**BeYouWebshop**

**Dokumentáció**

BeYou Ékszer Webshop Projekt Bemutatása

Miért ezt a projektet készítjük?

A BeYou Ékszer Webshop projekt azért született meg, hogy egy megfizethető, ugyanakkor minőségi alapanyagokból készült ékszerkollekciót kínáljon a hétköznapi emberek számára. A középszinten élők számára tervezett ékszerek ideálisak munkához, ajándékozáshoz vagy akár egy esti programhoz. Az ékszerek választékában szereplő arany, ezüst és fémes anyagokból készült karkötők, nyakláncok és fülbevalók széles palettájával célunk, hogy mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbb darabot.

Milyen problémára kínál megoldást?

A projekt elsődleges célja egy átlátható és könnyen kezelhető webshop létrehozása, amelyben a vásárlók számára egyszerű és élvezetes a böngészés. A BeYou Ékszer Webshop a minőségi és divatos ékszerek széles választékát kínálja, lehetővé téve az emberek számára, hogy könnyedén megtalálják az egyéniségükhöz és stílusukhoz legjobban illő ékszert.

Mik a jövőbeli tervek az elkészült projekttel?

A jövőben terveink között szerepel a webshop kínálatának bővítése további egyedi és divatos ékszerekkel. Célunk, hogy a BeYou ne csak egy egyszerű webshop legyen, hanem közösségi platform is, ahol az emberek megoszthatják saját ékszerkészítési tapasztalataikat, ötleteiket. Továbbá, szeretnénk lehetőséget biztosítani az ismerős körben ékszerekkel foglalkozók számára, hogy saját igényeikre szabott ékszereket tervezzenek és rendeljenek

Mi a projekt célja?A BeYou Ékszer Webshop célja, hogy széles választékkal, átlátható vásárlási élménnyel és megbízható szolgáltatással elvarázsolja az ékszerek szerelmeseit. A webshop kizárólag utánvétes fizetési lehetőséget kínál, legyen az készpénz vagy bankkártya, és ezzel egyszerűsíti a vásárlói élményt. A BeYou ékszereivel szeretnénk színesíteni, feldíszíteni és személyessé tenni mindenki napját.

**Használt technológiák bemutatása**

**Programozási nyelvek:**

* PHP: A szerveroldali nyelvként használt PHP segítségével valósítjuk meg a dinamikus weboldal funkcióit, mint például a kosárkezelés vagy a felhasználói regisztráció.
* HTML: Az alapvető weboldal struktúra kialakításához és az adatok megjelenítéséhez használtuk az HTML-t.
* BOOTSTRAP (CSS & JavaScript): A Bootstrap keretrendszer segítségével könnyen és gyorsan alakítjuk át az oldal design-ját, valamint JavaScript funkciókat is integrálunk a felhasználói élmény javítása érdekében.

**Adatbázis**:

* MySQL: A projekt adatbázis-kezelésére MySQL-t alkalmazunk, mely hatékonyan tárolja és kezeli az ékszerkollekcióval kapcsolatos információkat, felhasználói adatokat.

**Verzió kezelés:**

* Git: A Git segítségével nyomon követjük a kódbázis változásait, könnyen összevonjuk a fejlesztéseket, és biztonságosan kezeljük a különböző verziókat.
* **Projekt menegment szoftver:**
* Discord: A Discordot választottuk a csapatmunka és a projektmenedzsment eszközeként. Képes egyszerre biztosítani a kommunikációt és az együttműködést, valamint a feladatok és dokumentációk rendszerezését.
* **A projektben elsajáttott skillek:**
* Csapatmunka: A Discord és más csapatmunka eszközök segítségével megtanultuk hatékonyan együtt dolgozni és megosztani az ötleteinket.
* Önfejlesztés: A projekt során folyamatosan tanultunk és fejlesztettük saját magunkat, készségeinket.
* Problémamegoldó Képességek: Számos problémát kellett megoldanunk a fejlesztés során, és ezáltal fejlesztettük problémamegoldó képességeinket.
* Kommunikáció: A Discord segítségével hatékonyan kommunikáltunk a csapatban, megosztottuk az információkat és feladatokat

**Design software:**

A weboldal design tervezésnél a Pandora weboldalát vettük alapul így nem használtunk erre külön szofwaret.

**Összességében:** A BeYou Ékszer Webshop projekt technológiai választásai és szoftverei mind a hatékony fejlesztés, mind a kiváló felhasználói élmény biztosítását célozzák meg. A használt eszközök és nyelvek összehangolt alkalmazásával garantáljuk a webshop átláthatóságát, gyorsaságát és megbízhatóságát. A soft skillek fejlesztése és a szoros csapatmunka hozzájárul a projekt sikeres megvalósításához és a jövőbeli tervek könnyebb megvalósításához.

**Adatbázis kapcsolatok:**

user\_table tábla:

* user\_ID (PK): Egyedi azonosító
* name: Teljes név
* gender: Nem
* birthdate: Születési dátum
* email: E-mail cím
* phone\_number: Telefonszám

table\_admin tábla:

* admin\_ID (PK): Egyedi azonosító
* username: Felhasználónév
* password: Jelszó
* name: Teljes név
* email: E-mail cím
* phone\_number: Telefonszám

shipping\_addresses tábla:

* address\_ID (PK): Egyedi azonosító
* user\_ID (FK): Felhasználó azonosító (user\_table táblára mutató idegen kulcs)
* country: Ország
* postal\_code: Irányítószám
* street\_address: Utca és házszám
* city: Város

colors tábla:

* color\_ID (PK): Egyedi azonosító
* color\_Name: Szín neve
* materials tábla:
* material\_ID (PK): Egyedi azonosító
* material\_Name: Anyag neve

5types tábla:

* type\_ID (PK): Egyedi azonosító
* type\_Name: Típus neve

products tábla:

* product\_ID (PK): Egyedi azonosító
* product\_name: Termék neve
* price: Ár
* description: Leírás
* stock: Készlet mennyisége
* color\_ID (FK): Szín azonosító (colors táblára mutató idegen kulcs)
* type\_ID (FK): Típus azonosító (types táblára mutató idegen kulcs)
* material\_ID (FK): Anyag azonosító (materials táblára mutató idegen kulcs)
* image: Kép elérési útja

orders tábla:

* order\_ID (PK): Egyedi azonosító
* user\_ID (FK): Felhasználó azonosító (user\_table táblára mutató idegen kulcs)
* order\_date: Rendelés dátuma
* status: Rendelés állapota ('Received', 'Processing', 'Shipped')

order\_items tábla:

* order\_item\_ID (PK): Egyedi azonosító
* order\_ID (FK): Rendelés azonosító (orders táblára mutató idegen kulcs)
* product\_ID (FK): Termék azonosító (products táblára mutató idegen kulcs)
* quantity: Mennyiség
* item\_price: Tétel ára
* user\_ID (FK): Felhasználó azonosító (user\_table táblára mutató idegen kulcs)

**Fejlesztési és tervezési módszertan bemutatása**

A BeYou Ékszer Webshop fejlesztése során agilis módszertant alkalmaztunk, lehetővé téve rugalmas és fokozatos fejlesztést. Az SCRUM keretrendszer segített a sprintek meghatározásában és a működő funkcionalitások rendszeres átadásában. A Git verziókezelő rendszer biztosította a csapat egyidejűségét és a változások nyomon követését. A Discord szoftver szolgált a hatékony kommunikáció és csapatmunka támogatására.

**Nyelvek:** *PHP, HTML, Bootstrap (CSS & JavaScript)*

**Adatbázis Típus:** *MySQL*

**Verziókezelés:** *Git*

**Project Management Szoftver:** *Discord*

**Alkalmazás felhasználói bemutatása**

2 különböző jogosultsági kör van, a **User** és az **Admin**.

Userként a felhasználó a login.php oldallal fog találkozni ahol 3 lehetősége van vagy bejelentkezik a meglévő fiókjába vagy regisztrál egy új fiókot vagy a fejlécben navigálva megtekintheti a termékeket .Ha regisztrálni szeretne akkor az összes mező kitöltésével tud tovább haladni az oldalon ha bejelentkezni akkor pedig a felhasználónév + jelszót kell beírnia ha viszont megnézi a termékeket akkor minden termékhez hozzáfér viszont nem tud semmit berakni a kosárba mert nincs aktív fiók.Bejelentkezett formában viszont számos lehetősége van az all product oldalon 3 külömböző rétegben tud szűrni terméket anyag,szín valamint termék kategória (nyaklánc fülbevaló karkötő vagy charm) ha egy adott termék megtetszik neki akkor az add to car gombal hozzárakja a vásárló kosarához amit ha szeretne jobb felül a kis kosár ikonra kattintva azonnal elér ahol azonnal látja a rendelés végösszegét és a termékek számát.Viszont ha menet közbe meggondolja magát a felhasználó és ki szeretné cserélni a remove gombar el tudja távolítani a kosárból a terméket vagy akár meg tudja többszörözni a készlet erejéig .Ha végzett és meg szeretné rendelni a terméket akkor order gombra kattintva el is küldi a rendelését amit 5-7 munkanapon belül szállítanak és utánvételesen tudja kifizetni. Az alap funkción fellül ha a felhasználó esetleg összehúzná a böngésző ablakát a felső menüsor legördülő menövé alakul egy bizonyos béret után hogy a felhasználónak ne nagyíttóval keljen néznie az oldalt hanem mindenhez is hozzá tudjon férni .

Admin felhasználóként a login.php oldalon olyan funkciókhoz férhetünk hozzá amihez a sima átlag felhasználó nem hisz ezen a területen van lehetőségünk a készletet feltölteni új terméket hozzáadni vagy az árat módosítani egy meglévő terméknél itt van lehetőségünk a szűrőbe beállaítani az adott terméket vagy esetleg azt javíttani ha valamit elrontottunk a feltöltés során.

**Fejlesztői SZAKMAI dokumentáció**

**Többrétegű alkalmazás**

**Adatbázisréteg:**

* *Lásd: korábban kifejtve az adatbázis kapcsolatok pontban.*

**Üzleti logika (PHP):**

* Az üzleti logikát a PHP kódja tartalmazza. Ez a kód végzi az adatbázis lekérdezéseket, vagy változtatásokat, feldolgozza azokat, és kiszolgálja az adatokat a prezentációs réteg számára.

**Session kezelés és felhasználói azonosítás:**

* A session.php fájlban kezeli a felhasználói munkameneteket és az azonosítást.

**Prezentációs réteg (HTML, CSS, JavaScript):**

* Az HTML, CSS és JavaScript fájlok alkotják a weboldal prezentációs rétegét. Ezek felelősek a felhasználói felület létrehozásáért és az interakciók kezeléséért.

**Használt keretrendszer**

**Bootstrap 5.1**(A kód tartalmaz Bootstrap CSS osztályokat és komponenseket a **felhasználói** felület kialakításához)

**REST API**

Ellenőrzi, hogy a **types, colors** vagy **materials** paraméterek közül melyikek vannak jelen a kérésben.

**Bugreport:**





a képen látható hogy kategorizálva vannak a bug reportok 2 rendszerben is .:

Bug-report súlyossága:

Kritikus:piros (olyan bug az oldalon ami olyan problémát okoz ami nagyon kis eséllyel oldható meg egy sima user felhasználó által)

Súlyos:sárga (olyan bug az oldalon például csak arra vár hogy az adott elem aminek ott kell lennie még nincs fent a kódok között)  
közepes:zöld

Közepes:zöld( ez olyan bug az oldalon ami minimálisan zavar be vagy sehogy ezt egy egyszerü oldalfrissítéssel helyrehozható)

User számára megoldható e a probléma hogy elérje a célját:  
Igen:zöld (a felhasználó is könnyen el tud jutni a céljához csak másik útvonalon a kijavíttásig)

Nem:piros (ez olyan kritikus hábáknál fordul elő amit addig nem tud megcsinálni a felhasználó míg egy fejlesztő meg nem csinálja az adott problémát)