

**Készítette:** Sárkány Illés-Sámuel

Mikló József-Péter

Bartha Róbert-Dezső

**Tantárgy:** Szoftverrendszerek tervezése

**Tanévszerkezet:** 2022-2023

**Tartalomjegyzék:**

Bevezető.................................................................................................................................................1

A projekt célja.........................................................................................................................................1

Követelmények.......................................................................................................................................2

UML diagramok

**Bevezető**

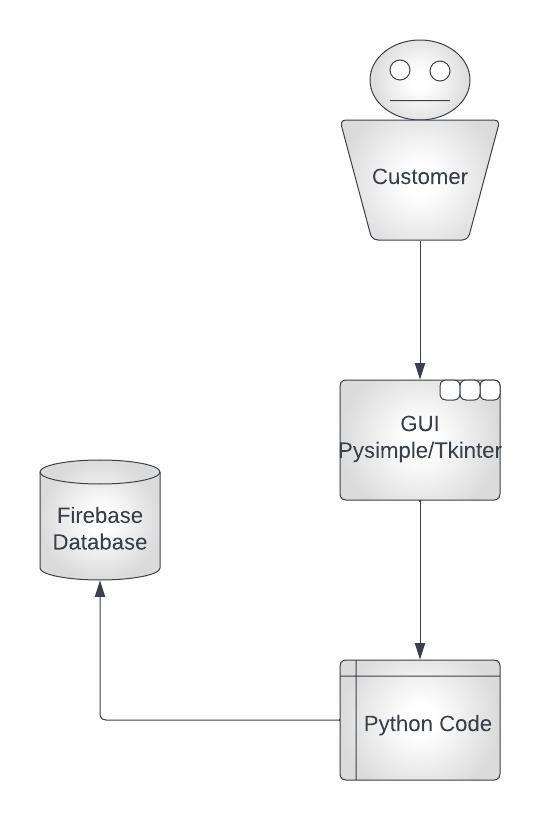
Napjainkban....

**Projekt célja**

Egy alkalmazás, amely segítségével az emberek fel tudják mérni a tudásukat különböző kategóriájú kérdésekben, illetve ha van egy jó kérdés ötletük akkor ezt hozzá is tudják adni az alkalmazáshoz.

Minden felhasználó első sorban kell regisztráljon és ezzel létrejön egy fiók, ahová a pontszámait gyűjti az illető felhasználónak illetve, hogy hány teljesített kvíze van. A projekt bővíthető a felhasználó által létrehozott kvízekkel is.

**Architektúra diagram**



**Követelmények**

**Felhasználói követelmények**

1.**Regisztráció:** A felhasználó kitölti a regisztrációs ablakban lévő mezőket

1.1. Validálási hiba esetén hibaüzeneteket jelenít meg, amely figyelmezteti és segíti a felhasználót, hogy helyesen töltse ki a mezőket

1.2. Sikeres regisztráció esetén egy üzenetet kap a felhasználó, hogy sikeresen regisztrált és a megadott e-mail címen is értesítve lesz, hogy regisztrált az appikáción

2.**Felhasználói bejelentkezés:** egy létező felhasználó adataival a rendszer beléptet a felhasználó fiókjába. Itt látja az eddigi pontszámait, tud kérdéseket létrehozni és játékot indítani.

3.**Admin bejelentkezés**: az admin képes játszani és minden kategóriában kérdéseket létrehozni.

4.**Kérdés kategóriák:** Minden kérdés egy-egy különböző kategóriába sorolható

5.**Kérdések szerkesztés:** Az admin kérdés létrehozása esetén az admin kiválasztja a kérdésnek megfelelő kategóriát. A felhasználó kérdés létrehozása esetén a felhasználó kérdések egy saját kategóriába kerülnek.

6.**Kvíz indítása:** Játék indításakor ki lehet választani kategóriákat, hogy milyen kategóriájú kérdéseket szeretnénk a játékba. Játék végén a játékos megnézheti a helyes és az általa helyesnek gondolt választ a kérdésekre, illetve az elért pontszámát a teljesített kvízen.

**Rendszer követelmények**

**Funkcionális követelmények:**

Az alkalmazás indításakor a kezdő oldal megjelenik, ahonnan admin vagy felhasználóként lehet bejelentkezni. Bejelentkezés után felhasználó módban a felhasználó tud kvízet indítani vagy kérdéseket létrehozni, „Felhasználói” kategóriában. Admin módban lehet kvízet indítani, kérdéseket létrehozni minden kategóriában.

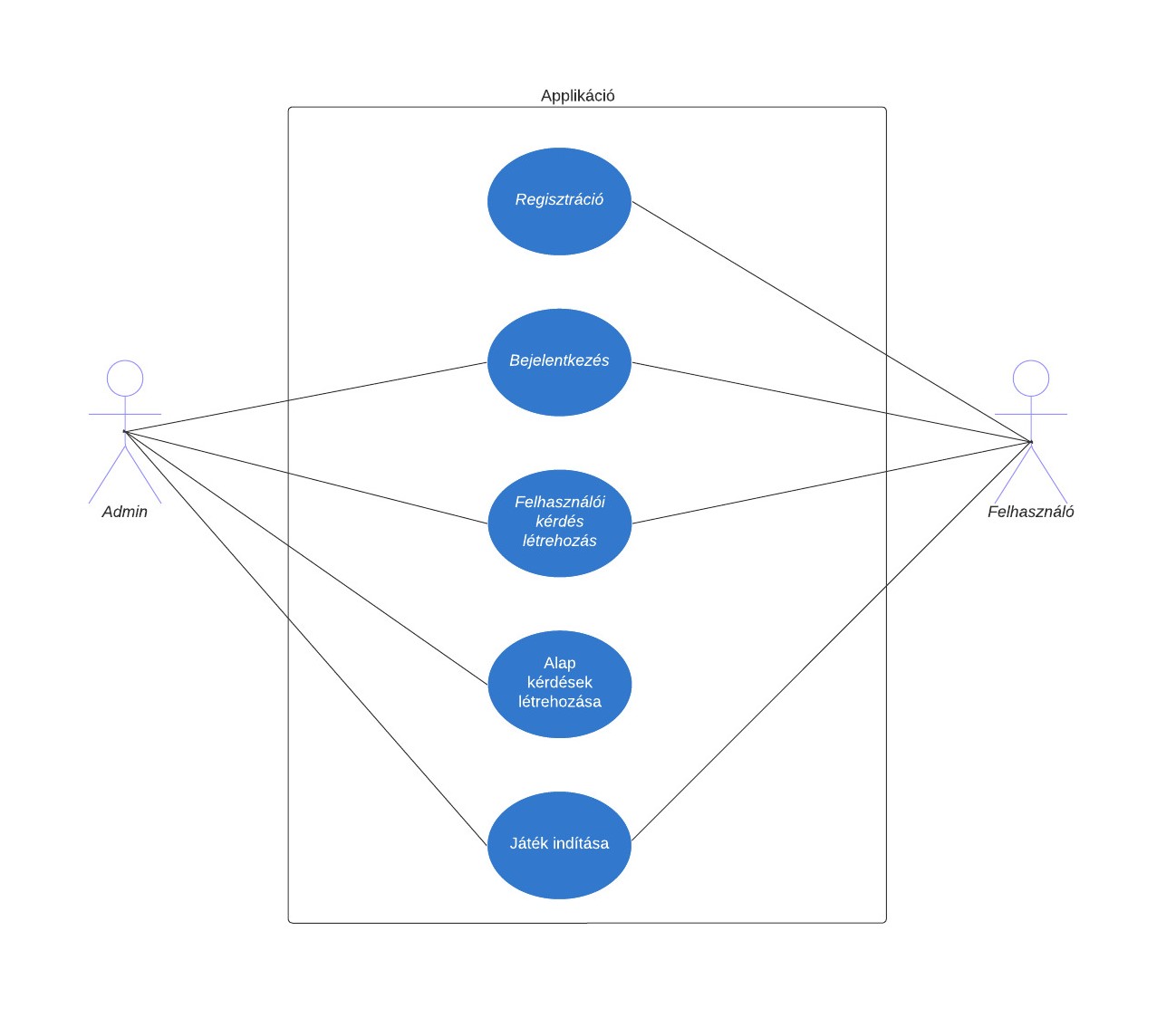
**Nem funkcionális követelmények:**

* Számítógép
* Python 3.9
* Windows: 10/11
* Internetkapcsolat
* Szabad tárhely: 50 Mb

**UML diagramok**

**Viselkedés diagrammok:**

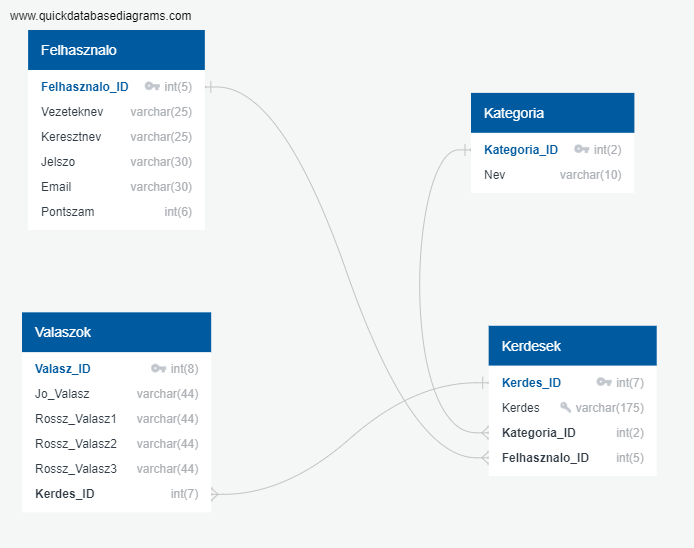
* **Használati eset diagram - Use case diagram**



Célja a követelmény rögzítése. A projekt célja, hogy kialakítsunk egy olyan számítógépes applikációt, amin keresztül a felhasználó regisztrálás és bejelentkezés után képes játékot indítani vagy felhasználói kérdéseket létrehozni. Az adminnak nincs szüksége regisztrációra és ezen kívűl ő alap kérdéseket is tud létrehozni.

* **Aktivitás diagramok - Activity diagrams**

**A rendszer kezdetleges adatbázisa**





Python:

Python-t azért szerettünk volna használni ebben a projektben, mert egyikünk sem használt idáig és meg akartunk ismerkedni ezzel a programozási nyelvel is.

Felhasználandó felületek/programozási nyelvek:

-Python/Pycharm-Applikáció

-Firebase-Kérdések és válaszok tárolása

-Tkinter GUI