

BGéSzC

1111 Budapest

Záró dolgozat

Dokumentáció - Local-Gym

Konzulens tanár:

Lipák Tibor

Készítette:

Ványi Pál, Józan Balázs, Kerekes István

Tartalom

1	Bevezetés.....	3
1.1	Feladat leírás	3
1.2	A felhasznált ismeretek	3
1.3	A felhasznált szoftverek.....	4
2	Felhasználói dokumentáció.....	5
2.1	A program általános specifikációja.....	5
2.2	Rendszerkövetelmények	5
2.2.1	Hardver követelmények	6
2.2.2	Szoftver követelmények.....	7
2.3	A program telepítése.....	7
2.4	A program használatának a részletes leírása	8
3	Fejlesztői dokumentáció.....	12
3.1	Az alkalmazott fejlesztői eszközök	12
3.2	Adatmodell leírása.....	13
3.3	Részletes feladat-specifikáció, algoritmusok.....	14
3.4	Tesztelési dokumentáció	16
4	Összefoglalás	18
4.1	Önértékelés	18
4.2	Továbbfejlesztési lehetőségek.....	18
5	Felhasznált irodalom	20
6	Ábrajegyzék	21

1 Bevezetés

1.1 Feladat leírás

Projektünk célja az volt, hogy a mi általunk elképzelt "Local-Gym" konditeremnek elkészítsünk egy weboldalt. Ezzel biztosítottuk a konditermünk digitális jelenlétét, és biztosítottuk a célcsoportunk igényeit is, azaz a leendő kedves vendégeink mindenféle könnyed információhoz jutását az online térben a mi konditermünkről, az oldal látogatói egyszerűen hozzáférnek az árainkhoz, nyitva tartásunkhoz, címünkhöz, és mindezek mellett megismerkedhetnek kép alapján az ott dolgozó edzőkkel is. Látogatóink számára opcionális funkciókat is létrehoztunk, regisztráció és bejelentkezés lehetőségét kínálja számukra a mi oldalunk.

1.2 A felhasznált ismeretek

A projektünk során számos programozási ismeretre volt szükségünk, hiszen ezek segítettek minket eljuttatni a végkifejlett oldalunkhoz az alábbiakban összefoglaljuk ezeket, és részletesen bemutatjuk mire szolgáltak.

HTML: Az oldalunk szerkezetét valósítottuk meg a HTML programozás ismereteivel, az oldal szövegeit írtuk meg, illetve ebben kötöttük össze a CSS fájlunkat, és a HTML oldalak alján a JavaScript fájlunkat is.

CSS: Az oldalunk megjelenését és stílusait szabtuk meg CSS segítségével, és a legfontosabb felhasználói elvárás ezek közül, a reszponzív működését az oldalunknak, hiszen elengedhetetlen volt, hogy mobilos nézetben ne működjön az oldalunk.

JavaScript: Az oldalunk interaktivitását valósítottuk meg a JavaScript segítségével, a webshop teljes működéséhez szükség volt erre a programozási nyelvre

PHP: A regisztráció/bejelentkezéseinket kezeli, webshopunk termékeinek tárolását valósítja meg, illetve a kétfaktoros bejelentkezésre szolgálnak a php oldalaink.

MySql: Az adatbázisainkat hoztuk létre, itt tároljuk a felhasználóink adatait. Illetve a webshopunk termékeit és készletét, mindezek mellett a rendeléseket is.

GitBash: Mivel hárman fejlesztettük az oldalunkat, ezért a verziókezelést valósítottuk meg a segítségével.

1.3 A felhasznált szoftverek

A projektünk során számos szoftvert használtunk, amik segítettek megvalósítani a projektünket, részletesen bemutatjuk ezeket.

Böngésző: Információgyűjtésre szolgált, és ezen keresztül teszteltük a weboldalunk tartalmát.

XAMPP: Ezen keresztül tudtuk lokális szerveren elérni az oldalunkat, és tudtuk kezelni az adatbázisunkat.

GitBash: Ezen keresztül töltöttük fel különböző oldalunk állapotait.

Visual Studio Code: Ebbe fejlesztettük ki az egész weboldalunkat.

2 Felhasználói dokumentáció

2.1 A program általános specifikációja

A Local-Gym weboldal célja az, hogy felhasználóbarát módon támogassa az oldal látogatóit, és mind az edzeni vágyókat különböző információkkal és funkciókkal. Illetve a weboldal lehetőséget biztosít a felhasználók számára a regisztrációra, bejelentkezésre és kijelentkezésre. A weboldal reszponzív kialakítású, tehát mobilról és számítógépről egyaránt elérhető. Ez a weboldal olyan felhasználóknak készült, akik szeretnének naprakész információkhoz jutni a mi konditermünkről.

2.2 Rendszerkövetelmények

Minimális rendszerkövetelmények

- Processzor: Legalább 1 GHz-es CPU (Például: Intel/AMD x86 vagy ARM mobil processzor)
- Memória (RAM): Minimum 2 GB
- Grafikus vezérlők: Integrált GPU (Például: Intel HD Graphics)
- Tárhely: Legalább 2 GB szabad hely a böngésző és cache számára
- Kijelző: 1024x768 felbontás
- Internetkapcsolat: Egy stabil legalább 1 Mbps internetkapcsolat
- Operációs rendszer: Windows 8 (64-bit) / Linux Ubuntu 18.04 / macOS 11 (Big Sur) / iOS 15 / Android 7.0 (Nougat)
- Támogatott böngészők: Google Chrome (legfrissebb verzió) / Mozilla Firefox / Safari (macOS/iOS) / Microsoft Edge (frissített verzió)

Ajánlott rendszerkövetelmények

- Processzor: Legalább 4 magos CPU (Például: Intel Core i5 8. generáció / AMD Ryzen 3)
- Memória (RAM): 8 GB
- Grafikus vezérlő: Intel Iris / AMD Radeon Vega / Dedikált GPU (Például: NVIDIA MX, GTX széria)
- Tárhely: SSD meghajtó, legalább 10 GB szabad hely
- Kijelző: Full HD (1920x1080) vagy nagyobb

- Internetkapcsolat: Stabil 10Mbps vagy gyorsabb kapcsolat Wifi-n vagy Ethernet kábelén keresztül
- Operációs rendszer: Windows 10 (64-bit) / macOS 12 (monterey) / Linux frissített 64-bites disztribúció / Android 10 vagy újabb / iOS 16 vagy újabb
- Támogatott böngészők: Google Chrome (legfrissebb verzió) / Mozilla Firefox / Safari (macOS/iOS) / Microsoft Edge (frissített verzió)

2.2.1 Hardver követelmények

Minimális hardver követelmények

- Processzor: Legalább 1 GHz-es CPU (Például: Intel/AMD x86 vagy ARM mobil processzor)
- Memória (RAM): Minimum 2 GB (Az ajánlott 4 GB a gördülékeny böngészéshez több lapon)
- Grafikus vezérlő: Bármilyen integrált GPU elegendő
- Tárhely: Legalább 2 GB szabad hely a böngésző és cache számára
- Kijelző: 1024x768 felbontás
- Internetkapcsolat: Egy stabil legalább 1 Mbps internetkapcsolat
- Összegezve: Egy 5-10 éves laptop, okostelefon vagy asztali gép is tökéletes a weboldalunk eléréséhez

Ajánlott hardver követelmények

- CPU: Legalább 4 magos processzor (például: Intel Core i5 8. generáció vagy AMD Ryzen 3)
- RAM: 8 GB
- GPU: Intel Iris, AMD Radeon Vega, vagy dedikált GPU (például: NVIDIA MX vagy GTX széria)
- Tárhely: SSD meghajtóval, legalább 10 GB szabad hely
- Kijelző: Full HD (1920x1080) vagy nagyobb
- Hálózat: Legalább 10 Mbps sebességű kapcsolat WiFi-n vagy Ethernet kábelén keresztül

2.2.2 Szoftver követelmények

Az oldalunk, bármilyen böngészőn elfut, ezeket most felsoroljuk. Majd az után bemutatjuk, hogy milyen minimális, és milyen ajánlott operációs rendszer szükséges az oldalunk eléréséhez.

Böngészők

- Google Chrome (Legfrissebb verzió ajánlott)
- Mozilla Firefox
- Safari (macOS/iOS)
- Edge - Frissített verzióban

Minimális operációs rendszer követelmény az oldalunk eléréséhez

- Windows: Windows 8 vagy újabb.
- macOS: macOS11 (Big Sur)
- Linux: Ubuntu 18.04+ / Debian 10+ / Kernel 4.4+
- Android: Android 7.0 (Nougat)
- iOS: iOS 15

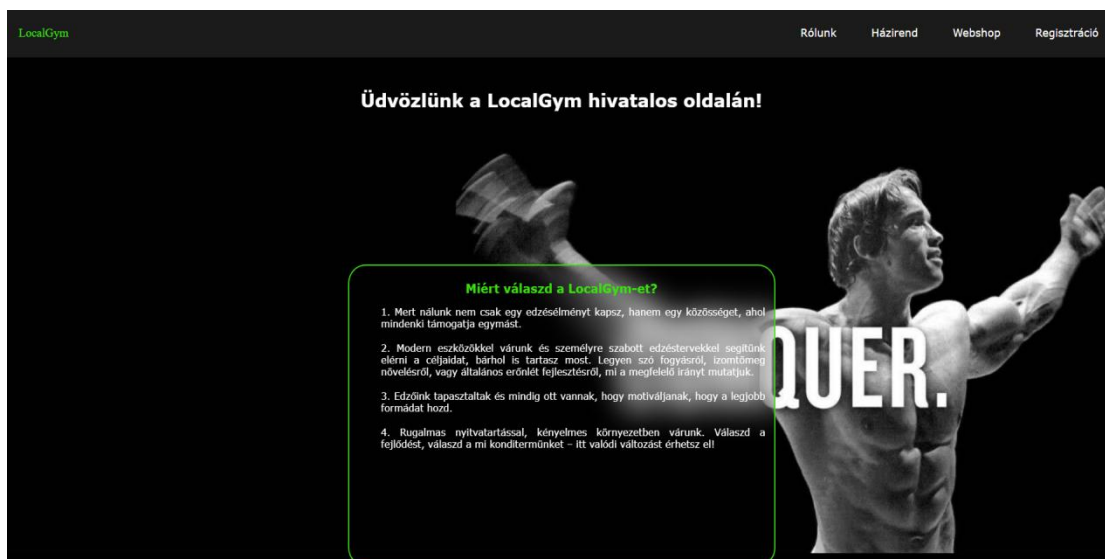
Ajánlott operációs rendszer követelmény az oldalunk eléréséhez

- Windows: Windows 10 vagy újabb
- macOS: macOS12+ (Monterey)
- Linux: Frissített disztró (64-bit)
- Android: Android 10 vagy újabb
- iOS: iOS 16 vagy újabb

2.3 A program telepítése

Ha a felhasználó ki szeretné próbálni a weboldalunkat, elsősorban le kell töltenie a XAMPP nevezetű alkalmazást, hogy lokálisan elérje a weboldalt, pontosabban így válik elérhetővé minden funkció és az oldal teljes működése, hiszen ha regisztrálni vagy bejelentkezni szeretne, akkor ehhez elengedhetetlen egy lokális szerver. Amint telepítette a XAMPP alkalmazást indítsa el az "Apache" és "MySQL" szervert a "start" gombbal. Következőnek

nyisson meg egy böngészőt, és írja be a következő linket <http://localhost/phpmyadmin/> ezen a weboldalon létre kell hoznia "vizsga" néven az adatbázisát, mert másképpen a kód nem fog megegyezni az adatbázis nevével php kódon belül, és ez miatt egyáltalán nem fog működni a regisztráció, avagy bármilyen adatbázis kapcsolattal rendelkező funkció. Következő lépésben keresse meg a telepített XAMPP alkalmazás mappáját, majd lépjen be a "htdocs" nevezetű mappába, és azon belül hozzon létre egy tetszőleges névvel rendelkező mappát. És mindezek után lépjen be a mappába és rakja be a LocalGym működéséhez szükséges fájlokat! Ezek után lépjen vissza a böngészőbe http://localhost/mappa_neve ez a link alapján, a "mappa_neve" helyett írja be a "htdocs" mappán belül létrehozott mappa nevét, és mindezek után miután nyomott egy entert, hozzáférést kap a teljes LocalGym oldalhoz! Minden lépés elengedhetetlen, hiszen nincs domain-je a weboldalnak, így nem fog hozzáférni a felhasználó a teljes működő oldalunkhoz!



1. ábra - Sikeres telepítés

2.4 A program használatának a részletes leírása

Az alábbiakban mindenre kiterjedő részletes információkat adunk az oldalunk használatához, számítógépen és telefonon is egyaránt.

Számítógépen:

1. Főoldal:

Amint megnyitja a felhasználó a főoldalt látni fog egy navigációs menü rendszert, aminek a bal oldalán zölden látható a "LocalGym" felirat, amire ha rányomunk, akkor megnyílik az instagram oldalunk. Ettől elindulva jobbra a felhasználó menü pontokat lát "rólunk" -

"házi rend" - "webshop" - "áraink" - "regisztráció" lehetőségekkel. Ha elindulunk lefelé egy üdvözlő szöveget lát a felhasználó. Ez alatt látni fog egy keretet, aminek a címe az az hogy "Miért válaszd a LocalGym-et?", ez alatt összefoglaltuk hogy miért válassz minket, mint konditerem. Ezután lejjebb görgetve láthatunk egy háttérkép változást, ami átmenetesen megy majd lefelé az oldal láblécéig. De a lényeg hogy az oldalunk közepe szintű egy keret, amiben megjelenítettük a nyitvatartásunkat és az mellett jobbra pedig a pontos címünket is ami egy térkép és ha rányomunk az egérrel és elkezdjük húzni akkor tudjuk mozgatni a térképet vagy éppen kicsinyíteni/nagyítani a térképen a jobb alsó sarokban megjelenő "+" "-" gombbal! Ezután a lábléchez leérve megjelenítettük a "Támogatóinkat" és alatta a logojukat, Ez alatt a mi közösségi média felületeinket, amik ugyan kattinthatóak, de csak az instagramm é fog megjelenni, hiszen csak instagram profilunk létezik még. Ez alatt a házi rend található.

2. Rólunk:

Amint megnyitja a felhasználó a "rólunk" oldalát ugyanúgy látható lesz az oldal tetején a navigációs sáv, és ez alatt egy "Mi vagyunk a Local-Gym csapata!" felirat. Ez alatt egymás mellett három keret, amiben az edzők fényképe és a fénykép felett pedig az edzők nevei található meg. (Visszalépés a főoldalra a "Főoldal" gombbal lehetséges az oldalon).

3. Házi rend:

Amint megnyitja a felhasználó a "házi rend" oldalát ugyanúgy látható lesz az oldal tetején a navigációs sáv, és a felhasználó látni fog egy keretet az oldal közepén, amiben megtalálható nagy betűs címmel a "LocalGym házi rendje" és ez alatt pedig a konditermünk házi rendjéről olvashat a felhasználó. (Visszalépés a főoldalra a "Főoldal" gombbal lehetséges az oldalon).

4. Webshop:

Amint megnyitja a felhasználó a "webshop" oldalát látni fogja a szponzorációs termékeinket illetve a saját termékeinket is fehér keretekben. A keret tetején megtalálható a termék fényképe és az alatt pedig a neve illetve egy mértékegység választó, ami alatt egy alapár a 6.500 ft látható és legalul a kosárba gomb.

A webshop használata:

A kereten belül meg található terméknél ki kell választani a tetszőleges súlyt, amelyet rendelni szeretnénk természetesen. Miután kiválasztottuk a számunkra megfelelő x grammos terméket, megjelenik egy adott "új" kalkulált ár. Ezután már csak annyi a dolgunk hogy rányomjunk a "Kosárba" gombra, és amint ez megtörtént a kosár menüpont felett pirossal a "0" helyett megjelenik egy "1"-es, ez a szerint változik, hogy hány terméket raktunk a kosarunkba (maximum 6 db terméket lehet rakni a kosárba). Ezután rá kell nyomnunk a kosár ikonra és jobboldalon megjelenik a kosár tartalmának a felülete, ott a behelyezett termék/termékek látható/láthatóak. Ezek után már csak annyi a teendőnk, hogyha többet szeretnénk rendelni, akkor a zölden látható "+" gombra, vagy ha véletlen többet nyomtunk a kelleténél, akkor a "-" gombra nyomunk, fontos, hogyha a "-" gombot addig nyomjuk, amíg a termék eléri, a 0-át akkor a termék törlődik a kosár tartalma részről. Ha az egész kosár tartalmát szeretnénk törölni, akkor a "Kosár tartalma" mellett a bal felső sarokban van, egy kuka gomb zölden arra kell rányomnunk, illetve ha bezárjuk a kosarat, akkor pedig a jobb alsó sarokban lévő "Bezár" gombra kell nyomnunk (ilyenkor is törlődik a kosarunk tartalma). Ha minden rendben és van termék a kosárban a felhasználó igényei szerint ezután ugye ahány db-ot szeretnénk, annak mindig a pontos összege kerül a végösszeg mezőbe illetve maga a kosárban lévő árak is változik az ára. Ezek után, ha megvan mindenünk, amit szerettünk volna, rá kell nyomni a zöld gombra a bal alsó sarokban, amiben a "x" szám jelenik meg, az valójában a végösszeg mező. Ha arra rányomtunk át megyünk egy másik oldalra, amiben megtalálható fekete háttérrel egy fehér keret, amiben az áll, hogy "hogyan szeretne fizetni" 2 opció van, kártyás és utánvétes fizetés. Ha a kártyásra nyomunk rá akkor átdob minket a weboldalunk a kártyás fizetéses weboldalra, ott ugyanúgy megtalálható egy fehér keret fekete háttérrel, amiben a kártyás adatainkat adhatjuk meg, és kiválaszthatjuk azok után a szállítási módot, 2 közül lehet választani "expressz" és "normál". Ezután pedig ha kiválasztottuk, akkor már csak a "Fizetés" gombra kell kattintanunk, és ha ez megvan, akkor átdob, az oldal minket egy másik oldalra ahol tájékoztat minket az oldal, hogy "Sikeres fizetés!", "Köszönjük a vásárlást", "A rendelésed feldolgozás alatt áll.". Ezek alatt pedig van egy gomb, amivel visszaléphetünk a főoldalra.

Fontos hogy a webshop navigációs menürendszerében az oldal tetején csak a "Főoldal" menüpont található meg, azaz hogy bármilyen másik oldalra tudjon, lépni a felhasználó elsőnek vissza kell lépnie a főoldalra.

4. Regisztráció:

Amint megnyitja a felhasználó a "regisztráció" oldalát a felhasználó látni fog egy regisztrációs keretet, amiben ha regisztrálni szeretne, akkor bele kell írnia az adatait, tehát például a "vezetéknévhez" a vezetéknévét és így tovább a többi adattal is, és természetesen ezután miután beírta a felhasználó az összes adatát akkor rá kell nyomni a "regisztráció" gombra. Ezután ha regisztrált a felhasználó, akkor megjelenik egy "Sikeres regisztráció felirat". és ezután már csak be kell jelentkeznie az oldalra. Egyébként az oldalon ez egy design elem, semmiben nem befolyásol senkit és semmit, csak feltölti a felhasználót az adatbázisunkba.

5. Bejelentkezés:

Ezt az oldalt úgy tudja elérni a felhasználó, hogyha rányom a "regisztráció" menüpontra, és ezután tud átlépni a "bejelentkezésre", fontos, amíg nem regisztrál a felhasználó, addig nem tud bejelentkezni sem! Viszont megnyitáskor látni fog szintén egy hasonló keretet, amiben nagybetűvel a tetején megjelenik egy "Bejelentkezés" felirat és ez alatt 2 adatot kell megadni, a regisztrációnál megadott jelszót és email címet. Ha bejelentkezett a felhasználó, akkor a felhasználó látni fog a sikeres bejelentkezés után egy kétlépcsős bejelentkezési keretet, amiben a felhasználónak annyi a dolga, hogy az email címére kapott kódot beírja a kódot kérő mezőbe, és ezután pedig ha rányom a gombra a lap alján sikeresen bejelentkezett a felhasználó!

Telefonon:

Telefonon minden ugyanígy működik a felsoroltak szerint, a számottevő különbség a csak a navigációs menürendszeren található meg, ami pedig az, hogy a jobb felső sarokban egy hamburger menü található, és ha arra rányomunk, úgy tudunk navigálni az oldalaink között.

3 Fejlesztői dokumentáció

3.1 Az alkalmazott fejlesztői eszközök

A weboldalunk fejlesztése során több fejlesztői eszközt és több programozási nyelvet is felhasználtunk, amit levezetünk vázlagszerűen:

Programozási nyelvek:

- HTML5: A Weboldal struktúrájának kialakításához használtuk
- CSS3: A weboldal megjelenésének formázásához használtuk.
- JavaScript: A weboldal interaktív elemek működéséhez használtuk (Például: menük működése).
- PHP: A weboldalon regisztrált felhasználók tárolásához használtuk, illetve hogy be tudjon jelentkezni a felhasználó.

Fejlesztői környezet:

- Visual Studio Code: A weboldal forráskódjának szerkesztéséhez használtuk és a projektünk kezelésére.
- XAMPP: A helyi szerver futtatásához használtuk (Apache, MySql).
- GitHub: A weboldalunk különböző verziói találhatóak meg GitHubon, verziókezeléshez volt szükséges a számunkra és hogy mindhárman elérjük a fejlesztett kódjainkat.

Adatbázis kezelő rendszer:

- MySql: A weboldalunk adatbázisának a létrehozásához és kezeléséhez használtuk (Például: felhasználói adatok tárolására).

Kép-, szöveg-, szerkesztő programok:

- GIMP: Ebben a programban szerkesztettük meg a Local-Gym saját márkás termékeit.
- Microsoft Word: A dokumentáció elkészítéséhez.
- Google: A weboldal hamburgermenüjének a képe.

Jogosultságok licenc:

A vizsgaremek elkészítéséhez csak jogtisztán beszerezhető, nyílt forráskódú, illetve iskolai licenccel rendelkező szoftvereket használtam. Az alábbi szoftverek és technológiák licence alapján oktatási célra történő felhasználásuk jogszerű:

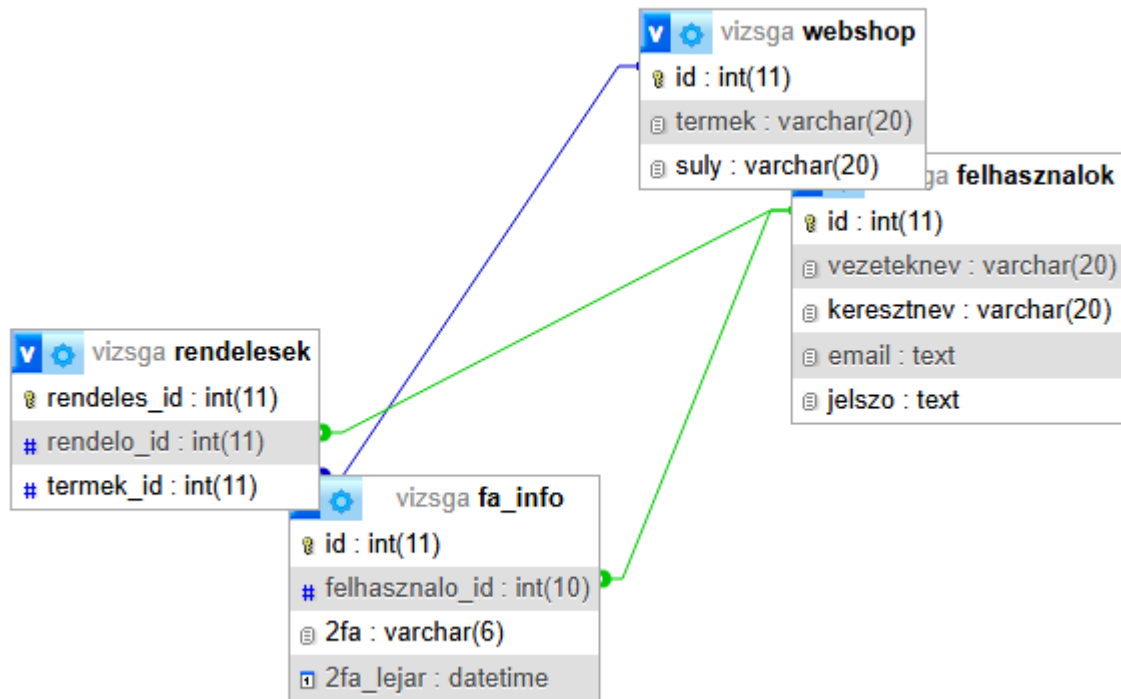
- GIMP: ingyenes, szabadon használható és módosítható.
- GitHub: ingyenes, mindenki hozzáférhet.
- XAMPP: Szabadon használható oktatási célokra.
- Visual Studio Code: MIT licenc alapján ingyenesen használható.
- Microsoft Word: Iskolai Microsoft 365 licenc alapján, jogtisztán használtuk.
- MySQL: Nyílt forráskódú, oktatási célra ingyenesen használható.
- HTML5, CSS3, JavaScript, PHP: Szabványos nyelvek, szabadon felhasználhatók.

A projektben külső forrásból származó kódot nem használtunk.

3.2 Adatmodell leírása

A feladatban alkalmazott adatbázis vagy adatszerkezet részletes leírása

Magában az adatbázisunkban találunk négy darab táblázatott felhasználók, `fa_info`, webshop és a rendelések most le fogom részletezni melyik táblában mi található és mik a funkciói. Kezdjük a legfontosabbal magával a felhasználó táblával, ha a felhasználó beeregisztrál a weboldalunkra, akkor az adatait oda tölti fel kezdetben ad neki egy `id`-t ami alapján tudunk hivatkozni rá a többi táblában ezen felül elmentjük a vezetéknévét, keresztnévét, email címét és a jelszavát titkosítva lényegében ebben a táblában tároljuk a felhasználó adatait. A következő tábla a `fa_info` ez is nagyon fontos, hiszen amint megvan, a regisztráció a felhasználó bejelentkezik, és ehhez kap emailben egy kétfaktoros kódot, ezt ebben a táblában találjuk, meg itt rendelünk hozzá egy alap `id`-t és hozzá rendeljük a felhasználók táblából a felhasználó `id`-t. Ezzel tudjuk, hogy kihez melyik kód tartozik és ez mellett benne van a táblában az az információ, hogy a kétfaktoros kód mennyi ideig felhasználható. A harmadik tábla a webshop itt tartjuk nyilván, hogy milyen termékek és milyen kiszerezésben kaphatóak a webshopunkban. A negyedikben pedig egy a rendeléseket fogjuk, nyomon követni itt található egy rendelés `id`-t ami alapján tudjuk hogy melyik is az a rendelés ehhez kötődik egy termék `id` amiből tudjuk hogy melyik termékünket rendelték és ehhez rendeljük a felhasználónak az `id`-et ami alapján tudjuk hogy kiadta le a rendelést.



2. ábra - Adatbázis táblái

3.3 Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok

Felhasználó regisztráció

Itt a felhasználó a weboldalra tud regisztrálni

Feladat specifikáció

- Bemeneti adatok: Keresztnév, vezetéknév, email, jelszó

Feldolgozás

- Ellenőrzi, hogy minden mező kitöltve legyen
- Email formátum helyesen legyen megadva
- Jelszavak ellenőrzése hogy mindkettő helyesen legyen
- Jelszó titkosítása
- Felhasználó adatai mentése az adatbázisba

Kimenet: Sikeres a regisztráció vagy hiba kód/nem enged tovább az oldalról

Algoritmus:

- Regisztrációs adatok elfogadása
- Ha valamelyik mező üres írjon ki hibakódot
- Email formátum helyes, ha nem hibakód

- Két jelszó egyezik, ha nem hibakód
- Email ellenőrzés az adatbázisban hogy létezik már ilyen, ha igen ne engedje tovább
- Jelszótítkosítása
- Mentsd el az adatokat az adatbázisban

Felhasználó bejelentkezés

Itt a felhasználó a weboldalra tud bejelentkezni

Feladat specifikáció

- Bemeneti adatok: email, jelszó, kétfaktoros kód

Feldolgozás

- Email, jelszó lekérdezése
- Email alapján lekérjük a felhasználót
- jelszó összehasonlítás
- siker esetén átirányítás a kétfaktoros kód oldalra és a kód kiküldése
- megfelelő kétfaktoros kód megadása, ha hibás ne engedje tovább
- siker esetén átirányítás

Kimenet: Átirányítás a főoldalra vagy hiba kód/nem enged tovább az oldalról

Algoritmus:

- Adatok lekérése adatbázisból
- Ha valamelyik mező üres írjon ki hibakódot
- Email cím létezésének ellenőrzése, ha nem létezik ne engedje tovább
- Jelszó egyezés ellenőrzése, ha hibás hiba kód
- egyezés esetén átirányítás a kétfaktoros kód oldalra, kétfaktoros kód küldése
- Kétfaktoros kód lekérése adatbázisból
- kétfaktoros kód ellenőrzése, ha hibás ne engedje tovább
- Ha minden helyes átirányítás a Főoldalra

Rendelés

A felhasználó rendelést tud itt leadni

Feladat specifikáció

- Bemeneti adatok: Termék(ek) kiválasztása, darabszám

Feldolgozás

- Termék kosárba rakása
- Megrendelés, ha kosár üres hiba kód
- Fizetés kiválasztása (Bankkártya, utánvét)
- Rendelés leadása/véglegesítése

Kimenet: Sikeres vásárlás vagy pedig hiba kód

Algoritmus:

- Kiválasztott termék kosárba helyezése
- kosár összegének összesítése
- kosár tartalmának ellenőrzése, ha üres hiba kód
- Fizetés választása
- sikeres adat kitöltés átirányítás vagy hiba kód
- sikeres vásárlás visszajelzése

3.4 Tesztelési dokumentáció

A tesztelés célja annak ellenőrzése volt, hogy a "Local-Gym" weboldal minden főbb funkciója hibamentesen és a specifikációknak megfelelően működik. Külön figyelmet fordítottunk a felhasználói élményre, valamint a rezponzív megjelenés biztosítására. Az alábbiakban bemutatjuk saját manuális teszteléseinket, például (regisztráció, bejelentkezés, webshop, információs oldalak). Mindezek mellett különböző eszközökön teszteltük oldalunkat. Tesztelésre esett a regisztráció itt ellenőriztük, hogy ha valaki egy emaillel többször akar regisztrálni, akkor nem dobja tovább a weboldal bejelentkezési felületünkre. Ellenőriztük, hogy ha valaki tévesen adja meg a jelszavat, akkor egy hiba kódot ír ki az oldal, hogy nem egyezik a két jelszó. Bejelentkezésnél leteszteltük, hogy ha valaki rossz jelszavat adott meg, mint ahogy regisztrált akkor ne engedje tovább, ha meg már sikeres volt a bejelentkezés, akkor jó legyen a kétfaktoros kód hozzá rendelése itt nem tudtuk ellenőrizni a hozzá rendelt felhasználó id alapján, mert nem akarta felismerni ezért email cím alapján történik. Ezt pedig a saját email címünkkel teszteltük le, hogy sikeresen kiküldi a kétfaktoros kódot rendszerünk és amint sikeresen megtörtént a helyes kétfaktoros kód beírása visszakerülünk a főoldalra. A webshopunkon pedig ellenőriztük, hogy amikor a felhasználó rá nyom a „kosárba” gombra akkor berakja, a kosárba itt pedig arra fektetünk hangsúlyt, hogy meg tudja változtatni a termék mennyiségét és változón meg az ára a kosárba, és ha esetleg

meggondolta meg akkor kinullázza a bizonyos terméket és kitörli a kosárból, de azt is teszteltük amennyiben mindent törölni akar, akkor a kuka gomb mindent sikeresen kitöröljön. Azt is kiírjuk a képernyőre amennyiben üres kosár és úgy akar vásárolni hiba üzenetet küldjön. A reszponzívitást több eszközön is leteszteltük, hogy amint eléri azt a pixel számot akkor a navbár helyett jelenjen meg egy „Hamburger” menü és egy legördülő menü jelenjen meg, ha meg nyomja ezt a gombot és hogy a weboldal esetleg egy telefon esetén is a képek reszponzívak és a szövegek olvasható felhasználó barátul nézzenek ki és használható legyen. Ezeket leteszteltük asztali számítógépen, laptopon és kettő méretben telefonon is(Iphone 15 pro max, Iphone 13 mini). A tesztelési folyamat során azonosított hibák legtöbbje javításra kerültek. A végleges verzióban majdnem minden weboldal funkció stabilan működik, de viszont a weboldal reszponzívitása remekül használható és jól működik.

4 Összefoglalás

4.1 Önértékelés

A vizsga remek során kitűzött célunk egy jól működő, felhasználóbarát konditermi weboldal elkészítése volt, ami megkönnyíti a LocalGym edzőterem szolgáltatásainak bemutatását, és lehetőséget nyújt regisztrációra-bejelentkezésre-kijelentkezésre egyaránt, valamint az edzők és az áraink illetve nyitva tartásunk és címünk megismerésére online felületen. A cél kitűzéseinket sikerült elérnünk. Kialakítottunk egy reszponzív felületet mobilnézetre, és a legfontosabb oldalak is működnek megfelelően reszponzív nézetben. Viszont az oldalfejlesztése során rengeteg hibába is belefutottunk, voltak nehezen javíthatóak, de könnyebben javíthatóak is. Például nehezen javíthatóak voltak azok a fajta hibák, amiket nem értettünk, hogy miért történnek (különböző méretezések, nem megtörténő pozicionálások, vagy JavaScript kód nem megfelelő futásai). Amiben biztosak vagyunk, hogy a munkánk során sokat fejlődöttünk a HTML/CSS főleg JavaScript területein, abban is biztosak vagyunk, hogy a türelmünket is fejlesztette ez a 3-4 hónapos projekt. Ugye azokból a hibákból kiindulva, amiket akár napokba telt megoldanunk, ilyenkor a legjobb megoldás volt oktató anyagokat nézni különböző kurzusokból vagy konkrétan egyből a problémát kiváltó okkal ránézni különböző oldalakra, hogy más emberek mit alkalmaztak ugyanarra a problémára az adott kódjukban.

4.2 Továbbfejlesztési lehetőségek

A weboldalunk fejlesztése során nagyon sok ötlet merült fel egymás részéről, de sajnos idő vagy tudási korlát miatt nem sikerült megvalósítanunk. Ilyenekből például rengeteg van, szóval felsorolunk néhányat: Profil bejelentkezésnél: Ha bejelentkezik, valaki akkor írja ki a nevét az üdvözlő szövegben az oldal és az oldal tetején jelenjen meg egy profil ikon, és ha arra rányom, akkor ott tudna kijelentkezni a felhasználó. Webshop összetettebb működése: Ha a felhasználó belerak a kosárba egy 2000 grammos terméket akkor a 2000 grammos termék jelenjen meg a kosárban, és ne az alap mennyiséggel rendelkező 1000 grammos termék. Kalóriaszámláló felület: Ez fejlesztésünk vége felé merült fel, hogy jó lenne az oldalon csinálni egy kalóriaszámláló lehetőséget, és az alapján eldönteni a felhasználóval a programunk, hogy mibe érdemes bele kezdenie a felhasználónak az edzés területén (fogyás-tömegelés) de igazság szerint már Április 10-e volt és 10 nappal a határidő előtt nem szerettünk volna belevágni egy nagyobb projektbe az oldalunk felületén.

Összegezve, szerintünk még mindig lehetne ezeken kívül is sok más fejleszteni az oldalon, de sajnós vagy tudás/idő hiányában gátolva vagyunk.

5 Felhasznált irodalom

W3Schools:

- HTML, CSS, JavaScript és alapok gyors áttekintése

Youtube

- Webshop ötlet merítése

Stack overflow

- Hibás kódok magyarázat keresése

6 Ábrajegyzék

1. ábra - Sikeres telepítés	8
2. ábra - Adatbázis táblái	14