

SAPIENTIA ERDÉLYI MAGYAR TUDOMÁNYEGYETEM
MAROSVÁSÁRHELYI KAR,
INFORMATIKA SZAK



SAPIENTIA
ERDÉLYI MAGYAR
TUDOMÁNYEGYETEM

SZOFTVERRENDSZEREK PROJEKT

QuickReserve

Hallgatók:

Kovács Attila-Sándor

Zöldi Tamás Botond

Tartalom

1.Bevezető	4
2.Projekt célja	4
3. Követelmény specifikációk	5
3.1. Felhasználói követelmények. Use case diagram.....	5
3.1.1. Felhasználói követelmények	5
3.1.2 Use Case Diagram	5
3.2. Rendszerkövetelmények.....	7
3.2.1 Funkcionális követelmények	7
3.2.2 Nem-funkcionális követelmények	7
4.Tervezés	8
4.1 Architektúra	8
4.1.1 Architektúra Diagramm	8
4.1.2 Architektúra Diagramm magyarázata.....	8
4.2. Adatbázis.....	9
4.2.1. Adatbázis diagramm	10
4.2.2. Adatbázis diagramm magyarázata	10
4.2.3. UI terv	12
4.3 Managelés–GitHub-Kanban.....	14
5. Alkalmazás működése	15
5.1. UI –konkrét megvalósítás.....	15
5.1.1. Login page	15
5.1.2. Register as guest page	16
5.1.3. Register as restaurant page.....	16
5.1.4. Add menu page.....	17
5.1.5. Add restaurant layout page	18
5.1.6. About page	18
5.1.7. Restaurant details page	19
5.1.8. Restaurant menu page.....	20
5.1.9. Order page	21

5.1.10. Reservation summary page.....	21
5.1.11. User profile page.....	22
5.1.12. Edit user profile page	22
5.1.13. Reservation page	23
5.1.14. Restaurant profile page	24
5.1.15. Edit restaurant informations page	25
5.1.16. Edit restaurant hours page	25
5.1.17. Edit restaurant food page	26
6. Összegzés	26
6.1. További fejlesztési lehetőségek.....	27

1.Bevezető

A **QuickReserve** egy egyszerűen használható és sokoldalú mobilalkalmazás, amely megkönnyíti az éttermekkel kapcsolatos teendőket, mint az asztalfoglalás és az előzetes ételrendelés. Az applikáció célja, hogy kényelmes, gyors és modern megoldást kínáljon mind az éttermek, mind a vendégek számára. Legyen szó családi vacsoráról, baráti összejövetelről vagy üzleti találkozóról, a QuickReserve segít abban, hogy minden gördülékenyen menjen.

2.Projekt célja

A **QuickReserve** egy olyan mobilalkalmazás, amely a vendéglátás és a vendégek igényeit ötvözve modernizálja az éttermekkel kapcsolatos folyamatokat. Az applikáció fő célkitűzései a következők:

1. Kényelmesebb élmény a vendégeknek

- A vendégek könnyedén foglalhatnak asztalt néhány kattintással.
- Lehetőségük van előre megtervezni az étkezéseiket, így minimalizálhatják a helyszíni várakozást.

2. Hatékonyabb működés az éttermek számára

- Az éttermek digitálisan kezelhetik a foglalásokat és rendeléseket, ami megkönnyíti a vendégek fogadását és a napi tervezést.

3. Időmegtakarítás mindkét fél számára

- Az előzetes foglalások és rendelések lehetőséget biztosítanak arra, hogy mind a vendégek, mind az éttermek kevesebb időt töltsenek adminisztrációval, és gyorsabban történjen a kiszolgálás.

4. Átlátható információk biztosítása

- A vendégek részletes információkat kaphatnak az éttermekről, például az asztalok elérhetőségéről, az étlapról és az árakról, így könnyebben dönthetnek.

5. Digitalizáció a vendéglátásban

- A hagyományos, papíralapú foglalási rendszereket egy felhőalapú, modern megoldás váltja fel, amely megbízhatóbb és egyszerűbben kezelhető.

3. Követelmény specifikációk

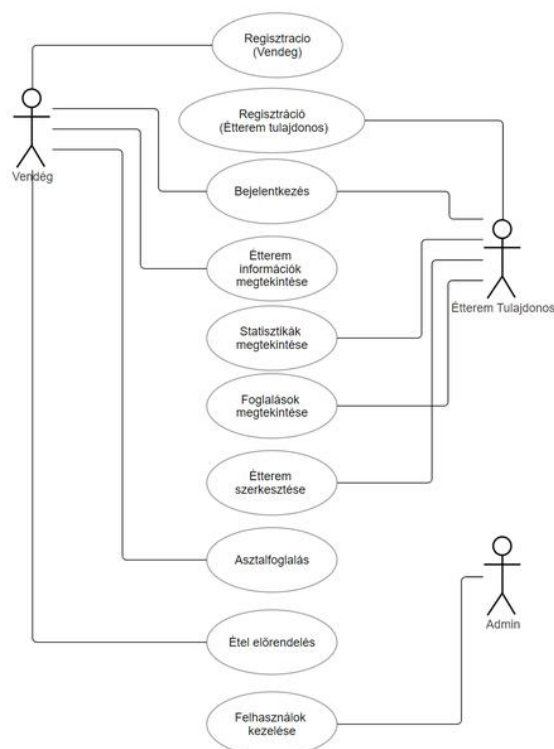
3.1. Felhasználói követelmények. Use case diagram.

3.1.1. Felhasználói követelmények

A **QuickReserve** alkalmazás felhasználói követelményei a következőkre összpontosítanak:

- **Regisztráció és bejelentkezés:**
 - A felhasználók és éttermek regisztrációja egyszerű és gyors legyen.
 - Felhasználók felhasználónév és jelszó segítségével regisztrálhatnak.
- **Profilkezelés:**
 - A felhasználók szerkeszthessék személyes adataikat.
 - Az éttermek hozzáadhassák és szerkeszthessék saját éttermi profiljukat (pl. nyitvatartás, asztalok száma, elérhető menü).
- **Asztalfoglalás:**
 - A vendégek kiválaszthassák a kívánt időpontot, és asztalt foglalhassanak az elérhető opciók közül.
- **Előrendelés:**
 - A felhasználók előre kiválaszthassák az étlapról a rendelni kívánt ételeket.
- **Éttermi információk böngészése:**
 - A vendégek láthassák az éttermek adatlapjait, elérhetőségüket és értékeléseiket.
- **Használhatóság:**
 - Az alkalmazás legyen egyszerűen kezelhető, gyors

3.1.2 Use Case Diagram



3.1.2.1. Use Case Diagram magyarázata

Szereplők (Aktuális felhasználók):

1. **Vendég** (bal oldalon):
 - Az alkalmazásban regisztrált felhasználók, akik éttermi asztalokat foglalhatnak és ételt rendelhetnek.
2. **Étterem Tulajdonos** (jobb oldalon):
 - Az éttermeket képviselő felhasználók, akik hozzáférhetnek statisztikákhoz, foglalásokhoz és szerkeszthetik az éttermük adatait.
3. **Admin** (jobb alsó sarokban):
 - A rendszer karbantartója, aki kezelheti a felhasználókat, és ellenőrizheti a rendszer működését.

Use Case-ek (funkciók):

1. **Regisztráció (Vendég):**
 - A vendégek regisztrációja a rendszerbe.
2. **Regisztráció (Étterem tulajdonos):**
 - Étterem-tulajdonosok regisztrációja, amely során létrehozhatják az éttermüket a rendszerben.
3. **Bejelentkezés:**
 - Mindkét fő felhasználó (vendég és étterem tulajdonos) beléphet az alkalmazásba.
4. **Étterem információk megtekintése:**
 - A vendégek böngészhetik az éttermek adatait (pl. nyitvatartás, elérhető asztalok).
5. **Statisztikák megtekintése:**
 - Az étterem tulajdonosok hozzáférhetnek az éttermi statisztikákhoz (pl. foglalások száma, vendégek visszajelzései).
6. **Foglalások megtekintése:**
 - Az étterem tulajdonosok listázhatják és nyomon követhetik a vendégek által leadott foglalásokat.
7. **Étterem szerkesztése:**
 - Az étterem tulajdonosok módosíthatják az éttermük adatait (pl. étlap, asztalok száma).
8. **Asztalfoglalás:**
 - A vendégek foglalhatnak asztalt az étteremben egy adott időpontra.
9. **Étel előrendelés:**
 - A vendégek az étlap alapján előre rendelhetnek ételt az asztalfoglalással együtt.

10. Felhasználók kezelése:

- Az adminisztrátor kezelheti az alkalmazás összes felhasználóját (pl. törlés, jogosultságok).

Kapcsolatok magyarázata:

- A **szereplők** és a **funkciók** közötti vonalak mutatják, hogy ki használhatja az adott funkciókat:
 - **Vendég:** Regisztráció, bejelentkezés, étterem információk megtekintése, asztalfoglalás, étel előrendelés.
 - **Étterem Tulajdonos:** Regisztráció, bejelentkezés, statisztikák megtekintése, foglalások kezelése, étterem szerkesztése.
 - **Admin:** Beavatkozhat a felhasználók kezelésébe, de nem használja az ügyfél-specifikus funkciókat.

3.2. Rendszerkövetelmények

3.2.1 Funkcionális követelmények

- A rendszer támogassa a felhasználói regisztrációt és bejelentkezést.
- Legyen képes az asztalfoglalások és előrendelések kezelésére.
- Az éttermek számára legyen lehetőség profiljuk és étlapjuk szerkesztésére.
- Támogassa az értesítések küldését (pl. e-mail vagy push értesítések).
- Nyújtson keresési funkciót az éttermek és elérhető időpontok között.
- A foglalásokat és rendeléseket tárolja egy adatbázisban.

3.2.2 Nem-funkcionális követelmények

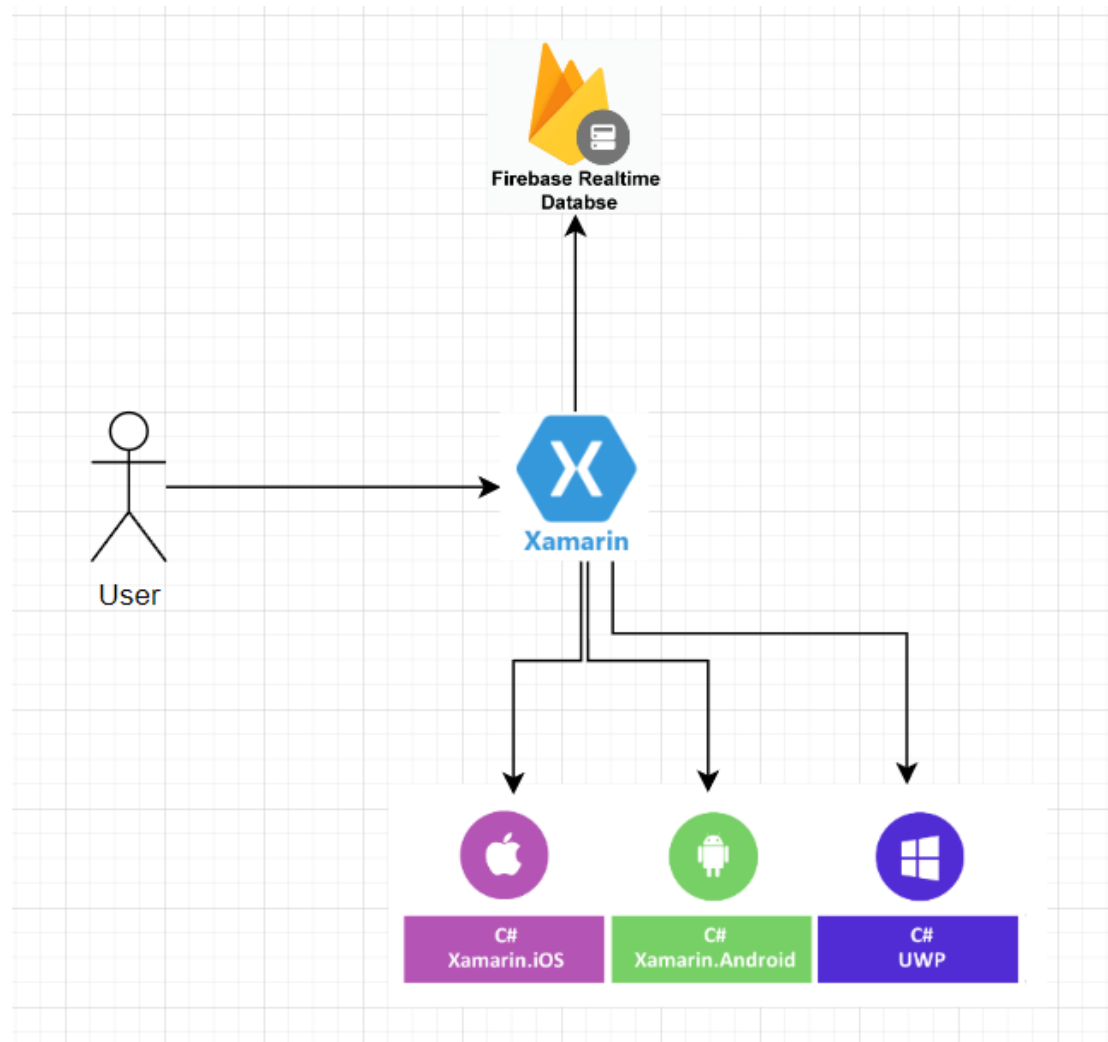
- **Felhasználói élmény:** Az alkalmazás gyors, responszív és intuitív legyen.
- **Teljesítmény:** Az adatbázis műveletek (foglalás, előrendelés) válaszideje ne haladja meg az 1 másodpercet.
- **Skálázhatóság:** A rendszer támogassa a felhasználók és éttermek számának növekedését.
- **Biztonság:** Az alkalmazás biztosítsa a felhasználói adatok védelmét (pl. SSL, titkosított jelszavak).
- **Kompatibilitás:** Az alkalmazás működjön Android és iOS rendszereken.
- **Elérhetőség:** Az alkalmazás állandóan rendelkezésre álljon, minimális leállási idővel.
- **Támogatás:** A rendszer támogassa több nyelv használatát a felhasználói felületen.

4.Tervezés

4.1 Architektúra

Ez a projekt egy **keresztplatformos mobilalkalmazás-architektúrát** követ, amely Xamarin alapú fejlesztést alkalmaz Firebase Realtime Database integrációval. Az architektúra különböző rétegekre oszlik, hogy biztosítsa a modularitást, az újrafelhasználhatóságot és a karbantarthatóságot.

4.1.1 Architektúra Diagramm



4.1.2 Architektúra Diagramm magyarázata

1. Felhasználó:

Az ábrán egy felhasználó található, aki interakcióba lép az alkalmazással, például adatokat visz be vagy adatokat kér le.

2. Xamarin alkalmazás:

A Xamarin egy cross-platform fejlesztési keretrendszer, amely lehetővé teszi, hogy ugyanazt a C# kódot használjuk több platformon is (iOS, Android, UWP). A felhasználó a Xamarin alkalmazáson keresztül éri el az alkalmazás funkcionálisát.

3. Firebase Realtime Database:

A Firebase Realtime Database egy felhőalapú adatbázis, amely valós idejű adatkezelést biztosít. Az ábra azt mutatja, hogy a Xamarin alkalmazás kommunikál a Firebase Realtime Database-el az adatok küldése és fogadása érdekében.

4. Platformok támogatása:

A Xamarin alkalmazás különböző platformokat támogat:

- **Xamarin.iOS:** Az iOS-eszközökre fejlesztett alkalmazások.
- **Xamarin.Android:** Az Android-eszközökre fejlesztett alkalmazások.
- **UWP (Universal Windows Platform):** Windows eszközökre készült univerzális alkalmazások.

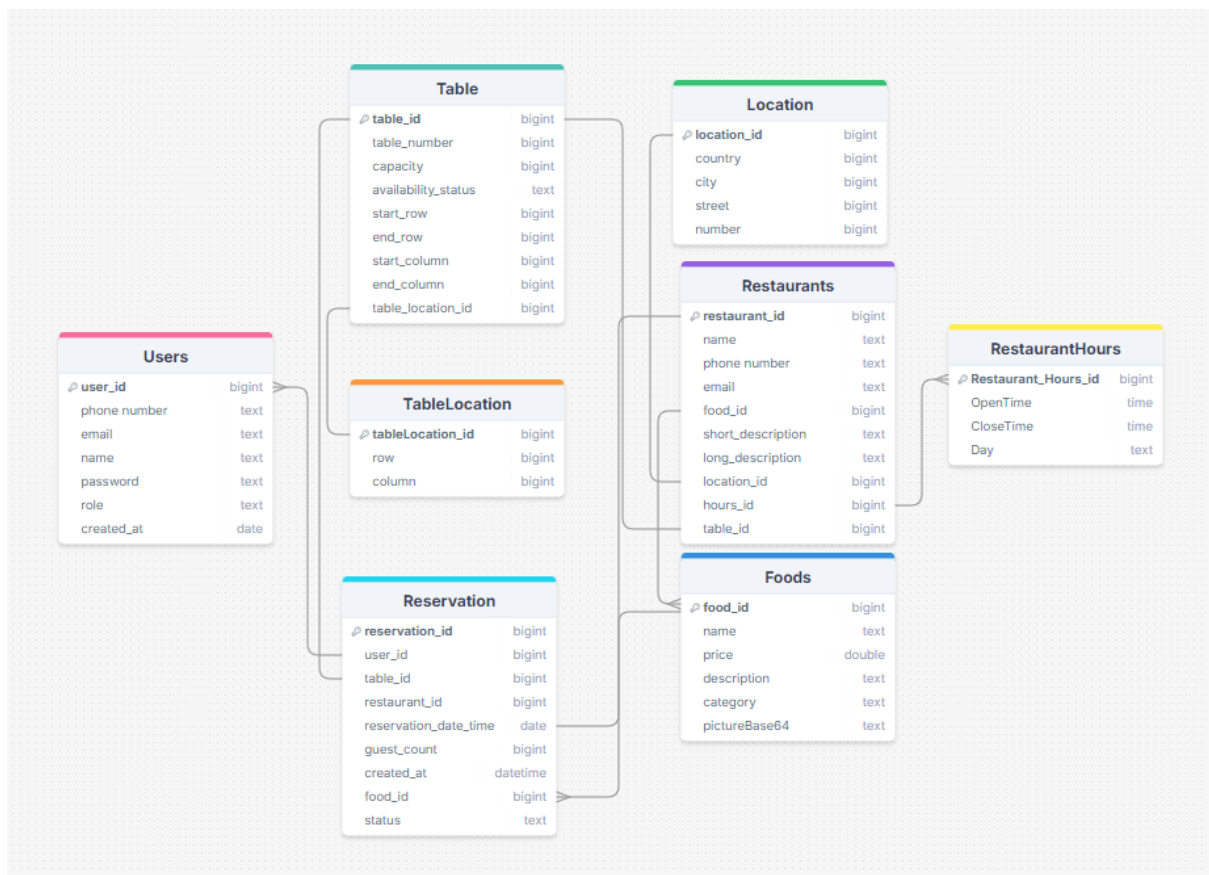
Folyamat:

- A felhasználó a Xamarin alkalmazást használja bármelyik támogatott platformon (iOS, Android vagy UWP).
- Az alkalmazás a Firebase Realtime Database-el szinkronizálja az adatokat. Ez a kapcsolat lehetővé teszi, hogy a felhasználó adatokat tároljon vagy kérjen le a felhőből valós időben.
- Az adatbázissal való kapcsolat a Xamarin alkalmazás logikáján keresztül valósul meg, amely mindhárom platformon működőképes.

4.2. Adatbázis

Az adatbázis a **Firebase Realtime Database**, amely egy felhőalapú NoSQL adatbázis. Ez valós idejű adatokat tárol és szinkronizál a csatlakoztatott kliensek között.

4.2.1. Adatbázis diagramm



4.2.2. Adatbázis diagramm magyarázása

Táblák és azok funkciói:

1. Users (Felhasználók)

- A rendszerben regisztrált felhasználók adatait tárolja, például:
 - *user_id*: Egyedi azonosító.
 - *phone number*, *email*, *name*: Kapcsolattartási adatok.
 - *role*: A felhasználó szerepe (pl. ügyfél vagy étterem).
 - *created_at*: Regisztráció dátuma.

2. Restaurants (Éttermek)

- Az éttermek adatait tartalmazza:
 - *name*, *phone number*, *email*: Kapcsolati információk.
 - *location_id*: Hivatkozás a pontos címre (*Location* tábla).
 - *table_id*: Kapcsolat a rendelkezésre álló asztalokkal (*Table* tábla).
 - *hours_id*: Nyitvatartási idők (*RestaurantHours* tábla).

3. Location (Helyszínek)

- Az éttermek földrajzi helyét tárolja:
 - *country, city, street, number*

4. RestaurantHours (Nyitvatartás)

- Az éttermek nyitvatartási idejét tartalmazza:
 - *OpenTime, CloseTime*: Nyitási és zárási idő.
 - *Day*: Melyik napra vonatkozik.

5. Table (Asztalok)

- Az éttermekben elérhető asztalok adatai:
 - *table_number*: Az asztal azonosítója.
 - *capacity*: Hány fő fér el.
 - *availability_status*: Az asztal foglaltsága.
 - *table_location_id*: Hivatkozás az asztal elhelyezkedésére (*TableLocation* tábla).

6. TableLocation (Asztal Elhelyezkedés)

- Az asztalok pozícióját határozza meg az éttermen belül

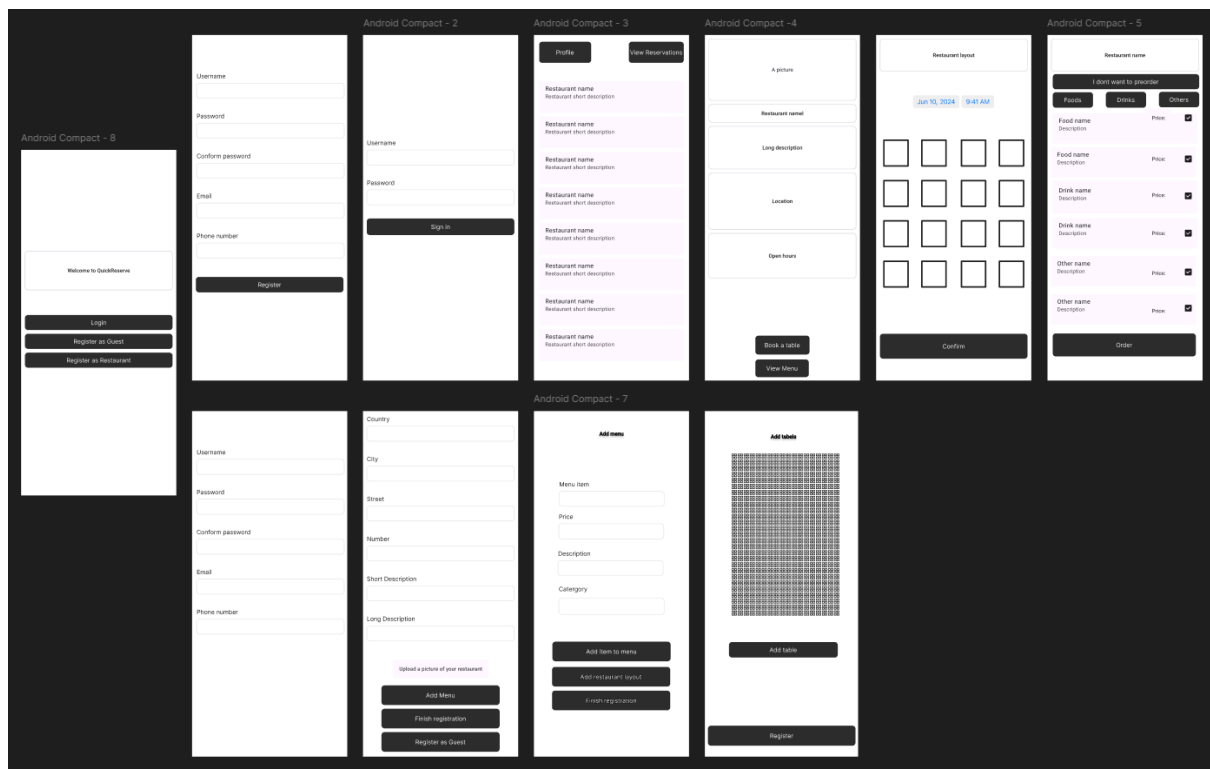
7. Foods (Ételek)

- Az éttermek kínálatát tárolja:
 - *name, price*: Az étel neve és ára.
 - *description, category*: Leírás és kategória (pl. főétel, ital).
 - *pictureBase64*: Az étel képe Base64 formátumban.

8. Reservation (Foglalások)

- A felhasználók által tett foglalások adatait rögzíti:
 - *user_id*: Ki foglalta.
 - *table_id, restaurant_id*: Melyik asztalt és éttermet foglalták.
 - *reservation_date_time*: Foglalás időpontja.
 - *guest_count*: Hány főre szól a foglalás.
 - *status*: Foglalás állapota

4.2.3. UI terv



Az alkalmazás célja, hogy az éttermek helyfoglalási és előrendelési folyamatait egyszerűsítse, egyaránt kiszolgálva vendégeket és étteremtulajdonosokat.

1. Bejelentkezés és Regisztráció

Fő Kezdőképernyő

Leírás: Üdvözlő képernyő, ahol a felhasználók a megfelelő lehetőség kiválasztásával léphetnek tovább.

- Gombok:
 - Login: Átírányítás a bejelentkezési képernyőre.
 - Register as Guest: Vendékként történő regisztrációhoz navigál.
 - Register as Restaurant: Étteremtulajdonosi regisztrációhoz navigál.

Vendég Regisztrációs Űrlap

- Adatok:
 - Username.
 - Password.
 - Confirm Password.
 - Email.
 - Phone Number.
- Gombok:
 - Register: A regisztráció befejezéséhez.

Étteremtulajdonos Regisztrációs Űrlap

- **Első lépés:**
 - Adatok: Username, Password, Confirm Password, Email, Phone Number, Ország, Város, Utca, Házszám, Rövid Leírás, Hosszú Leírás.
 - Kép feltöltése az étteremről.
 - Gomb: Finish Registration, Add Menu, Register as Guest.
- **Második lépés:**
 - Ételek hozzáadása
 - Adatok: Menu Item, Price, Description, Category
 - Gomb: Finish Registration, Add restaurant layout, Add item to menu.
- **Harmadik lépés:**
 - Asztalok hozzáadása
 - Gombok: Add table, Register

2. Vendég Funkciók

Éttermek Listája

- Leírás:
 - Listázza az éttermeket név, rövid leírás és egyéb információk alapján.
 - Két gomb:
 - Profile: Felhasználói adatok kezelése.
 - View Reservation: Korábbi foglalások megtekintése.

Étterem Részletei

- Adatok:
 - Kép, étterem neve, hosszú leírás, helyszín, nyitvatartási idő.
- Gombok:
 - Book a Table: Átírányítás az asztalfoglalási képernyőre.
 - View Menu: Az étterem menüjének megtekintése.

Asztalfoglalási Képernyő

- Funkció:
 - Interaktív asztalelrendezés, amely lehetővé teszi az asztalok kiválasztását.
- Gomb:
 - Confirm: A foglalás véglegesítéséhez.

Előrendelési Képernyő

- Leírás:
 - Az ételek és italok kiválasztása árakkal feltüntetve.
- Gomb:
 - Order: Megrendelés véglegesítése.

3. Navigáció és Használhatóság

- Az alkalmazás egyszerű navigációt biztosít, ahol minden képernyő logikusan követi egymást.
- Az egyértelmű gombok és a felhasználóbarát kialakítás megkönnyítik a funkciók használatát.

4.3 Managelés–GitHub-Kanban

A projekt során a **GitHub Kanban** táblát használtuk a fejlesztési folyamataink szervezésére és nyomon követésére. Ez az eszköz lehetővé tette számunkra, hogy vizuálisan lássuk, melyik feladat hol tart, és hatékonyan koordináljuk a csapat munkáját.

1. Feladatok létrehozása és szervezése

Minden tevékenységet és funkciófejlesztést *Issue*-ként rögzítettünk a táblán. Ezeket a feladatokat a megfelelő oszlopokba helyeztük a következő kategóriák alapján:

- **To Do (Teendő):** Itt gyűjtöttük össze az összes elvégzendő feladatot, például az adatbázisstruktúra kialakítását vagy a Firebase integrációját.
- **In Progress (Folyamatban):** Az aktívan fejlesztés alatt álló feladatokat ide mozgattuk. Így mindenki láthatta, hogy ki min dolgozik éppen.

- **Review (Áttekintés):** Az elkészült munkát ebbe az oszlopba helyeztük, ahol ellenőriztük a kódot.
- **Done (Kész):** A befejezett és ellenőrzött feladatokat ide tettük.

2. Felelősségek kiosztása

Az egyes feladatokat konkrét csapattagokhoz rendeltük (*Assignees*), így mindenki pontosan tudta, mi a saját felelőssége a projekt során.

5. Alkalmazás működése

5.1. UI –konkrét megvalósítás

5.1.1. Login page

A login oldalon a felhasználó vagy az étterem be tud jelentkezni. A bejelentkezés során ellenőrizzük, hogy a felhasználónév (Username) és a jelszó (Password) létezik-e az adatbázisban. Ha létezik, akkor beléphetnek, ellenkező esetben kiírunk egy hibával kapcsolatos üzenetet.



5.1.2. Register as guest page

A felhasználó regisztrálhat, ha még nincs fiókja. A regisztráció során a felhasználónak meg kell adnia a következő adatokat:

1. Felhasználónév (Username)
2. Jelszó (Password)
3. Jelszó megerősítése (Confirm Password)
4. E-mail cím (Email)
5. Telefonszám (Phone Number)

Az oldalon három gomb található:

1. "BACK TO LOGIN" gomb: Ez visszavezet a bejelentkezési oldalra.
2. "REGISTER AS GUEST" gomb: Ezzel a gombbal a felhasználó a megadott adatok alapján regisztrálhat.
3. "REGISTER AS RESTAURANT" gomb: Ez a gomb egy másik oldalra irányítja a felhasználót, ahol regisztrálhat étteremként.



5.1.3. Register as restaurant page

A felhasználó regisztrálhat étteremként.

A regisztráció során a felhasználónak meg kell adnia a következő adatokat:

1. Felhasználónév (Username)
2. Jelszó (Password)
3. Jelszó megerősítése (Confirm Password)
4. E-mail cím (Email)
5. Telefonszám (Phone Number)
6. Ország (Country)
7. Város (City)
8. Utca (Street)
9. Házsám (Number)



10. Rövid leírás (Short Description)
11. Hosszú leírás (Long Description)
12. Kép (Image)

Az oldalon három gomb található:

1. "BACK TO LOGIN" gomb: Ez visszavezet a bejelentkezési oldalra.
2. "REGISTER AS GUEST" gomb: Ezzel a gombbal a felhasználó egy másik oldalra kerül, ahol be tud jelentkezni mint felhasználó.
3. "REGISTER AS RESTAURANT" gomb: Ez a gomb elmenti az éttermet az adatbázisba a megadott adatok alapján, majd egy másik oldalra viszi a felhasználót, ahol hozzáadhatja az étteremhez a menüt.

5.1.4. Add menu page

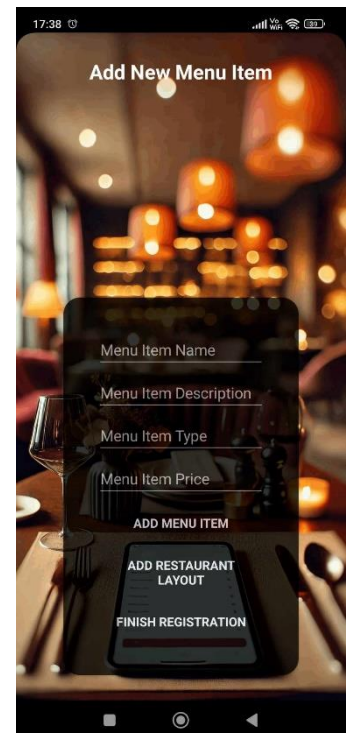
Az étterem regisztráció után azonnal hozzáadhat ételeket a menühöz.

Az étterem felhasználónak meg kell adnia a következő adatokat:

1. Az étel nevét (Menu Item Name)
2. Az étel leírását (Menu Item Description)
3. Az étel típusát (Menu Item Type), például főétel vagy ital
4. Az étel árát (Menu Item Price)

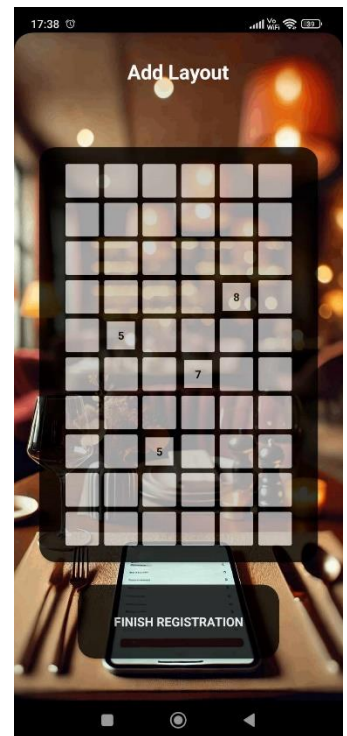
Az oldalon három gomb található:

1. "ADD MENU ITEM" gomb: Ez a gomb hozzáadja az ételt az étteremhez, és elmenti az adatbázisba.
2. "ADD RESTAURANT LAYOUT" gomb: Ez a gomb egy másik oldalra viszi a felhasználót, ahol megadhatja az étterem asztalait.
3. "FINISH REGISTRATION" gomb: Ez a gomb befejezi a regisztrációt, ha nem szeretnénk több ételt hozzáadni, vagy ha az asztalokat később szeretnénk megadni.



5.1.5. Add restaurant layout page

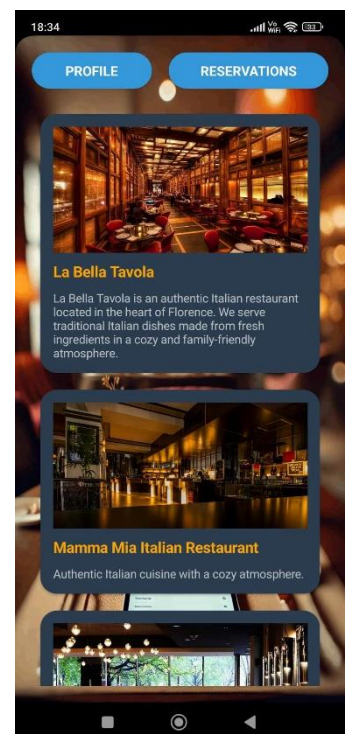
Az étterem felhasználó megadhatja, hogy hova szeretné elhelyezni az asztalokat, úgy, hogy rákattint egy üres kockára, majd beírja annak az asztalnak, hogy hány férőhelyes. Miután befejezte az asztalok elhelyezését, a "FINISH REGISTRATION" gombbal véglegesítheti a regisztrációt.



5.1.6. About page

A felhasználó megtekintheti az éttermeket. Az oldalon két gomb található:

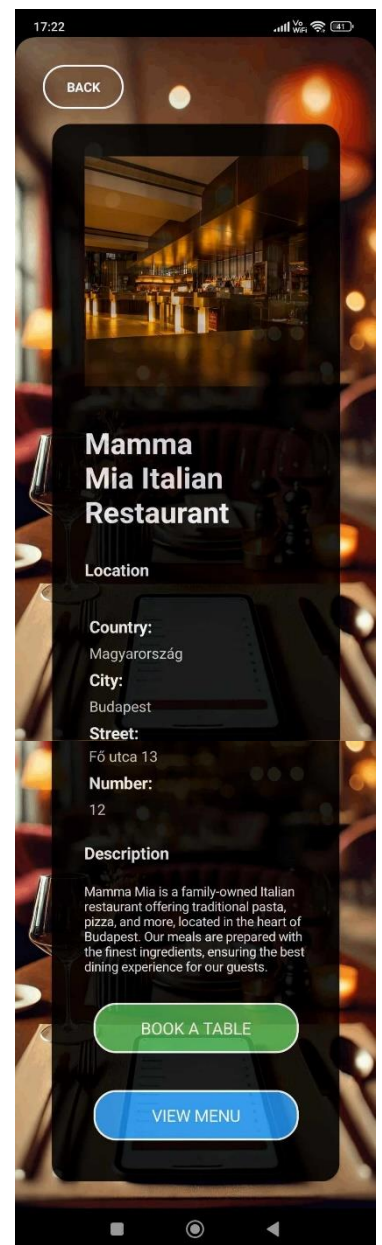
1. "PROFILE" gomb: Ezzel a gombbal a felhasználó megtekintheti a profilját.
2. "RESERVATIONS" gomb: Ezzel a gombbal a felhasználó megtekintheti a foglalásait.



5.1.7. Restaurant details page

Az oldalon két gomb található:

1. "BOOK A TABLE" gomb: Ez a gomb az asztalfoglalás oldalra viszi a felhasználót.
2. "VIEW MENU" gomb: Ez a gomb a menü oldalra viszi a felhasználót, ahol megtekintheti az étterem menüjét.



5.1.8. Restaurant menu page

Itt találhatóak az étterem ételei, amelyeket háromféle kategóriában tudunk szűrni:

1. "MAIN COURSES" – főételek
2. "DRINKS" – italok
3. "DESSERTS" – desszertek

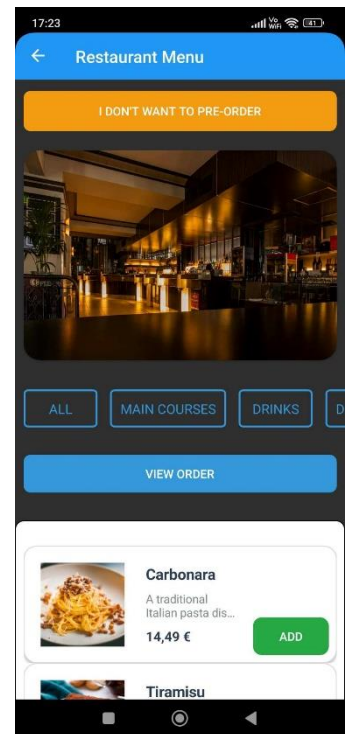
Az alkalmazásnak kétféle menü oldala van:

1. Az első képen (Menu page 1) az a menü oldal látható, amikor az "about" oldalról érkezünk. Itt még nem lehet ételt rendelni, itt csak a menü tekinthető meg.
2. A második képen (Menu page 2) az a menü oldal látható, amikor már van asztalfoglalás, és szeretnénk előrerendelni ételt. Itt az ételeket hozzá tudjuk adni a rendeléshez az "ADD" gomb segítségével, vagy ha nem szeretnénk rendelni, akkor rákattintunk az "I DON'T WANT TO PRE ORDER" gombra.

A "VIEW ORDER" gombra kattintva megtekinthetjük azokat az ételeket, amelyeket szeretnénk előrerendelni.



Menu page 1

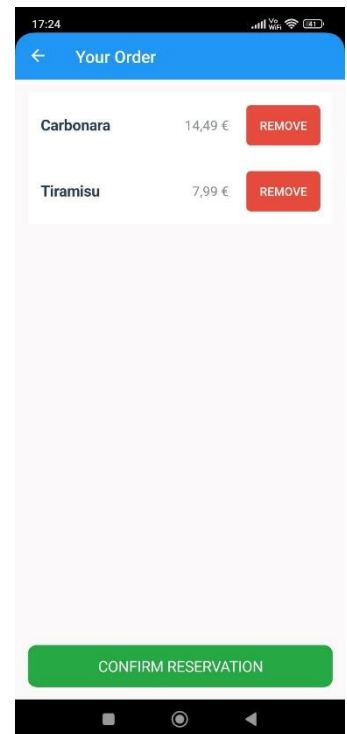


Menu page 2

5.1.9. Order page

Itt találhatóak az előrerendelni kívánt ételek. Ha szeretnénk eltávolítani egy ételt a listáról, akkor a "REMOVE" gomb segítségével megtehetjük.

A "CONFIRM RESERVATION" gombbal folytathatjuk a rendelés leadását, és ez a gomb átvissz minket a rendelés befejező oldalára (Reservation summary page).

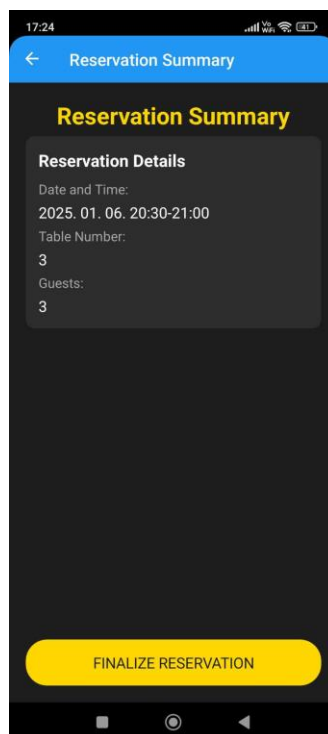


5.1.10. Reservation summary page

Itt található a rendelés összegzése oldal. Itt a felhasználó láthatja, hogy melyik asztalt foglalta le, hány személyre, milyen időpontban, és hogy milyen ételeket rendelt.

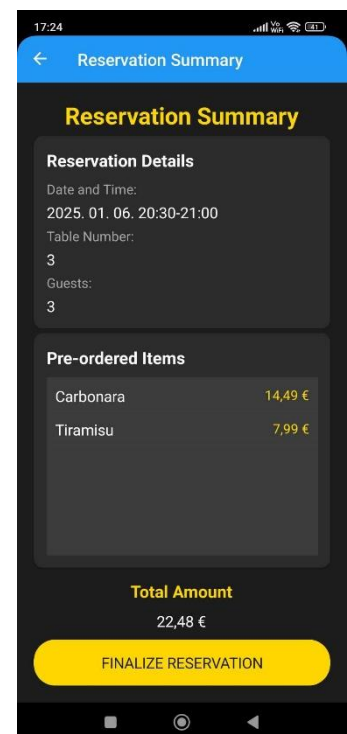
Kétféle oldal létezik:

1. Nincs előrerendelt étel
(Reservation Summary Page 1)
2. Van előrerendelt étel
(Reservation Summary Page 2)



Reservation Summary

Page 1



Reservation Summary

Page 2

5.1.11. User profile page

Itt található a felhasználó profil oldala. Ezen az oldalon láthatja a saját adatait.

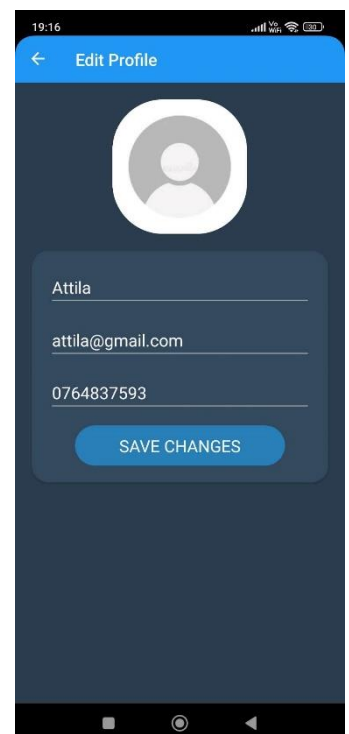
Az oldalon két gomb található:

1. "EDIT PROFILE" gomb: Ezzel a gombbal módosíthatja az adatait egy másik oldalon.
2. "LOGOUT" gomb: Ezzel a gombbal a felhasználó kijelentkezhet. Ilyenkor megjelenik a Login oldal.

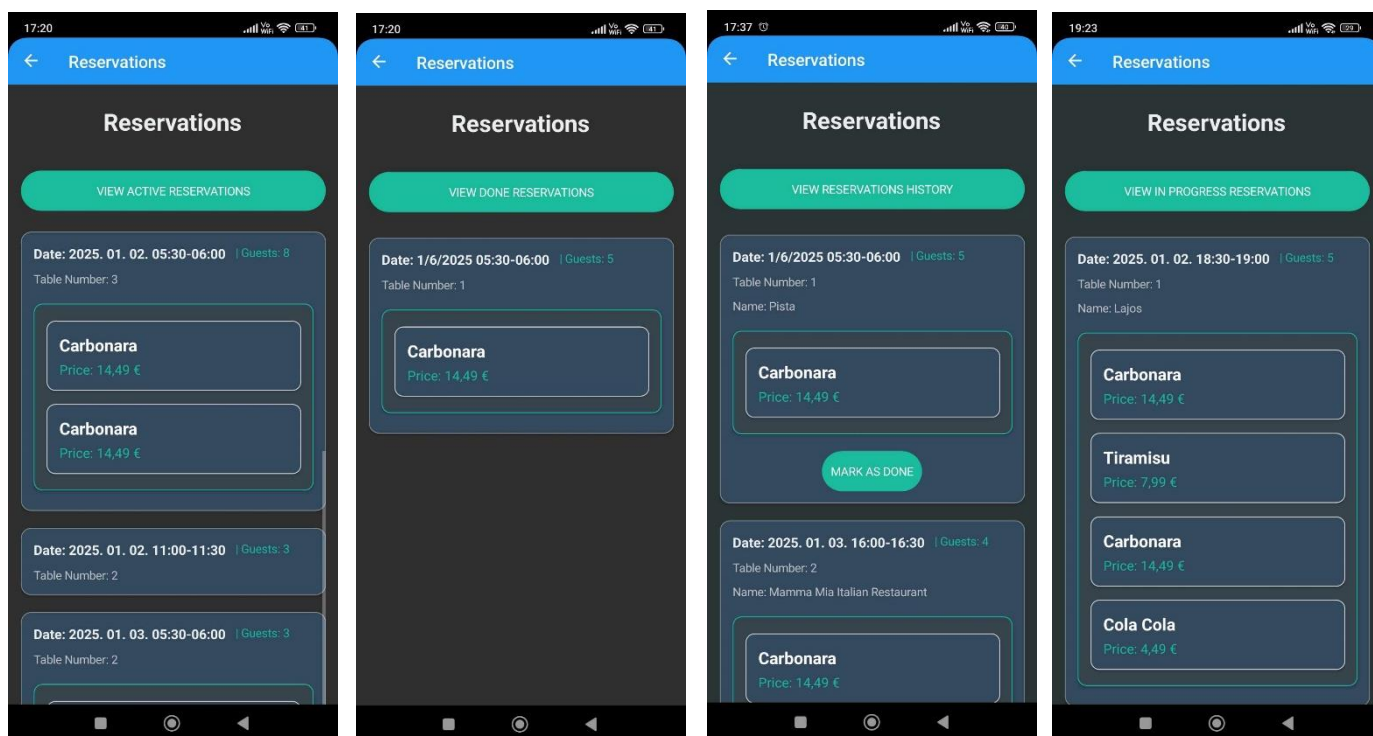


5.1.12. Edit user profile page

Itt található az az oldal, ahol a felhasználó módosíthatja a személyes adatait. A "SAVE CHANGES" gomb elmenti a változtatásokat az adatbázisba.



5.1.13. Reservation page



Itt található a foglalások oldal. Ezen az oldalon a felhasználó és az étterem is megtekintheti a rendeléseket.

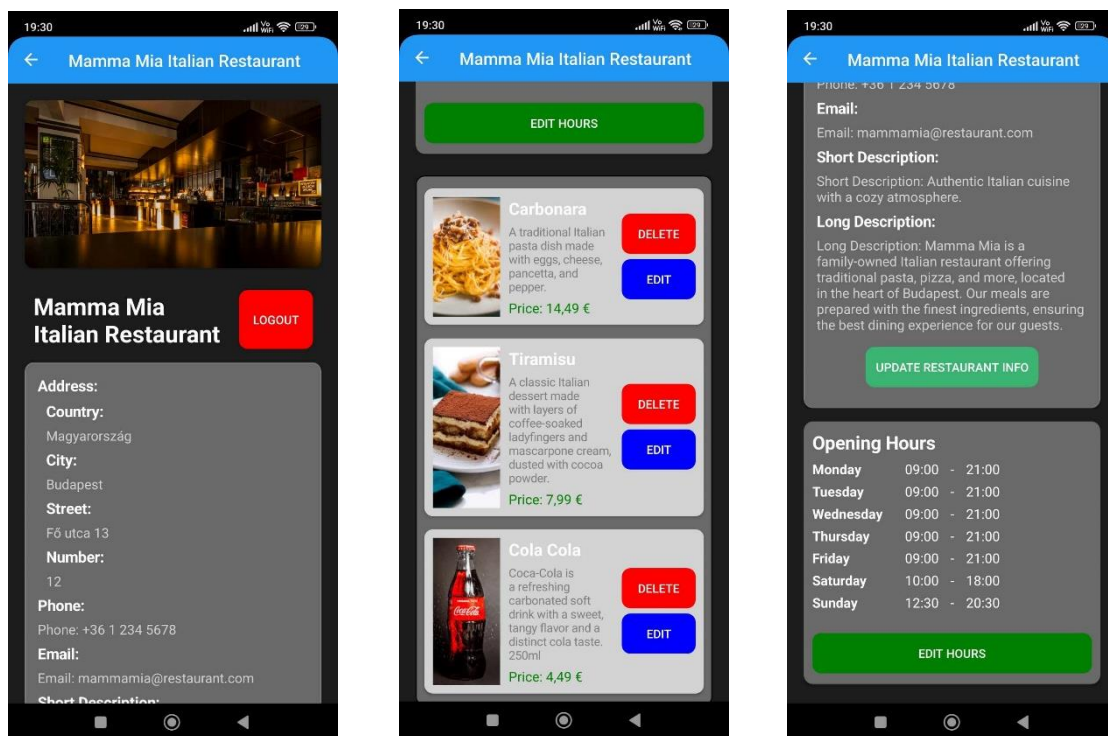
Éttermek felhasználói:

- A "VIEW RESERVATIONS HISTORY" és a "VIEW IN PROGRESS RESERVATIONS" gombokkal válthatunk az aktív és a régebbi rendelések között.
- Az aktív rendeléseket a "MARK AS DONE" gombbal állíthatjuk befejezettnek.

Felhasználók:

- A "VIEW ACTIVE RESERVATIONS" és a "VIEW DONE RESERVATIONS" gombokkal válthatunk az aktív és a régebbi rendelések között.

5.1.14. Restaurant profile page



Itt található az étterem profil oldala. Ezen az oldalon az étterem megtekintheti a személyes adatait.

Gombok:

- A "LOGOUT" gombbal lehet kijelentkezni.
- Az "UPDATE RESTAURANT INFO" gombbal lehet a személyes adatokat módosítani.
- Az "EDIT HOURS" gombbal lehet a nyitvatartási időket módosítani.
- Az ételeknél a "DELETE" gombbal tudjuk az ételt törölni, és az "EDIT" gombbal tudjuk az ételt módosítani.

5.1.15. Edit restaurant informations page

Itt található az az oldal, ahol az étterem módosíthatja a személyes adatait.

The screenshot shows a mobile app interface for editing restaurant information. The title bar is blue with a back arrow and the text 'Edit personal informations'. The form fields are as follows:

Field	Value
Name	Mamma Mia Italian Restaurant
Country	Magyarország
City	Budapest
Street	Fő utca 13
Number	12
Phone Number	+36 1 234 5678
Email	mammamia@restaurant.com
Short Description	Authentic Italian cuisine with a cozy

5.1.16. Edit restaurant hours page

Itt található az az oldal, ahol az étterem módosíthatja a nyitvatartási időpontjait napokra felosztva. A "SAVE" gombbal tudja elmenteni a változtatásokat.

The screenshot shows a mobile app interface for editing restaurant hours. The title bar is blue with a back arrow and the text 'Edit Restaurant Hours'. The form displays a table of hours for each day of the week:

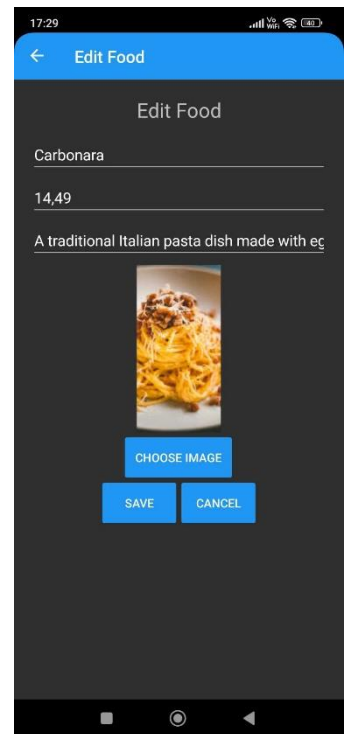
Day	Start Time	End Time
Monday	9:00	21:00
Tuesday	9:00	21:00
Wednesday	9:00	21:00
Thursday	9:00	21:00
Friday	9:00	21:00
Saturday	10:00	18:00
Sunday	12:30	20:30

At the bottom of the screen is a large blue button labeled 'SAVE'.

5.1.17. Edit restaurant food page

Itt található az az oldal, ahol az étterem módosíthatja az ételt.

- A "SAVE" gombbal menti a módosításokat.
- A "CANCEL" gombbal visszavonja a módosítást.
- A "CHOOSE IMAGE" gombbal tud választani egy másik képet az ételről.



6. Összegzés

Az alkalmazás egy modern, felhasználóbarát platform, amely éttermek kezelésére, asztalfoglalásra, valamint étel- és italrendelésre szolgál. Az applikáció két fő felhasználói szerepet támogat:

1. Vendégek:

- Böngészhetnek az éttermek között, megtekinthetik az éttermek részleteit (pl. helyszín, nyitvatartás, menü).
- Asztalt foglalhatnak egy interaktív elrendezés alapján, ahol az elérhető asztalokat vizuálisan választhatják ki.
- Előre rendelhetnek ételt és italt az érkezésük előtt, ami kényelmes és gyors megoldást nyújt.

2. Étteremtulajdonosok:

- Létrehozhatják saját éttermük profilját, beleértve a helyszín és az étterem leírásának feltöltését.
- Kezelhetik a menüjüket, új ételeket és italokat adhatnak hozzá kategóriák szerint.
- Megtervezhetik az étterem asztalelrendezését, és könnyedén kezelhetik a foglalásokat.

Kulcsfunkciók:

- Bejelentkezés és regisztráció vendégeknek és étteremtulajdonosoknak.
- Étteremlista böngészése és részletek megtekintése.
- Interaktív asztalfoglalás és előrendelés.
- Menü és asztalok kezelése az étteremtulajdonosok számára.

Előnyök:

- Időt spórol meg a vendégek számára az előzetes foglalásokkal és rendeléssel.
- Hatékony eszközt biztosít az étteremtulajdonosoknak az üzletük kezelésére.

6.1. További fejlesztési lehetőségek

1. Étterem ajánlatok és akciók

- Az éttermek különböző akciókat és ajánlatokat jeleníthetnek meg az applikációban, mint például kedvezmények, naponta változó ajánlatok, hűségprogramok, vagy egyedi ajánlatok, amelyek csak a felhasználók számára érhetők el.

2. Értékelés és vélemények

- A felhasználók értékelhetik az étterem szolgáltatásait és ételeit. Ez magában foglalhatja a pontozást, vélemények írását és a legjobb éttermek listáját. Az étterem felhasználók válaszolhatnak a visszajelzésekre is.

3. Loyalty program és ajándékutalványok

- A rendszer beépíthet egy hűségprogramot, ahol a felhasználók pontokat gyűjthetnek minden rendelés után. Ezen pontokat később étkezésekre, kedvezményekre vagy ajándékutalványokra válthatják be.

4. Több nyelv támogatása

- Több nyelv bevezetése a nemzetközi felhasználók számára, lehetővé téve a különböző nyelvek közötti gyors váltást az éttermek számára.

5. Étterem weboldal integráció

- Az applikáció összekapcsolható az étterem weboldalával, lehetővé téve a közvetlen kapcsolatot az étterem honlapján elérhető információkkal, menüvel és ajánlatokkal.

6. Nincs bejelentkezési kötelezettség:

- A felhasználóknak nem szükséges bejelentkezniük, hogy megnézzék az éttermek menüjét, profilját, étkezési lehetőségeit, vagy böngésszenek az éttermek között.