

Ételrendelés Projektterv 2024

1. Összefoglaló

Az ételrendelési webalkalmazás célja, hogy a felhasználók számára lehetővé tegye különböző éttermekből való rendeléseket gyorsan, egyszerűen és kényelmesen. A rendszer integrálja az egy étterem kínálatát, lehetővé teszi az étlapok böngészését, a rendelések összeállítását. A webalkalmazás célja, hogy az étterem hatékonyan tudja kezelni a beérkező rendeléseket, a felhasználók pedig valós időben láthassák rendeléseik státuszát, mindezt egy letisztult és felhasználóbarát felületen keresztül. Az oldal rugalmas fizetési lehetőségeket és biztonságos adatkezelést biztosít.

2. A projekt bemutatása

Ez a projektterv az Ételrendelés webalkalmazás fejlesztését mutatja be, amely 2024.10.1-től 2024.12.6-ig tart, összesen 66 napon keresztül. A projekten négy fejlesztő fog dolgozni, (ez sajnos időközben lecsökkent 2-re) az előrehaladást pedig öt alkalommal prezentáljuk a megrendelőnek, hogy a folyamat átlátható legyen és minden funkció időben elkészüljön. Az alkalmazás célja, hogy megkönnyítse a felhasználók számára az ételrendelést, és lehetővé tegye az éttermek számára a rendelések hatékony kezelését.

2.1. Rendszerspecifikáció

A webalkalmazásnak képesnek kell lennie több étterem integrációjára, amelyek saját étlapjukat kezelhetik a rendszerben. A felhasználók böngészhetnek az étlapokon, rendeléseket adhatnak le, és kiválaszthatják a kiszállítási időpontot. Az éttermek különböző státuszokban kezelhetik a rendeléseket (pl. „elkészítés alatt”, „kiszállítás alatt”). Az adminisztrátorok felügyelhetik a felhasználókat, éttermeket és a rendeléseket, a rendszer pedig különböző felhasználói jogosultsági szinteket biztosít. A platform támogatja a többféle fizetési módot (bankkártya, PayPal, készpénzes fizetés).

2.2. Funkcionális követelmények

- Felhasználók kezelése (admin, étterem tulajdonos, felhasználó) (CRUD)
- Felhasználói munkamenet több jogosultsági szinttel
- Étlap és menük kezelése (CRUD)
- Rendelések kezelése (CRUD)
- Fizetési módok kezelése (bankkártya, PayPal, készpénz)
- Biztonsági mentés automatikus létrehozása

2.3. Nem funkcionális követelmények

- Reszponzív megjelenés, mobil és asztali eszközökre optimalizáltan
- Böngészőfüggetlen működés
- Biztonságos felhasználói adatkezelés (pl. titkosított fizetési adatok)
- Magas rendelkezésre állás és gyors oldalbetöltési idő
- Modern technológiák használata (React, Node.js, MongoDB)

3. Költség- és erőforrás-szükségletek

Az erőforrásigényünk összesen 66 személynap, átlagosan 16 személynap/fő.

A rendelkezésünkre áll összesen $4 * 66 = 264$ pont.

4. Szervezeti felépítés és felelősségmegosztás

A projekt megrendelője Héger Gábor György. Az Ételrendelés projektet egy négyfős fejlesztőcsapat fogja végrehajtani, amelyben lelkes amatőr pályakezdő webprogramozók szerepelnek, akik több sikeres projektet tudhatnak maguk mögött.

- Molnár Gergely (1 év egyetemi tapasztalat)
- Turcsán Patrik (1 év egyetemi tapasztalat)
- Veszprémi Csongor (1 év egyetemi tapasztalat)
- Molnár Márton (?? év tapasztalat)

4.1. Projektcsapat

A projekt a következő emberekből áll:

| Név | Pozíció | Neptun kód |
|-----------------------|------------------|------------|
| Molnár Gergely | Projektmenedzser | CC3KW7 |
| Turcsán Patrik László | Projekt tag | P3A3Z6 |
| Veszprémi Csongor | Projekt tag | IQFZ7K |
| Molnár Márton | Projekt tag | J5OE9W |

5. A munka feltételei

5.1. Munkakörnyezet

A projekt során az alábbi munkaállomások és technológiák állnak rendelkezésre:

Munkaállomások: 4 db, Windows 10 és Windows 11 operációs rendszerekkel

- Lenovo ThinkPad T570 laptop (CPU: i7 7th Gen, RAM: 8 GB)
- Asztali számítógép (CPU: Ryzen 5 5500 , RAM: 16 GB)
- Asztali számítógép (CPU: Ryzen 5 5500 , RAM: 16 GB)
- Asztali számítógép (CPU: Ryzen 9 5900X, RAM: 32 GB)
- Adatbázis: MongoDB
- Backend: Node.js
- Frontend: React.js
- Verziókezelés: Git (GitHub)

5.2. Rizikómenedzsment

| Kockázat | Leírás | Valószínűség | Hatás |
|-------------------------|--|--------------|---------|
| Betegség | Súlyosságtól függően hátráltatja vagy akadályozza a munkavégzést. Megoldás: a feladatok átcsoportosítása a csapattagok között. | Közepes | Erős |
| Technológia nehézségek | Esetlegesen fellépő hibák az integrációk során vagy új technológiák bevezetésénél, új technológiák kevésbé ismerete Megoldás: szoftverfejlesztői támogatás kérése és előzetes kutatás, tutorialok elemzése | Nagy | Erős |
| Kommunikációs problémák | A csapattagok közötti információáramlás akadályozása. Esetleg az üzenetek figyelmen kívül hagyása Megoldás: gyakoribb értekezletek és személyes figyelmeztetések és hatékonyabb kommunikációs eszközök használata (pl. Discord). | Közepes | Közepes |
| Időhiány | A csapattagok közül többeknek van munkája, ami sok időt elvesz a fejlesztési időből valamint minden csapattagnak van még 3 másik projektje ezen a projekten kívül, ami jelentősen lereduálja a fejlesztési időt Megoldás: Hatékony kommunikáció, jó időmenedzsment, kevés alvás. | Nagy | Erős |