

Projektterv 2024-2025: Betropolis Kaszinó

1. Összefoglaló

Egy sikeres online kaszinó alapja ugyanaz, mint egy igazi kaszinóé. A felhasználó vagyonából való kifosztása, míg a remény megmarad számára az utolsó fillérekig. Legyen jutalmazó, azonban nem nyereséges. Érzelemre alapul, valamint az adrenalin fokozása a cél, hogy a játékos bátor legyen, így minél több pénz forogjon kockán. Ez a projekt pontosan erre lesz fókuszálva, azaz egy igazi kaszinó szimulátoraként fog működni.

2. A projekt bemutatása

Ez a projektterv a "Betropolis Kaszinó" projektet mutatja be, amely 2024-11-07-től 2025-04-30-ig tart. A projekten két fejlesztő fog dolgozni, az elvégzett feladatokat pedig 6 alkalommal fogják prezentálni a megrendelőnek, annak érdekében, hogy biztosítsuk a projekt folyamatos előrehaladását.

2.1. Rendszerspecifikáció

Itt már specifikusabban, részletesebben írd le, hogy mik a fő célok, mit fog tudni a rendszer (4-6 mondatban), ami a projekt keretében kerül megvalósításra. Mik a megrendelő és a felhasználók igényei?

2.2. Funkcionális követelmények

- Felhasználók kezelése (Egyenleg, Tulajdon, Regisztrációs adatok)
- Felhasználók közötti kapcsolat (Barát rendszer)
- Játékok automatizálása
- Univerzális valutaváltás (Chip)
-

2.3. Nem funkcionális követelmények

- A kliens oldal böngészőfüggetlen legyen
- Reszponzív megjelenés (optimális megjelenés különfélebb eszközökön)
- A legfrissebb technológiákat használja a rendszer

3. Projektcsapat

Név:	Szerepkör:	Elérhetőség:
Szabó Tamás	Projektmenedzser	szabo.tamas-2020@keri.mako.hu
Rácz Ákos	Projekt tag	racz.akoscsaba-2020@keri.mako.hu

4. A munka feltételei

4.1. Munkakörnyezet

A projekt a következő technológiákat/szoftvereket fogja használni a munka során:

- NodeJS-Vite runtime
- MySQL adatbázisszerver, XAMPP
- Programozási nyelvek/keretrendszerek:
 - FRONTEND: Html5, Css3, JavaScript (ES6), TailwindCSS, Svelte5
 - BACKEND: SvelteKit, postgres ORM
- Git verziókövető (GitHub)
- IDE – Visual Studio Code/egyéb

4.2. Rizikómenedzsment

Kockázat	Leírás	Valószínűség	Súlyosság
Betegség	Súlyosságtól függően hátráltatja vagy bizonyos esetekben teljes mértékben korlátozza a munkavégzőt, így az egész projektre kihatással van. Megoldás: a feladatok átcsoportosítása	nagy	elég alacsony
Kommunikációs fennakadás	A csapattagok között nem elégséges az információ áramlás, nem pontosan, esetleg késve vagy nem egyértelműen tájékoztatjuk egymást. Megoldás: még gyakoribb megbeszélések és ellenőrzések	alacsony	elég alacsony

5. Jelentések

5.1. Munka menedzsment

- Csoportban dolgozók munkájának felügyelése, számontartása
- Csoporttagok közötti egyenlőség érzékeltetése
- Munkamorál fenntartása / Ösztönzés
- Fegyelem megtartása
- Munkamegosztás fenntartása

5.2. Csoportgyűlések

Élőben: Tanórákon minden nap

Digitálisan: Discord hívás minden nap

5.3. Státuszjelentés

Időközönként a projekten dolgozók jelentést tesznek a mérföldkőben végzett munkájukról.

6. A munka tartalma

6.1. Tervezett szoftverfolyamat modell és architektúra

A szoftver fejlesztése során az agilis fejlesztési modellt alkalmazzuk, mivel a fejlesztés során nagy hangsúlyt fektetünk a folyamatos kommunikációra. A fejlesztés során a szoftver specifikációi rugalmasan változhatnak, és ezzel a módszertannal tudunk a leggyorsabban alkalmazkodni az új elvárásokhoz. A webalkalmazás az MVC (modell-view-controller) felépítést követi, a szerver és a kliens függetlenek, csupán Ajax API végpontok segítségével kommunikálnak.

6.2. Átadandók és határidők

Megbeszélés alatt...

7. Részletes feladatlista

A feladatok megszervezésére, a **Trello** projektmenedzsment szoftvert használjuk.

A teljes projektet a projektmenedzser koordinálja.

A kártyák reprezentálják az egyes feladatokat, melyeket listákba csoportosítunk:

- teendők,
- kiosztva, folyamatban,
- befejezve,
- dokumentálva,
- tesztelve,
- véglegesítve.

Minden egyes feladatnak (kártyának) rendelkeznie kell:

- felelős személy
- munkát elvégző személy(ek)
- tervezett határidő
- megvalósítás ideje

8. Csatolt dokumentumok

8.1. Fejlesztői dokumentáció

- A fejlesztőkörnyezet (hardver és szoftverek) ismertetése, és a választás indoklása.
- Adatmodell (UML diagram), a kialakított adatszerkezet részletes bemutatása.
- Felhasználói felület (UI) tervek (Figma).
- A fejlesztés fázisainak leírása (Trello).
- Teszt dokumentáció.
- A szoftver lehetséges továbbfejlesztésének tervezete.

8.2. Felhasználói dokumentáció

- A program céljának, és lényegesebb funkcióinak összefoglalása.
- A program részletes bemutatása (funkcionális).
- Képernyőképek készítése, magyarázata.

9. Irodalomjegyzék: Függőben.