Debreceni Szakképzési Centrum Baross Gábor Középiskolája és Kollégiuma Debrecen, 4030 Budai Ézsaiás u. 8/A.

A SZAKKÉPESÍTÉS AZONOSÍTÓ SZÁMA:54 213 05 SZAKKÉPESÍTÉS MEGNEVEZÉSE: SZOFTVERFEJLESZTŐ

Záródolgozat címe:

Fantasy Étterem

Záródolgozat készítője:

Magyar Dávid

Konzulens: Kovács István Zoltán

Konzultációs időpontok:

Debrecen, 2023.

TARTALOMJEGYZÉK

1.	Bev	vezető	3
	1.1	Téma indoklása	3
	1.2	Célok	3
2.	Fell	használói dokumentáció	4
3.	Fej	lesztői dokumentáció	7
	3.1	A program felépítése	7
	3.2	Adatbázis	8
	foo	d_customer	8
	foo	d_items	8
	foo	d_orders	9
	3.3	Bejelentkezés forráskód:	10
			10
			10
	3.4	Regisztráció forráskód	11
	3.5	Menüpontok forráskód	13
	3.6	Index forráskód:	14
			14
	3.7	Kosár forráskód	16
	3.8	Összegzés menüpont:	18
	3.9	Rendelés megerősítés forráskód	20
			20
			20
	3.10	Kijelentkezés forráskód	
4.	Tes	ztelés	22
5.	Öss	szegzés	24
	5.1	Fejleszthetőség	
	5.2	Sikerek	24
6.	Hiv	zatkozásjegyzék	25
7	Ábı	rajegyzék	26

1. BEVEZETŐ

1.1 TÉMA INDOKLÁSA

A szakdolgozat témájának az éttermet választottam, hiszen mindenki szereti a hasát, ezért nekem is rögtön ez jutott eszembe, mellesleg rengeteg lehetőség van egy étterem weboldalában. Így gondoltam kipróbálom magamat, hogy nekem mire sikerül jutni mégis ezekkel a lehetőségekkel.

1.2 CÉLOK

Célom az, hogy egy minél több funkciót tudjak létrehozni a weboldalon. Kezdve az alapvetőkkel regisztráció, bejelentkezéssel.

Majd ezek után egy egyszerű menüsort szeretnék, ahol az ételek jelennek meg majd a kép alatt lévő gombbal az ételt áttudjam vinni a kosár menüpontra, ahol kiírja az árát a terméknek a termék mennyiségét és a teljes összeget.

Szeretnék egy oldalt, ahol a felhasználó adatai jelennek meg neve, telefonszáma, lakcíme és a rendelés adatai.

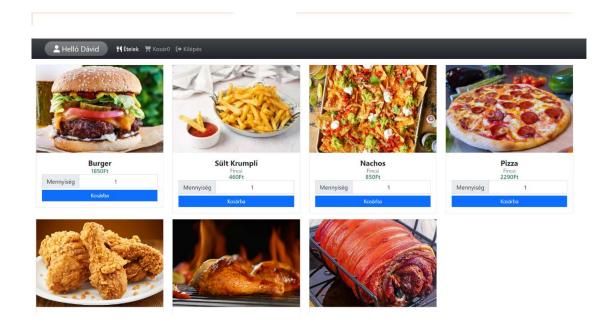
Majd a rendelést és a vevő adatát vigye fel az adatbázisba, és az admin felületben láthassuk, hogy ki mit rendel, majd azt az étterem eltudja fogadni vagy utasítani és ezzel visszajelezni a vevőnek, amiről a vevő kap egy értesítést.

2. FELHASZNÁLÓI DOKUMENTÁCIÓ



2. ábra Regisztráció ablaka

Itt látható képeken a bejelentkezés és a regisztráció látható. A felhasználó elé elsőnek a bejelentkezés fog megjelenni, majd utána a regisztráció gombra nyomva előjön a regisztráció felület melynek mező kitöltésével létrehozhat egy fiókot, ezután visszatérhet a bejelentkezés pontra, ahol megtekintheti a weboldalt. Amennyiben nem felel meg a bejelentkezésnél használt email és jelszó ez esetben hiba üzenetet kapunk, amelynek segítségével tudhatjuk, hogy valami nincs rendben és újra próbálhajuk a bejelentkezést.



3. ábra A főoldal



4. ábra A kosár



5. ábra Üres kosár

Ezeken a képeken már a bejelentkezett felületet láthatjuk, ahol látni lehet a menüt, majd ott ki tudjuk választani az étel mennyiségét, és utána kosárba tudjuk rakni. Ha a kosár üres, akkor egy szöveg fog megjelenni, ahol az áll, hogy" A kosarad üres Menü" a menüre kattintva visszatérünk az ételekhez, ahol tovább tudunk nézelődni, viszont, ha már kiválasztottuk a megrendelendő ételeket és benne vannak a kosárban akkor azok megjelennek. A kosár tartalmát

tudjuk törölni. Ezt viszont sajnos nem egyesével tudjuk, hanem ha van egy adott ételből három darab akkor mind a három ételt törölni fogja, a rendelés gombra nyomva az oldal átvisz minket a rendelés megerősítéséhez, ahol kapunk egy rendelésazonosítót. A kosár menüpont mellett látható egy számláló, ami mutatja nekünk, hogy mennyi ételt raktunk a kosárba eddig. Természetesen a kosár tartalmát bármikor változtathatjuk. Viszont sajnos abban az esetben, ha a kosárban már van egy adott termék és utána próbáljuk megint hozzáadni akkor nem fogja hozzáadni automatikusan, hanem nekünk előtte ki kell törölni az előző tételt abból a termékből és visszamenni az ételekhez, ahol a kiválasztott mennyiséget újra a kosárba tudjuk rakni akkor már a megfelelő mennyiség jelenik meg a kosárban is a megfelelő árral. Kosár ürítése gombra nyomva a kosár minden tartalmát törölni fogja és megjelenik újra a "Kosara vissza menübe nézelődni" üres menjen A kosár menüpontban megjelenik a termék mennyisége, ára "részösszege , teljes összeg , törlés funkciók és a rendelés gomb amellyel ugye megtudja rendelni az ételt vagy ételeket, a rendelés gombra kattintva megjelenik a rendelés összegzése ahol áttekinthetjük az adatainkat és az étel teljes árát, itt tovább kattintva a rendelés gombra előhozza nekünk a Sikeres rendelést és hogy köszönjük a rendelését majd a felhasználó kap egy rendelés azonosítót amellyel betudja azonosítania a rendelését ezeket végig olvasva vissza tud lépni a enübe a "menü" gombbal.

3. FEJLESZTŐI DOKUMENTÁCIÓ

3.1 A PROGRAM FELÉPÍTÉSE

php

6. ábra logó PHP

A program megírásához a következőket használtam:

A program PHP nyelven íródott meg, de mellette a HTML-t, CSS-t és bootstrap-et is használtam. Az adatbázis kezelésére az xampp és a mysql-t használtam.

A PHP egy szerveroldali szkriptnyelv, mely segítségével dinamikus weblapokat készíthetünk. A PHP nyelven írt kódokat a webszerver PHP feldolgozómodulja értelmezi. A PHP egy olyan programozási nyelv, mely segítségével képesek lehetünk elkészíteni egy adatbázisalapú weboldalt is.

Mivel a PHP nyelv egy szerveroldali szkriptnyelv, így gond nélkül végezhetünk vele adatbázis műveleteket, vagy létesíthetünk kapcsolatot távoli kiszolgálókkal.

A PHP szó eredetileg a "PERSONAL HOME PAGE TOOLS" kifejezést takarta, amely arra utalt, hogy segítségével személyre szabhatjuk a weboldalainkat, azonban ez a név később módosult a "HYPERTEXT PREPROCESSOR"-rá, amely már inkább arra utal, hogy ez a nyelv egy hypertext előfeldolgozó.



7. ábra logó XAMPP

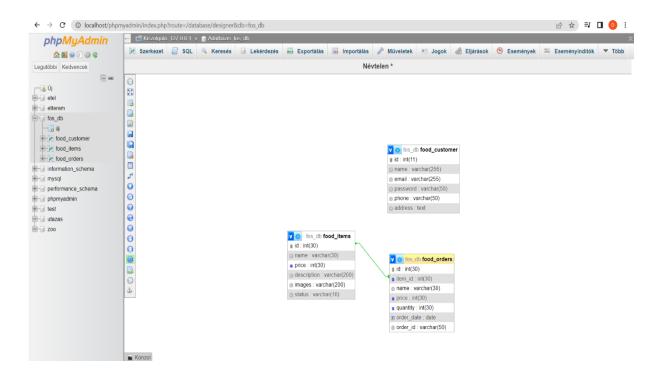
A XAMPP egy platformfüggetlen webszerver-szoftvercsomag, amely az alábbi fontos alkotóelemeket tartalmazza:

- Apache webszerver
- MariaDB (MySQL) adatbáziskezelő
- PHP értelmező
- FileZilla FTP-kliens

A XAMPP egy integrált rendszer, mely a webes alkalmazások készítését, tesztelését és futtatását oldja meg. Óriási előnye, hogy egyetlen egy csomagban tartalmazza az összes elengedhetetlen eszközt, amely szükséges a webes alkalmazások készítéséhez, így nem kell egyesével összevadásznunk őket az internetről, illetve telepítenünk. Ez az előnye, hogy minden szoftver egyetlen egy telepítőbe van csomagolva, rengeteg időt spórolhat meg számunkra. Ha valaki nem annyira járatos a programok telepítésében, állítgatásában, akkor annak érdemes a XAMPP-ot választania a PHP + Apache-al szemben.

3.2 ADATBÁZIS

Az összes táblámra kivétel nélkül az első mező az azonosító (id), amely egész szám típusú, és auto incremet. Minden tábla beleértve az adatbázis-t is UTF-8 kódolású.



8. ábra Az adatbázis felépítése

FOOD CUSTOMER

A felhasználó összes adatát hivatott tárolni (név, email, jelszó, telefonszám, lakcím). A jelszó egyértelműen titkosítva van, a titkosítás az md5 hash-el történik.

FOOD ITEMS

Az étel nevét, árát, leírását, képét és hogy elérhető-e az adott termék.

FOOD_ORDERS

Az étel azonosítóját tárolja, nevét, árát, mennyiségét mikor rendelték és a rendelés azonosítót tartalmazza.

3.3 BEJELENTKEZÉS FORRÁSKÓD:

```
Go Run Terminal Help * loginphp - etelsz - Vioual Studio Code

**Containersphp ** header.php **Checkout.php ** index.php ** login.php * ** login.php ** register.php ** process_order.php ** top_men

**Indiagnone 'Config/Database.php';

include_once 'Config/Database.php';

5 Sdatabase = new Database();

5 $db = $database = new Database();

6 $db = $database-2petConnection();

7

8 $Login*Person = new Customer($db);

9 if ($customer - login.php) = 'Post');

if ($_$espering 'Request _ Mentow) = 'Post');

if ($_$espering 'Request _ Mentow) = 'Post');

if ($_$espering 'Request _ Mentow) = 'Post');

if ($_$customer - login.php) (}

| beader("Location: index.php");

| if ($_$customer - login.php) (}

| beader("Location: index.php");

| if ($_$customer - login.php) (}

| beader("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| beader ("Location: index.php");

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki mindent!";

| clse (
| $login*Person = 'Tolts ki
```

9. ábra Bejelentkezés forráskódja

10. ábra A bejelentkezés html kódja

Az itt látható forráskód a bejelentkezés menüponté.

Az első pár sorban a szükséges adatokat importálja ki, az adatbázis kapcsolatot kezeli és létrehoz egy ügyfél objektumot a Customer.php fájlban található osztály alapján.

A kód felülvizsgálja, hogy a mezők ki vannak-e töltve és ha igen akkor majd a kód ellenőrzi, hogy bejelentkezett majd, ha sikeresen bejelentkezett akkor átirányítja a felhasználót a bejelentkezett felületre, ahol a menüt és a kosarat láthatja.

Viszont, ha még nincs fiókja akkor a regisztráció gombra kattintva tud regisztrálni, ahol, ha minden mezőt kitöltött akkor regisztrálhat, ha a felhasználó félre kattintott akkor visszatudja irányítani az oldalt a bejelentkezés menüpontra.

3.4 REGISZTRÁCIÓ FORRÁSKÓD

11. ábra A regisztráció html kódja

```
Go Run Terminal Help register, php - eteisz - Vosual Studio Code

*** container, php *** header, php *** checkout, php *** index, php *** logout, php *** logout, php *** register, php *** process_order, php *** midex, php *** logout, php
```

12. ábra A regisztráció html kódja 2

Ez a program rész regisztrációs űrlapot jelenít meg.

A kód egy adatbázis-kezelő objektumot hoz létre, majd inicializálja a Customer osztályt, amely a felhasználói adatokat tartalmazza. A kód ellenőrzi, hogy a felhasználó kitöltötte-e a regisztrációs űrlapot, és ha igen, akkor beolvassa a felhasználó adatait a formból, majd regisztrálja a felhasználót a Customer osztály segítségével. A felhasználó az űrlapot elküldheti a Fiók létrehozása gombra kattintva, és ha minden adat megfelelő, akkor a felhasználó regisztrálva lesz. Ha bármely adat hiányzik, akkor a felhasználó figyelmeztető üzenetet kap, és az adatokat helyesbítenie kell. A regisztráció sikeres vagy sikertelen eredményéről a kód a megfelelő üzenetekkel tájékoztatja a felhasználót. Itt található meg a kilépés gomb is, amely visszairányít a bejelentkezéshez.

3.5 MENÜPONTOK FORRÁSKÓD

```
top menu.php - etel-sz - Visual Studio Code
                                                                                                          entainer.php
              m header.php
                           eheckout.php
                                          👫 index.php
                                                      👫 login.php 🌘 👫 logout.php
                                                                                             m process order.php
                                                                                💏 register.php
if (isset($_SESSION["name"])) {
<nav class="navbar navbar-expand-lg navbar-expand-md navbar-dark bg-gradient bg-dark">
      class= "nav-line" / ref="./cart.php"><span class="fa fa-shopping-cart"></span> Kosár<?php
    if(isset($_SESSION["cart"])){
    $count = count($_SESSION["cart"]);</pre>
                   echo "$count";
             <a class="nav-link" href="./logout.php"><i class="fa fa-sign-out-alt"></i> Kilépés</a>
```

13. ábra A menüpontok kódja

A kód egy navigációs sávot hoz létre az "Ételek", a "Kosár" és a "Kilépés" menüpontokkal. A kosár pontnak van egy számlálója, ami, ha üres akkor nullát mutat majd, ha fel lesz töltve a kosár akkor a megfelelő értéket mutatja ki. A navigációs sáv stílusa sötét háttérrel és világos betűszínnel, amelyet a CSS-fájlban található osztályok határoznak meg. A kódban a fontawesome ikonok is használva vannak, amelyek az ételek, a kosár és a kilépés linkeknél jelennek meg. A navigációs sáv "responsive" megjelenést biztosít, amely összecsukható, amikor a kijelző mérete kisebb, mint a megadott érték.

3.6 INDEX FORRÁSKÓD:

```
Go Run Terminal Help index.php index
```

14. ábra Az index.php forráskódja 1

```
Go Run Terminal Help index.php of container.php for container.php
```

15. ábra Az összegzés php kódja 2

16. ábra Az összegzés php kódja 3

Ha a felhasználó be van jelentkezve, az oldal tartalma megjelenik, amely tartalmazza az ételeket, amelyeket listázni kell.

A top_menu.php fájl beillesztésével létrejön egy menüsor a weboldal tetején, amelyen az ételek listája elérhető. Az ételek a Food objektumon keresztül történő lekérdezésével jelennek meg a itemsList() metódus használatával. A lekérdezés eredményeit egy ciklus segítségével soronként végigjár és a listában megjeleníti az ételeket.

Az ételek listájában minden ételhez egy kártya tartozik, amelyen keresztül az ételeket a felhasználó a kosárba helyezheti. Az kártya mezői a következők: item_name, item_price és item_id, amelyek az adott étel nevét, árát és azonosítóját tárolják. Az étel mennyiségét a quantity mezőbe írja a felhasználó, majd a" kosárba" gombra kattintva az étel a kosárba kerül.

A footer.php fájl beillesztésével a weboldal láblécét jelenítik meg. A stíluslapokban az ételek képeinek elrendezése és méretezése van beállítva.

3.7 KOSÁR FORRÁSKÓD

17. ábra Kosár php kódja 1

18. ábra Kosár php kódja 2

```
| Contact | Note | Note
```

19. ábra Kosár php kódja 3

A következő rész (sorok 12-32) azt ellenőrzi, hogy az "kosárba" gombra kattintva adtak-e hozzá elemet a kosárhoz. Ha igen, akkor ellenőrizzük, hogy az adott elem már szerepel-e a kosárban. Ha nem, akkor hozzáadja a terméket a kosárhoz, különben nem csinál semmit.

Ha a felhasználó törölni akar valamit a kosárból (sorok 34-43), akkor az adott elemet az oldal eltávolítja a kosárból.

Ha a felhasználó üríteni akarja a kosarát (sorok 45-51), akkor eltávolítjuk az összes ételt vagy italt a kosárból.

A következő részben (sorok 53-56) betöltjük a szükséges fájlt, majd megjelenítjük a kosár tartalmát (sorok 58-105). Ha a kosár nem üres, akkor megjelenítjük a kosár tartalmát az adatbázisban, beleértve a termék nevét, mennyiségét, árát és a teljes összeget. A felhasználó törölheti az adott elemet a kosárból, és az összes elemet is törölheti. A teljes összeget a kosár tartalma alapján lesz kiszámítva.

Ha a kosár üres (sorok 107-116), akkor egy üzenet jelenik meg a felhasználónak, hogy a kosár üres, és lehetőségük van visszatérni a menübe.

3.8 ÖSSZEGZÉS MENÜPONT:

20. ábra Az összegzés php kódja 1

```
Go Run Terminal Help

cartphp

cartphp
```

21. ábra Az összegzés php kódja 2

22. ábra Az összegzés php kódja 3

Kosár megrendelési összegzését jeleníti meg. Az összegzés számításához a kosárban tárolt tételek árait összeadják, majd a szállítási címet és az összegzést mutatja az oldalon.

Az utolsó részben a kód létrehoz egy rendelési számot, amelyet a rendeléshez használnak. A rendelés gombra kattintva kosár tartalma feldolgozásra kerül, és felkerül az adatbázisba. A rendelést követően a felhasználó átirányítódig a rendelés megerősítő oldalra.

3.9 RENDELÉS MEGERŐSÍTÉS FORRÁSKÓD

```
• process_order.php - etel-sz - Visual Studio Code
mprocess_order.php
         include_once 'class/Customer.php';
include_once 'class/Order.php';
         $database = new Database();
         $db = $database->getConnection();
         $customer = new Customer($db);
         $order = new Order($db);
         if(!$customer->loggedIn()) {
               header("Location: login.php");
         include('inc/header.php');
         <?php if(!empty($_GET['order'])) {</pre>
                                   $total = 0;
$orderDate = date('Y-m-d');
if(isset($_SESSION["cart"])) {
    foreach($_SESSION["cart"] as $keys => $values){
        $order->item_id = $values["item_id"];
        $order->item_name = $values["item_name"];
        $order->item_price = $values["item_price"];
        $order->quantity = $values["item_quantity"];
        $order->order_date = $orderDate;
        $order->order_id = $_GET['order'];
                                                 $order->order_id = $_GET['order'];
                                                 $order->insert();
                                           unset($ SESSION["cart"]);
```

23. ábra A rendelés megerősítése 1

24. ábra A rendelés megerősítése 2

A kód hozzáadja az összes terméket a food_orders adatbázishoz, eltávolítja a kosár tartalmát, majd megjeleníti az oldalt a visszaigazolással és a rendelésazonosítójával. Ha nincs rendelés akkor a weblap csak egy üzenetet jelenít meg hogy nézelődjön a menüben.

3.10 KIJELENTKEZÉS FORRÁSKÓD

25. ábra A logout.php

Először elindítja a munkamenetet a session_start() függvénnyel, majd törli az összes a munkamenetben tárolt felhasználói adatot, beleértve a felhasználó azonosítóját (\$_SESSION["userid"]) és nevét (\$_SESSION["name"]). Végül a session_destroy() függvény segítségével teljesen lezárja a munkamenetet, majd a felhasználót átirányítja a bejelentkezési oldalra a header("Location:login.php"); utasítással. Így a felhasználó kijelentkezett a rendszerből és újra be kell jelentkeznie, hogy elérje a tartalmat.

4. TESZTELÉS

A tesztelésre főként a környezetemben élő embereket kértem meg arra, hogy tekintsék meg a weboldalam. Sikeresen jutott tovább mindenki a regisztráción és a belépésen is itt nem is volt senkinek problémája. Többen is a menüt említették meg hogy jobban szét lehetne szedni a menüt egy lenyíló listával és tovább bontani ételek típusára. Sajnos a figyelmetlenségem miatt jöttek elő hibák, mint például elírta egy id-t vagy nem jó tulajdonságot írattam ki, de szerencsére a, ha megvolt nyitva az adott oldal, ahol éppen dolgoztam az jelzet nekem, hogy nem megfelelő, amit éppen csináltam így gyorsan ki tudtam javítani azt az esetleges pici hibát. A képeket eleinte nehéz volt elhelyezni, de a végül sikerült esztétikusra megcsinálni

```
.food-img-holder {
    width: 100%;
    height: 15em;
}
.food-img-holder>img {
    width: 100%;
    height: 100%;
    object-fit: cover;
    object-position: center center;
    transition: all .2s ease-in-out;
}
.food-item:hover .food-img-holder>img {
    transform: scale(1.2);
}
```

Itt a CSS kódja látható az oldalnak.

A kód így rajzolja ki a képeket.

Mindenképpen szerettem volna egy olyan számlálót a kosár mellett ahol a felhasználó láthatja hogy mennyi étel van a kosárban eleinte egyáltalán nem számolt viszont mikor már számolt akkor egybe volt folyva a szöveggel ez a következő képpen lett megoldva.

5. ÖSSZEGZÉS

Úgy gondolom számomra sikeres volt ez a szakdolgozat, hiszen sikerült belőle tanulnom, fejlesztettem a készségeimet e területen a dolgozat által.

Sajnos nem minden célom sikerült, ami ki lett tűzve. A célok pontnál említettem miként szeretném megvalósítani a weboldalt sajnos nem sikerült úgy megoldani, de elégedet vagyok ezzel a weboldallal.

5.1 FEJLESZTHETŐSÉG

Úgy gondolom számos ponton lehet fejleszteni az oldalon mindenképp szükséges lenne bele egy admin felület, ahol az étterem láhatja a megrendeléseket és eltudja fogadni vagy esetlegesen elutasítani, majd egy olyan felület, ahol feltudnak vinni az oldalra újabb ételeket és ne kelljen az adatbázisba külön belenyúlni.

A mennyiség kiválasztását is megszeretném csinálni esztétikusabbra, de most ez a célnak megfelel, emellett a visszaigazoláskból szeretném a továbbiakban megcsinálni az ételek fajtájának listázását, amely egy lenyíló listában lenne. Fizetési módszereket is lehetőség szerint lehetne fejleszteni kártyás, készpénzes fizetést biztosítani a jövőben

5.2 SIKEREK

Úgy vélem, hogy számomra sikeres volt ez a szakdolgozat, hiszen sikerült belőle tanulnom, fejlesztettem a készségeimet e területen a dolgozat által. Sajnos nem minden célom sikerült, ami ki lett tűzve. Célok pontnál említettem miként szeretném megvalósítani a weboldalt sajnos nem sikerült úgy megoldani, de elégedet vagyok ezzel a weboldallal. Hiszen sikerült és a jövőben lehet tovább fejleszteni a weboldalt, hogy még felhasználóbarát legyen az oldal.

6. HIVATKOZÁSJEGYZÉK

 $\underline{https://www.w3schools.com/}$

https://webiskola.hu/php-magyarul/

https://developer.mozilla.org/en-US/

https://getbootstrap.com/

7. ÁBRAJEGYZÉK

3. ábra Bejelentkezés ablaka	4
4. ábra Regisztráció ablaka	4
5. ábra A főoldal	5
6. ábra A kosár	5
7. ábra Üres kosár	5
1. ábra logó PHP	7
2. ábra logó XAMPP	7
8. ábra Az adatbázis felépítése	8
9. ábra Bejelentkezés forráskódja	10
10. ábra A bejelentkezés html kódja	10
11. ábra A regisztráció html kódja	11
12. ábra A regisztráció html kódja 2	12
13. ábra A menüpontok kódja	13
14. ábra Az index.php forráskódja 1	14
15. ábra Az összegzés php kódja 2	
16. ábra Az összegzés php kódja 3	15
17. ábra Kosár php kódja 1	16
18. ábra Kosár php kódja 2	
19. ábra Kosár php kódja 3	17
20. ábra Az összegzés php kódja 1	18
21. ábra Az összegzés php kódja 2	18
22. ábra Az összegzés php kódja 3	19
23. ábra A rendelés megerősítése 1	20
24. ábra A rendelés megerősítése 2	20
25. ábra A logout.php	21

EREDETISÉGNYILATKOZAT

Alulírott Magyar Dávid nyilatkozom, hogy	záró dolgozatom a saját szellemi termékem
Debrecen, 2023. április. 12	
M	Tagyar Dávid .
	aláírás