

**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

**Bevezető**

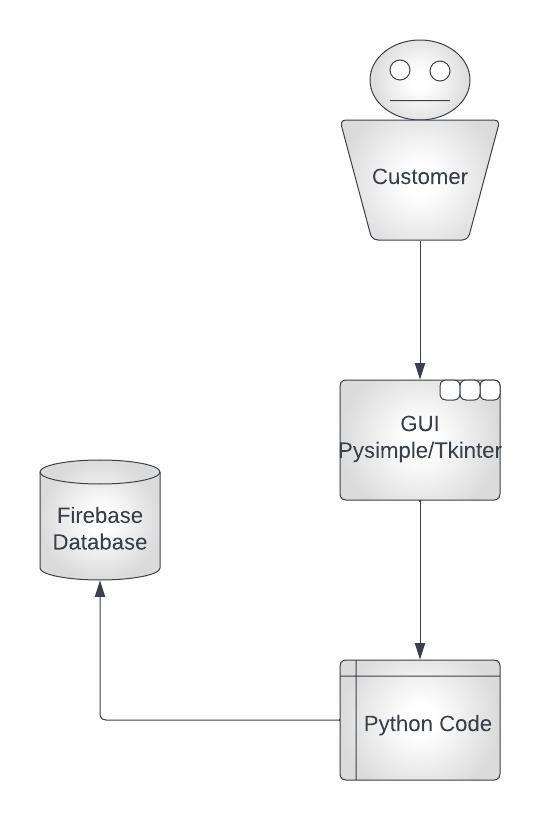
Napjainkban....

**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 diagramm**



**Követelmények**

**Felhasználói követelmények**

1.Regisztráció

2.Felhasználói bejelentkezés

3.Admin bejelentkezés

4.Felhasználó adatok

5.Kérdés kategóriák

6.Kérdések szerkesztése

7.Kvíz indítása

1. 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. Admin bejelentkezés esetén az admin létrehozni, szerkeszteni és törölni is tud kérdéseket.

4. Felhasználó bejelentkezés esetén egy létező felhasználó adataival a rendszer beléptet a felhasználó fiókjába. Itt láthatja, szerkesztheti az adatait, látja az eddigi pontszámait, tud kérdéseket létrehozni és játékot indítani.

4.Minden kérdés egy-egy különböző kategóriába sorolható. A felhasználó/admin kérdés létrehozása esetén kiválasztják a kérdésnek megfelelő kategóriát

5.Játék indításakor ki lehet választani kategóriákat, hogy milyen kategóriájú kérdéseket szeretnénk a játékba

6. Játék végén a játékos megnézheti a helyes és az általa helyesnek gondolt választ a kérdésekre, illetve az elért pontszámát a teljesített kvízen.

**Rendszer követelmények**

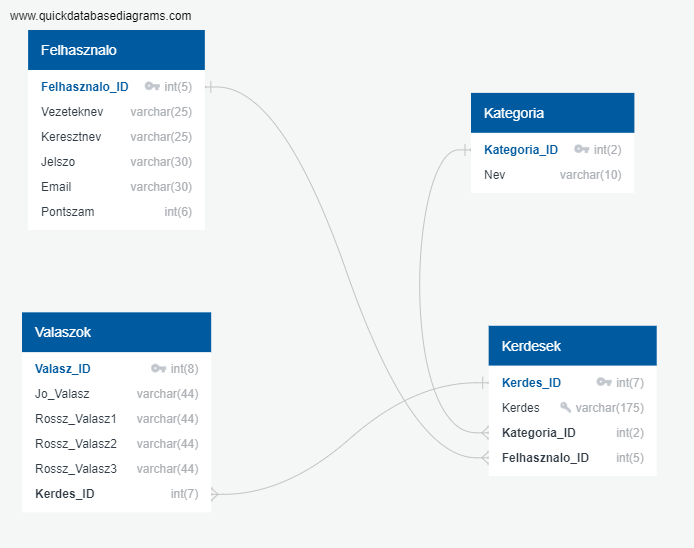
**Nem funkcionális követelmények:**

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. Admin módban lehet kvízet indítani, kérdéseket létrehozni, szerkeszteni és törölni.

**Funkcionális követelmények:**

* Számítógép
* Python fordító

**A rendszer kezdetleges adatbázisa**



Wireframe:(egy része)



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

-Pysimple gui