. Az adminisztrátorok a rendelések és a felhasználók kezeléséhez férnek hozzá. Az ételek hozzáadása és szerkesztése is az ő hatáskörük.

# Elvárások a megoldással kapcsolatban

## Operációs rendszer

* Windows 10, 11
* Webes környezet (Chrome, Firefox, Edge)

## Fejlesztői környezet

* JavaScript, HTML, CSS
* Node.js
* Vue.js
* MySQL

## Szoftverfejlesztés

A fejlesztés során be kell tartani a modern webes fejlesztési elveket, a reszponzív design elvét és a biztonsági irányelveket. A kódnak könnyen olvashatónak és karbantarthatónak kell lennie. Ennek következtében be kell tartani a tiszta kód elvét.

A weboldalon az adminisztrátor számára szerkeszthető az étlap, az ételek és a felhasználók adatai. Az étkezésterv összeállítása az ő hatásköre, vagyis, hogy melyik osztály mikor ebédel.

Először regisztrálnia kell a felhasználónak az iskolai email címével, majd jóváhagyásra kerül. Ennek következtében a felhasználó adatai az „iskolai adatbázisból” feltöltődik. Bejelentkezés után, elérhető lesz számára, hogy előre meg tudja rendelni vagy le tudja mondani a következő időszakra az étkezéseit. A felhasználók lehetnek tanárok és diákok is, ami fontos, mert másmilyen árazásban vannak.

Az elkészülő és az elkészült megoldásról dokumentáció és tesztelés szükséges.

# Szoftverspecifikáció

## Modulok

* Regisztráció és bejelentkezés
* Étlapkezelés (menü opciók, allergének)
* Étkezésterv (ki melyik szünetben eszik)
* Rendelési és lemondási rendszer
* Ebédkártya vagy telefon leolvasás

## Felhasználói felület

A felhasználói felület a felhasználók, azaz a **diákok** és a **tanárok** számára lesz elérhető, egyszeri regisztráció, a majd pedig bejelentkezés után. A felhasználó látja az étlapot, egészen addig, amíg az adminisztrátor azt feltöltötte. Le tudja adni és mondani a rendelést előre, egészen **10 óráig**, amikor a konyha lekéri a rendelések számát. A felületen a felhasználó látja az adott menühöz tartozó allergének információit, illetve egy adag átlagos tápérték tartalmát (kj/kcal, szénhidrátok, fehérjék stb.). Diák esetén időzített ebédelés van, azonban a diák egyéb elfoglaltság miatt (pl.: időpontja van orvoshoz, sportolni megy) kérvényezhet időpont módosítást.

## Adminisztrációs felület

Az adminisztrátor felelős az oldallal kapcsolatos **minden adminisztratív feladat ellátásáért**. Adminisztrátori hozzáféréssel rendelkező személy alkalmas arra, hogy jóváhagyja a felhasználói regisztrációkat, illetve elfogadja vagy elutasítja a diákok által érkezett kérvényeket az időpont változtatáshoz. Fel tudja tölteni az étlapot, amit tud szerkeszteni is. A menük ételekből állnak össze, amiket külön tud szerkeszteni vagy ha még nincs, hozzá tudja adni az adatbázishoz. Az adminisztrátor kezelni tudja a felületen a rendeléseket, és be tud állítani étkezési ütemtervet az osztályokhoz.

## Étkeztetői felület

Az étkeztetőnek van a legszűkebb hozzáférése a rendszerhez. Minden nap le tudja kérni az addig leadott rendelést (10:00). Ezek után a konyha tudni fogja, hogy miből mennyit kell rendelnie. Az étkeztető látja az étlaptervezetet, és ha esetleg hiány keletkezik a beszállítótól, lehetősége van módosítani az étlapot.

## Megjelenés

A weboldal felhasználói felületének megtervezéséhez a Canva és a Figma nevű eszközöket alkalmazzuk. Ennek köszönhetően átgondolt vizuális tervekkel tudunk majd dolgozni.

A cél, hogy egy olyan weboldalt hozzunk létre, ami könnyen kezelhető és átlátható mind a felhasználóknak, az adminisztrátornak és az étkeztetést kezelő félnek.

* Könnyen navigálható menürendszer minden oldalon
* Bejelentkezés és regisztrációs felület
* Egyszerű rendeléskezelés
* Adminisztrátor számára letisztult felhasználó kezelés: keresés szűrővel, adatok módosítása

## Funkciók

* Regisztráció és bejelentkezés több szerepkörrel (adminisztrátor, felhasználó, étkeztetői fél)
* Heti menü megtekintése napokra bontva két ételopcióval
* Rendelés és lemondás határidőn belül
* Allergén és diétás információk megjelenítése
* Értékelési rendszer (1-5 csillag, szöveges visszajelzés)
* Kódleolvasás ebédátvételkor hardver használatával (RFID-olvasó)
* Fizetés(Simple Pay, Bankkártya)
* Fizetendő számla kiállítása

## Jövőbeli fejlesztési terv

A jövőre nézve a projekt rengeteg fejlesztési lehetőséggel rendelkezik, amik még gördülékenyebbé, kényelmesebbé és egyszerűbbé tennék az alkalmazás használatát. A jövőbéli fejlesztési lehetőségek az alábbiak:

* Értesítések (fizetésről)
* Mobilalkalmazás
* Több iskolára bontható rendszer
* Statisztikák az adminisztrátornak
* Legjobban értékelt ételek kijelzése a diákoknak
* Ebédátvétel előzetesen választott menü szerint
* Pénz feltöltése

# Projekt adatlap

Projekt neve: eMenza - Iskolai étkezéskeszelő rendszer

Feladat rövid ismertetése: Az iskolai étkezések kezelése, fizetése, digitalizált, online módon

Felhasznált programozási nyelv:

* JavaScript, HTML, CSS
* Node.js
* Vue.js
* MySQL

Specifikációt összeállította: Atkári Ariella, Farkas Dominik