,



**„Schola Europa Akadémia”**

**Középiskola és Alapfokú Művészeti Iskola**

**a Magyarországi Metodista Egyház**

**fenntartásában**

# SZOFTVERFEJLESZTŐ és tesztelő

***Záródolgozat***

*Készítette: Szabó Gergő, Preiszler Enikő, Oláh Dániel*

*Budapest*

*2022.*

Tartalom

# **Bevezetés**

# **A projekt története, célja:**

Azért ezt a feladatot tűztük ki célnak, mert régebben már készítettünk egy edzéshez kapcsolódó alkalmazást, aminek segítségével egyéni edzésterveket és célokat tudott kitűzni és megvalósítani bárki. Ennek alkalmazás ötletéből készült el a vizsgamunkánkban látható „The Monsters Gym” nevű weboldal, ami már egy kicsivel összetettebb webalkalmazás, mert egy egész edzőterem irányításával, és az ezekhez kapcsolódó beléptető, valamint kliens kezelő alkalmazás lett. Emellett oda figyeltünk arra is, hogy oldalunk könnyen átlátható és értelmezhető legyen mind a látogatók, mind az ott dolgozók részére.

## **Felhasznált technológiák, indulás:**

Az oldal elkészítéséhez HTML, CSS, és JavaScript nyelvet használtunk.  
 Kellett egy Apache web szerver, hogy meg tudjuk jeleníteni az oldal Frontend részét, ezután egy MySQL adatbázist is feltelepítettünk, hogy el tudjuk tárolni az összes adatot, és a PHP nyelv segítségével írtunk meg a Backend-et ahhoz, hogy a weben keresztül tudjunk adatokat küldeni, illetve lekérni az adatbázisból.  
 Az adatbázis kezeléséhez PhpMyAdmin-t használtunk, hogy létre tudjuk hozni az adatbázis fiókot, magát az adatbázist, a táblákat, valamint az értékeket. A design-hoz Boostrap 4-et használtunk, hogy egyszerű és letisztult lehessen az oldal. Segítségével a weboldal jól működő és használható lesz telefonon, illetve táblagépen is, minden felbontásban.

### **Használt nyelvek:**

### **---Frontend---**

### **HTML**

A HTML egy leíró nyelv, melyet weboldalak készítéséhez fejlesztettek ki, és mára már internetes szabvánnyá vált a W3C támogatásával. Az aktuális változata az 5, mely az SGML általános jelölőnyelv egy konkrét alkalmazása. A HTML nem egy programozási nyelv, hanem egy jelölőnyelv. Angolul a HTML rövidítése a „Hyper Text Markup Language , ami magyarul hiper szöveges jelölőnyelvet jelent. HTML általában szöveges tartományokban található meg. Ez a nyelv arra szolgál, hogy meghatározza a weboldalad megjelenését. A HTML egy weboldal mögött álló kód, ami szövegszerkesztőben , (pl. Notepad) szerkeszthető és formázható.

### **CSS**

A CSS, teljes nevén Cascading Style Sheets, egy stílusleíró nyelv, mely a HTML vagy XHTML típusú dokumentumok megjelenését írja le.

A CSS leíró nyelvet bárki használhatja a weboldalon lévő lapok színének az állítására, szöveg elrendezése, illetve különböző betűtípusokat állíthatunk be vele. Ez a nyelv azért jött létre, mivel az erre tervezett HTML nem volt képes kezelni a weboldalakon lévő sokkal komplexebb és kifinomultabb formázásokat. A legelterjedtebb böngészők szinte mindegyike támogatja a CSS3 nyelv elemeit, de még mindig akadnak olyan böngészők, melyek rosszul jelenítenek meg egyes nyelvi elemeket vagy meg sem jelenítik azokat. A CSS egyszerű szintaxissal rendelkezik, csak néhány angol nyelvű kulcsszót használ a stílusok tulajdonságaihoz.

### **JAVASCRIPT**

A JavaScript egy olyan objektumorientált programozási nyelv, mely prototípus-alapú és a weboldalokon elterjedten használnak. Ebben a nyelvben minden változót deklarálni kell, és ezt a ,var’ kulcsszóval tudjuk megtenni. Csoportos deklaráció is használható ebben a nyelvben, ilyenkor több vesszővel elválasztva adunk meg több változót és akár még értéket is rendelhetünk hozzá.

### **PHPMYADMIN**

A phpMyAdmin egy nyílt forrású eszköz, amely PHP-ban íródott a MySQL menedzselésére az interneten keresztül. Jelenleg képes eldobni, illetve készíteni adatbázisokat, szintén készíteni, eldobni és módosítani táblákat, valamint törölni, módosítani és hozzáadni mezőket, emellett SQL parancsokat képes futtatni és mezőkön kulcsokat kezelni.

A phpMyAdmin képes az egész MySQL szerver kezelésére. A phpMyAdmint lényegében azért használtuk az oldalunkhoz, hogy fel tudjunk telepíteni könnyedén és egyszerűen táblákat, illetve adatokat. Mivel PHP nyelvet is használtuk az oldalunk készítéséhez, így a phpMyAdmin jó választásnak bizonyult, mivel így pár sor kell ahhoz, hogy a weboldal csatlakozhasson az adatbázishoz.

### **---Backend---**

### **MySQL**

A MySQL egy többszálú, többfelhasználós SQL alapó adatbázis kezelő szerver, melynek a fejlesztője a svéd, MySQL AB cég, amely kettős licenceléssel tette elérhetővé a MySQL-t. Ez az egyik legelterjedtebb adatbázis kezelő, aminek az az oka, hogy teljesen nyílt forráskódú, és egyszerűen beállítható megoldást ad dinamikus webhelyek szolgáltatására. Emellett sok webes alkalmazás használja a MySQL-t, például WordPress, MyBB, PhpBB, Joomla!, és még sok más. A MySQL biztosítja az adatokhoz való hozzáférést, valamint megakadályozza, hogy az információk ismeretlen helyekre kerüljenek.

### **PHP**

A PHP egy általános szerveroldali scriptnyelv dinamikus weblapok készítésére. Az első scriptnyelvek egyike, amely külső fájl használata helyett HTML oldalba ágyazható. A kódot a webszerver PHP feldolgozómodulja értelmezi, ezzel létrehozva a weboldal dinamikáját.

A PHP megjelenéskor egy makró készlet volt, azonban napjainkban egy önálló programozási nyelv lett. A PHP képes a nagy méretű adatbázis alapú alkalmazások működtetésére is. Ahhoz, hogy egy weboldal statikus HTML megjelenítésből dinamikus webes alkalmazássá váljon, a webkiszolgálónak is dinamikussá kell válnia. Erre találták ki a PHP-t. Létrehozhatunk vele dinamikus képeket, fájlokat tudunk vele beolvasni, illetve adatbázis lekérdezéseket futtathatunk.

Azért a PHP-t választottuk az oldal megalkotásához, mert:

- Hordozhatóság jellemzi

-Könnyű általa adatbázist kezelni

-Sok beépített könyvtárat és függvényt tartalmaz.

-Szinte minden operációs rendszeren jól használható

- Jól együtt működik az adatbázis kezelőkkel, kiszolgálókkal

### **Szoftverek:**

### **XAMPP**

A XAMPP egy szabad és nyílt forrású platformfüggetlen webszerver-szoftvercsomag, amelynek legfőbb alkotóelemei az Apache webszerver, a MariaDB adatbázis-kezelő, valamint a PHP és a Perl programozási nyelvek értelmezői.

Ezt a szoftvert a tervezői hivatalosan egy fejlesztőrendszernek szánták, mellyel a programozók, illetve a webfejlesztők is internetes kapcsolat nélkül fejleszthetik és tesztelhetik az alkalmazásaikat. A XAMPP többféle adatbázis kezelő használatát is támogatja, ilyenek például a MySQL, valamint az SQLite és még sok más.

### **Tesztelésre használt operációs rendszerek:**

-Windows : A Windows operációs rendszerek alapfilozófiája a könnyen kezelhetőség, a popularitás, amely leveszi a felhasználók válláról a telepítés, fenntartás és a kezelés terheit, emellett biztosítja a számítógép széleskörű használatát az informatikában járatlan felhasználók számára is. Ez a legismertebb és legelterjedtebb operációs rendszer mind közül.

-Ubuntu : Ez az operációs rendszer egy Debian alapú Linux-disztribúció 6 hónapos kiadási ciklusokkal, integrációs munkákkal, legfrissebb szoftverekkel, melyek visszakerülnek a Debianba. Az Ubuntu jelenleg a GNOME felületet használja és több szoftvert tartalmaz a fogyatékkal élők támogatására, és kiemelt célnak tartja a lehető legtöbb nyelvre történő honosítást, hogy minél több emberhez el tudjon jutni.

-Android : Az Android Linux kernelt használó mobil operációs rendszer, érintőképernyős mobil eszközökre főként, de persze táblagépre is tervezve van. Android operációs rendszert találhatunk minden telefonon, illetve táblagépen, amelyek nem tartoznak az Apple cég által piacra dobott eszközök közé.

-IOS: Az IOS az Apple Inc. mobil operációs rendszere, melyet kizárólag az Apple saját termékeire fejlesztettek ki. A felhasználói felülete a multi-touch technológiára alapul. Ez azt jelenti, hogy minden objektumot, mint a valós világban, kézzel mozgatunk, manipulálunk.

Természetes interfészt biztosítanak a felhasználó mozdulatai.

# **Dokumentáció**

### **Használati útmutató az oldalhoz**

Az oldalhoz a következőképen lehet hozzáférni:

Először is szükségünk lesz egy böngészőre, pl: (KÉP)

-Google Chrome

-Firefox

-Safari

-Opera

Miután sikeresen megnyitottuk a böngészőt, nincs más dolgunk mint a keresősávba beírni az oldal megjelenítéséhez tartozó linket. A link, ami bemutatásra kerül elsőként a

„[https://themonstersgym.ddns.net:28840](https://themonstersgym.ddns.net:28840/)” ez, az oldal látogatóinak készült.

Miután sikeresen begépeltük a linket a keresőbe, és megnyomtuk az entert a következőket láthatjuk:

(KÉP)

A főoldalra lépve egy rövid leírás található. Ha picit lentebb görgetünk , akkor találhatunk egy árlistát leírásokkal. Minden listához külön szöveget társítottunk.

A következő link, ami bemutatásra kerül nem más mint a: [https://themonstersgym.ddns.net:2884](https://themonstersgym.ddns.net:28840/)0/gym

(link kép)

Az URL beírása után üssük le az enter billentyűt.

Ez a link a terem dolgozóinak ad hozzáférést mindenhez. Például a vendégekhez, bevételekhez és még sok máshoz.

A következő képen illusztráljuk, hogy hogyan fog megjelenni az oldal miután minden utasítást követtünk:

(kép az oldalról)

A linket beírva megjelenik előttünk egy felhasználói felület, ez az oldalunk főoldala, ahova a pultosnak a saját egyedi felhasználóját és jelszavát szükséges megadnia. Itt érdemes figyelni, hogy ne gépeljük el se a felhasználót, se pedig a jelszót, különben nem kapunk hozzáférést a belépéshez.

Minden pultos egyedi felhasználónévvel és jelszóval rendelkezik. Abban az esetben, ha elírná felhasználónevét vagy jelszavát az alkalmazott, megjelenik a kijelzőn egy hibaüzenet „sikertelen bejelentkezés” figyelmeztetéssel. Ilyenkor ellenőrizzük le, hogy biztos minden adatunkat jól adtuk-e meg, és ha megtaláltuk a hibát írjuk át a helyes adatokra, hogy az oldal beengedjen.

(kép az oldalról) (kép a sikertelenről)

## **Főoldal**

Ha helyesen írtuk be az adatainkat akkor, a „belépés” gombra kattintva meg is jelenik előttünk a kezelői felület, ami a következőképpen néz ki:

(kép)

Ez a termet kezelő oldalunk főoldala.

A legfelül elhelyezkedő navigációs sávban bal oldalt található egy lenyitható menüsor, ami hozzáférést ad az előbb említett fő oldalhoz, felhasználókhoz, valamint a beállításokhoz. Szintén ebben a sávban, csak jobb oldalon a kijelentkezés menüpont érhető el.

Középre elhelyeztünk egy számlálót, ami a pontos világóra szerinti időt mutatja. Ez alatt találhatók a felhasználó menüpont, ami a teremben megfordult vendégek gyakoriságát mutatja éves, illetve havi lebontásban. Szintén találhatunk ez alatt egy ugyan ilyen leosztást, csak a terem bevételeihez. Ez mindig frissül, akárhányszor vissza kattintunk a főoldalra, vagy lefrissítetjük az oldalt, vagy kilépünk és újra bejelentkezünk.

(kép)

## **Felhasználók**

Hogyha az előbb említett megnyitható menüre, majd a felhasználókra kattintunk, hozzáférést kapunk az összes vendéghez, és adataikhoz. Láthatóvá válik azonosítójuk, nevük, nemük, születési évük, személyi számuk, telefonszámuk, lakcímük. Sőt, itt még az is megtekinthető, hogy hányszor járt egy adott vendég a terembe, illetve mikor regisztrált be hozzánk.

(kép)

Ezen a felületen bal oldalt legfelül tudjuk kiválasztani, hogy a rendszer mennyi felhasználót mutasson ki.

Alapméretezettként az összes felhasználó látható időrendi sorrendben hozzáadva. Ezen kívül még meghagytuk lehetőségnek, hogy adott mennyiségű tagot jelenítsen meg a rendszer. (pl. 5,10,20,50)

(kép)

## **Regisztráció**

Ez alatt találhatjuk meg az új tag hozzáadása nevű zöld, plusz jellel ellátott regisztrációs felületet. Kattintás után egyből a hozzáadni kívánt új bérlet QR-kódját szükséges leolvastatni. Telefonnal, valamint számítógéppel is be lehet olvasni a kódot. Ha valamiért nem működne az olvasó kézzel be is lehet írni a bérlet számát. A regisztrációt mindenképpen el kell végezni, akkor is, ha valaki napi jegyet vásárol. Így tároljuk a rendszerben az illető adatait azonosítás szempontjából .

(kép)

Miután beolvastuk a bérletet, a következő módon kell eljárni, hogy véglegesítve legyen a regisztráció: (kép)

-Meg kell adnunk egy vezetéknevet.

-Meg kell adnunk egy keresztnevet.

-Meg lehet adni utónevet is, de nem szükséges.

-Ki kell választani az ember nemét.

-A vendég születési idejét megadni.

-A vendég személyi számát megadni.

-Vendég létező és használatban lévő telefonszámát megadni

-Vendég lakcímét megadni.

A folyamatot elvégezve, hozzá lett adva az illető a rendszerünkhöz. Ezután már csak annyi a dolgunk, hogy megkeressük az újonnan regisztrált tagot a felhasználók közül a QR-kód segítségével, vagy akár manuálisan beírva, és a profilján található „vásárlás” gombnál napijegyet, vagy bérletet csatolunk a profiljához. Ha nem a QR-kód olvasó által keressük meg az illetőt, akkor a zöld aktatáskára kattintva tehetjük ezt meg.

**Vásárlásnál a következők közül lehet választani: (KÉP)**

**-Napijegy**

**-Diák napijegy**

**-Havi korlátlan bérlet**

**-Diák bérlet**

**-Kedvezményes bérlet**

A mennyit fizet mezőben a pultosnak kézileg szükséges begépelni az összeget. Az egyéb mezőt abban az esetben hoztuk létre, hogyha a vendégnek még esetleg maradna tartozása a konditerem felé. Ez rendkívül praktikus, mivel a pultos begépelheti megjegyzésnek, hogy mennyivel tartozik az adott személy és így nem lesz elfelejtve. Mivel a pultos maga gépeli be az összeget, mint azt már említettem, így azt is megteheti, hogy 1400 forint volt a vásárlás, de a vendég csak 1000 forintot tudott adni, így a begépelheti a pultos a mennyit fizet részhez az 1000 forint értékű összeget, megjegyzésbe pedig bekerül, hogy még 400 forinttal tartozik a vendég.

Ha egy vendég meggondolná magát a vásárlásról akkor pultosunk egyszerűen a „mégse” gombra kattintva megszüntetheti azt.

A hozzáadás gombbal hozzá is adtuk a vendéghez a vásárolt csomagját és a bérlet érvényessége olvasható lesz a profiljában.

Szintén a felhasználóknál, jobb oldalon a kártyaolvasó mellett egy keresés opciót is létrehoztunk, melyben lehet szűrni bérletszám, név által, telefonszám vagy személyi szám alapján. Ezt a sima „keresés” mezőbe szükséges gépelni.

A „keresés alapja” nevű mezőben lehet kiválasztani, hogy a pultos mi alapján szeretne keresni.

Ez egy olyan kereső, amiben nem szükséges entert nyomni, mivel ahogy elkezdjük gépelni a számot automatikusan megjelenik. Ezzel a módszerrel egyszerűsítettük a keresést. Ez egy rendkívül hasznos dolog, mivel így a pultosnak nem kell egyenként végig olvasni a vendég listát, hogyha esetleg egy bizonyos vendéget keresne a rendszerben, vagy módosítaná az adatait. A keresés és a keresés alapja mezők együtt működnek, mindenképp ügyeljünk arra, hogy azt választottuk-e ki, amit keresni szeretnénk. Ha olyan adatot kezdünk gépelni, ami nincs a rendszerben, akkor értelemszerűen nem lesz rá találat.

Középen található a kártyaolvasónk, valamint egy kulcs leadása opció. Ez a kettő művelet a beléptetéshez és a kiléptetéshez szükséges. (KÉP)

## **Beléptetés**

A kártyaolvasóval beolvassuk a vendég bérletén található QR-kódot és máris hozzáférést kaphatunk a vendég profiljához, hogy milyen bérlete van, és hogy az meddig érvényes. Szintén itt lehet a vendéget ki, valamint beléptetni a terembe. A következő módon történik a beléptetés:

1. lépés : Beolvassuk a QR kód olvasóval a vendég bérletét.

2. lépés: Ha nincs érvényes bérlete, vagy jegye a vásárlás gombra kattintva hozzá tudjuk adni a megvásárolni kívánt bérletet/jegyet.

3. lépés: Miután van érvényes napi jegy / bérlet a „beléptet” gombra kell kattintani.

4. lépés: Begépelni a vendégnek kiadott szekrénykulcs számát.

5. lépés: „Beléptetés” opcióra kattintani.

6. lépés: Sikeres beléptetés történt.

## **Kiléptetés**

1. lépés: Nyissuk meg a fentebb említett „kulcs leadása” opciót.

2. lépés: Gépeljük be a vendég által leadott szekrény kulcsnak a számát.

3. lépés: „Profil megnyitása” opcióra kattintás.

4. lépés: „Kiléptetés” gombra kattintani.

5. lépés: Sikeres kiléptetés történt.

## **Műveletek**

A felhasználói menüben a vendégeknél találhatók különféle műveletek (kezelő, egyéb) . Most ezen opciók bemutatása következik. Egy műveletet elől helyeztünk el az egyszerűsítés szempontjából (aktatáska), mivel ez a kezelőművelet. A többit a vendégek adatai mögé raktuk, ezek az egyéb műveletek.

(kép)

## **Kezelőművelet**

Az első művelettel, (KÉP)

szintén a vendég bérlete állapotát tudjuk leellenőrizni, valamint be és kiléptetni. Ezt az opciót azért hagytuk meg lehetőségként, ha esetleg valaki otthon felejtené a bérletét/elhagyná, ne jelentsen problémát és anélkül is könnyedén tudjuk az illetőt ki-be léptetni a terembe.

(kép)

## **Egyéb műveletek**

A következő művelettel (KÉP)

meg tudjuk tekinteni, hogy egy adott vendég milyen jegyet vásárolt tőlünk. Miután rákattintottunk a következők lesznek láthatóak: (kép)

Láthatjuk a vendég: -Azonosítóját

-Mit vásárolt

-Mikor vásárolt (dátum)

-Mennyiért vásárolt (Ft)

-Leírást (pl. tartozásról)

Innen a vissza gomb megnyomásával vissza is kerülünk a vendégekhez és az adataikhoz.

A következő művelet, ami bemutatásra kerül az egy szerkesztői művelet, amit egy ceruza ikonnal láttunk el. (KÉP)

Erre az ikonra kattintva kiugrik egy „felhasználó módosítása” ablak, amiben, a pultos tudja módosítani a felhasználók adatait.

Ezt a lehetőséget azért tettük bele a programba, mert ha véletlen rosszul mentett el a dolgozó egy adatot a vendégről, akkor sincs semmi gond, mert még később is átírható.

Itt is a következő adatokat lehet módosítani:

-Vezetéknév

-Keresztnév

-Útónév (ha van, de nem szükséges)

-Vendég neme

-Születési éve

-Személyi ID -je

-Telefonszáma

-Lakcíme (KÉP)

Szintén két gombot találunk alul itt is. A mégse, illetve a változtat gombokat. A mégse gomb megnyomásával nem jön létre a változtatás, amennyiben történt. De hogyha még sincs javítani való adat akkor is célszerű ebben az esetben a mégse gombot használni, de természetesen a fenti jobb sarokban elhelyezett X-et is lehet.

A „változtat” gombra kattintva el is mentettük az új változtatásokat. Ügyeljünk arra, hogy most már a jó adatok legyenek beírva, mert a változtat gomb megnyomásával elmenti a program az új adatokat akár rosszak, akár jók, és ha elmentjük rosszul, akkor kezdhetjük újra az adatok átírását.

(KÉP A SIKERESRŐL, SIKERTELEN VÁLTOZTATASROL)

A legutolsó művelet ami bemutatásra kerül az egy X-el ellátott piros ikon, amellyel egy felhasználót véglegesen ki tudunk törölni a rendszerből. Ez egy olyan művelet, amit egy pultos nem hajthat végre, csak a teremtulajdonos.

Ennek érdekében, hogy csak a tulajdonos tudja használni ezt a műveletet, jelszóval védettük le.

(KÉP))

A jelszó beírása után az ellenőrzés gombra kattintva a rendszerünk megvizsgálja, hogy helyes-e a megadott jelszó, amennyiben igen, akkor abban az esetben a törlésre sor kerül.

Ezt a jelszót csak a teremtulajdonos tudja, Ő is hozhatja létre magának. Ha rosszul lett beírva a jelszó akkor egy hibaüzenetet láthatunk megjelenni. Ebben azt olvashatjuk, hogy az azonosítás sikertelen volt.

A fényképezőgép ikonra kattintva a teremtulajdonos a saját kártyáján lévő QR-kódot beolvasva könnyedén és gyorsan el tudja távolítani a vendéget a listáról. A rendszer itt is ellenőrzi, hogy a QR-kód, ami beolvasásra kerül az tényleg a tulajdonosé-e.

(KÉP)

## **Beállítások**

A lenyitható menüben az utolsó lehetőség ami található az nem más, mint a beállítások.

Erre kattintva egy üdvözlő üzenet jelenik meg a bejelentkezett pultos nevével.



Ez alatt láthatunk még itt kettő kattintható ablakot.

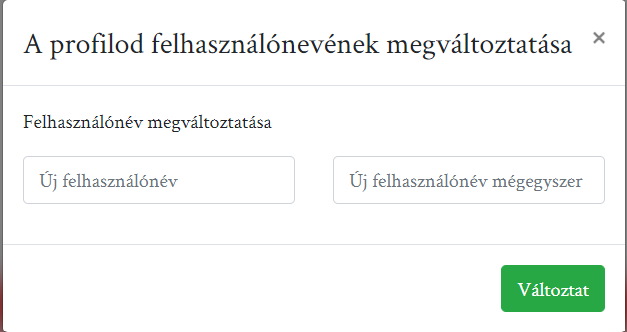
-Felhasználóváltás

-Jelszóváltás

Ezen a felületen van lehetősége a pultosnak megváltoztatnia a felhasználónevét, valamint a jelszavát, amivel bejelentkezik a rendszerbe. Mind a kettőt a „kattints ide” gombbal lehet változtatni.

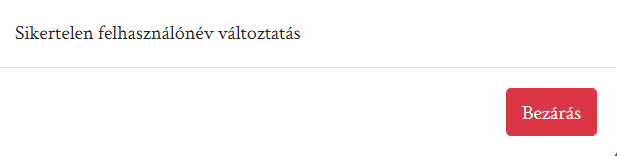
# **Felhasználó váltás**

Ha a felhasználóváltás „kattints ide” gombra nyomunk, akkor a következőket láthatjuk:

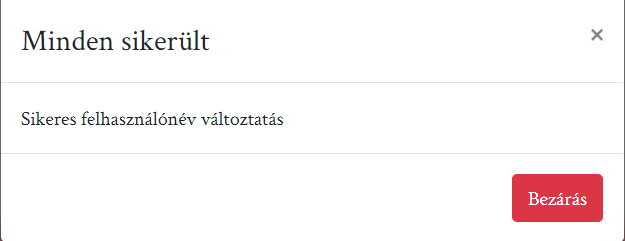


Egy felugró ablakkal találhatjuk szembe magunkat „A profilod felhasználónevének megváltoztatása” néven. Az utasításokat követve a fenti mezőbe az új felhasználónevet kéri a rendszer, az alatta lévőbe pedig meg kell ismételni azt, majd a „változtat” gombra kattintani.

Hogyha a második mezőben véletlenül nem ugyan az a név kerülne, mint az elsőbe azt a rendszer jelzi egy felugró ablakkal, amit „Sikertelen felhasználónév változtatásával” jelez ki.



Ha a változtatás sikeres volt, akkor egy ugyan ilyen felugró ablakkal találhatjuk szembe magunkat, viszont ez az ablak abban tér el az előzőtől, hogy „sikeres felhasználónév változtatást” ír ki a kijelzőnkre a „változtat” gomb kattintása után.



Innentől már nincs más dolgunk, csak megjegyezni az új felhasználónevünket, mivel az oldal lefrissítette a régit, és már csak az új felhasználónév igénybevételével tudunk hozzáférni a profilunkhoz.

Ezt az ablakot is, pont úgy, mint az előzőt a bezárás opcióval, vagy pedig az X-el lehet eltüntetni a kijelzőről. Ha meggondoltuk volna magunkat a változtatás közben, abban az esetben könnyedén az X-el bezárhatjuk az ablakot, így nem kerül sor a felhasználónév mentésére.

# **Jelszó változtatás**

A felhasználónév változtatás alatt a jelszó változtatás található meg.

(kép)

Itt is szintén a „kattints ide” feliratra kattintva tudunk jelszót módosítani. Miután sikeresen rákattintottunk az előbb említett gombra megjelenik előttünk a „profilod jelszavának megváltoztatása” ablak.

Ugyan úgy, mint a felhasználónévnél szükséges fentre írni egy jelszót, és az alatta lévő mezőbe ugyan ezt a jelszót megismételve beírni, majd a „változtat” nevezetű gombra kattintani. Célszerű olyan jelszót választani, amit könnyen megjegyez a felhasználó.

Abban az esetben ha a két jelszó nem egyezne, mert elgépeltük valamelyiket véletlenül, akkor az oldal itt is egy felugró ablakkal jelzi, hogy sikertelen volt a változtatás. Ez a következőféle képen néz ki:

(KÉP)

Ha a két jelszó egyezik, akkor a „változtat” gomb kattintása után frissülve lesz az új jelszó a rendszerben, „sikeres változtatás” üzenetet olvashatunk a kijelzőn, és ez után a felhasználó majd ezzel az új, módosított jelszóval tud hozzáférni a fiókjához.

Ha meggondolnánk magunkat változtatás közben egyszerűen az X-re kattintva kiléphetünk belőle módosítás nélkül, így értelemszerűen nem kerül sor a jelszó váltásra.

A teremtulajdonosnak is hoztunk létre egy teljesen független oldalt, egy hozzátartozó linkkel ami a következő: <https://themonstersgym.ddns.net:28840/admin>

A link beírása után a böngésző fel is dobja az oldalt, ahol éppúgy történik a bejelentkezés, mint a dokumentáció elején bemutatott terem alkalmazottainál.

(KÉP)

Ide is szükséges megadni egy felhasználónevet és egy jelszót, csak azzal a különbséggel, hogy ezt a beléptető felületet csak a teremtulajdonos használja és csak Ő férhet hozzá.

Belépés után ugyan azzal a főoldallal találhatjuk szembe magunkat, mint amit a teremben dolgozók főoldalánál már bemutattunk. Itt is látható a világóra számláló, valamint az éves és a havi bevétel, illetve a vendégek gyakorisága éves, és havi leosztásban.

Itt az az eltérés az elején bemutatottaktól, hogy a megnyitható menüpontra kattintva a következőket találhatjuk: (KÉP)

-Főoldal

-Alkalmazottak

-Felhasználók

-Csomagok

-Beállítások

Az alkalmazottak, valamint a csomagok menüponttal bővítettük a teremtulajdonos számára a lehetőségeket.

Az alkalmazottak menüpontra kattintva láthatóvá válik a teremben dolgozó pultosok adataik: (kép)

-Keresztnév

-Vezetéknév

-Nem

-Utónév (ha van)

-Születési dátum

-Személyi szám

-Telefonszám

-Lakcím

-Regisztrációs dátum, tehát hogy mikor kezdett a teremben dolgozni az adott illető.

# **Fejlesztői dokumentáció**

Feladat

Egy könnyen kezelhető, értelmezhető konditermet üzemeltető oldal létrehozása a konditeremben dolgozók számára.

## **Fejlesztéshez használt k****örnyezet**

**-Windows 10 64 bites operációs rendszer**

**-Google Chrome böngésző**