**Specifikáció**

*- Mancs Állatmenhely –*

A megrendelést kielégítő alkalmazást HTML5, PHP és CSS alapokon hozzuk létre.

Az állatmenhely portál létrehozásánál elsődleges szempont, hogy kezelje a felhasználókat. Ez abban nyilvánul meg, hogy van egy adminisztrátor felület, továbbá egy – a regisztrált felhasználók számára elérhető felület, mindegyik más-más jogosultságokkal és funkciókkal.

A felhasználók megtekinthetik az aktuálisan a menhelyen megtalálható kutyákat (fényképpel, leírással, lényegesebb adatokkal). Regisztrációt követően lehetőségük nyílik az egyes állatok örökbefogadására. Akár több állatra is adhat le kérelmet. Az örökbefogadás végkimeneteléről az adminisztrátor dönt. Az örökbefogadási kérelmeket és a végkimenetelüket egy menüpont alatt ellenőrizheti a felhasználó.

Az adminisztrátor felület nagyban hasonlít a felhasználói felülethez azzal a különbséggel, hogy lehetősége nyílik az adminisztrátornak új állatok feltöltésére is. Egy táblázatot kitöltve és egy képet betallózva új állatot adhat hozzá az adatbázishoz, ami azonnal meg is jelenik a weblapon.

Továbbá megtekintheti az egyes kutyákra leadott kérelmeket és ezt elbírálva dönthet arról, hogy elfogadja vagy elutasítja a kérelmet. Fontos, hogy ha egy kutyára már van örökbefogadási kérelem, akkor a rendszer nem teszi lehetővé, hogy más is leadjon rá kérelmet, amíg nem született döntés.

A webes alkalmazás felülete letisztult, könnyen áttekinthető/kezelhető és informatív, továbbá modern.

**A Megvalósítás:**

A weboldal megvalósítása 3 részből áll. A program váza, az adatbázisok, és a formázás.

Az **adatbázisokat** hozzuk létre először, a kódunk ugyanis ebből nyeri ki az adatokat.

Az első tábla az admin. Ez tartalmazza az adminisztrátor adatait (felhasználónév, jelszó, jogosultságok). Minden egyes bejelentkezéskor először ezt vizsgálja a program.  
 Egy másik táblában tároljuk a felhasználók adatait, melyeket regisztráció során megadnak (felhasználónév, jelszó md5-be kódolva, név, lakcím, születési idő, telefonszám, e-mail cím. A regisztrációból az adatokat ide mentjük el, és bejelentkezéskor, is innét nyerjük ki.  
 A Harmadik tábla a leglényegesebb, ez tartalmazza a kérelmeket. Ki adta le a kérelmet, mikor, és hogy mi a döntés (ez lehet igen, nem, és még nem döntöttek). Archiválás szempontjából lényeges, hisz ezen tábla alapján történik meg az örökbefogadás. És végül de nem utolsó sorban szükségünk van egy táblára hogy a kutyákat eltároljuk. Ezen tábla rekordjai a fajta, kor, kép, történet, chip (van-e).

Ha az adatbázisok készen vannak, akkor ezeket feltöltjük tesztadatokkal, amik alapján megbizonyosodhatunk, hogy a hívásaink megfelelően működnek-e.

Ezután következik a munka legbonyolultabb, és leghosszabb része a **program megírása**. Mivel webes felületet tervezünk mi php és html kódolást használunk. A feladat elvégzésére minden funkció megtalálható bennük, mindemellett nem túl bonyolult, logikus nyelv.

Elsőként létrehozunk fő oldalt. A böngésző ezt tölti be az URL feldolgozásakor. Erre az oldalra rakunk akciógombokat, mint bejelentkezés, regisztráció. Egy felső sávon lesznek a menüpontok: Rólunk, Kutyáink, Elérhetőség stb. Az oldal középső részére egy rövid bemutatkozást írunk. A menü elemei linkek lesznek, amik a megfelelő oldalakra mutatnak (Rólunk és az Elérhetőség lehet html, a Kutyáink oldalnak viszont phpnak kell lennie, mert abban adatbázis hívások is szerepelni fognak.   
 Következő a regisztrációs oldal. Itt minden olyan adatot kérünk kell, amilyen rekord szerepel az adatbázisban. A hitelesség szempontjából figyelnünk kell a formátumokra. Fontos, hogy a telefonszámot egységesen adják meg, az e-mail-nak e-mail formája legyen stb. miután minden lépéssel végeztünk, teszteljük, hogy a függvényeink elmentik-e az felhasználók adatbázisba a regisztrált felhasználót. Sikeres regisztráció esetén kiíratunk egy üzenetet „sikeres regisztráció!” felirattal. Hiba esetén (pl.: e-mail, felhasználónév ütközés, hibás formátum) az annak megfelelő üzenetet íratjuk ki.  
 Ekkor következhet a bejelentkező oldal. A bejelentkezéshez szükséges a felhasználónév és a jelszó. Ezeket a program a felhasználók táblából olvassa ki, ez alapján azonosít. Hiba esetén a „hibás felhasználónév vagy jelszó” üzenet jelenik meg. Ha mindent jól adunk meg, akkor a gomb átirányít minket az úgynevezett „user” felületre (admin adatok esetén admin felületre).

A user felületen a felhasználók már leadhatnak örökbefogadási igényt az állatokra ezáltal válnak potenciális örökbefogadókból tényleges örökbefogadókká. Ezen kérelmeket az adminisztrátorok bírálják el, de egy külön menüpont alatt ezek döntések végkimenetelét a felhasználók is megtekinthetik.   
 Ha adminként jelentkeztünk be, akkor egy másik oldal fogad minket. Hasonló mint az előző, de egy adminnak lehetősége van új állatot feltölteni. Ki kell tölteni az adatokat, melyek a kutyákra vonatkozó adatbázisban szerepelnek (mindegyikre lehetőséget adunk). Ezen kívül el tudja bírálni a kutyákra leadott kérelmeket a megfelelő gombra kattintva. Eszerint lehet „elfogad”, „elutasít”, amíg nem döntött akkor pedig a „még nem döntött” (tehát ez alapértelmezetten beíródik).

A Harmadik rész a **formázás**. Ezt CSS-el valósítjuk meg. A háttérnek egy szürke alapú gyengén mintás hátteret képzeltünk el, A menüsor narancssárgás színű (vizslaszín), a szöveges részek a láthatóság kedvéért fehérre lesznek hagyva, a betűszín fekete és TNR betűtípus. A címek, valamint a menüpontok nevei díszesebb betűtípussal lesznek.