Pocak büfé – Ételrendelő program - Rendszerterv

Miklós Levente, Varga Szabolcs

2024

**Bevezetés**

A célunk egy ételrendelést megvalósító program létrehozása. A felhasználó, ha nincs fiókja, akkor létrehozhat egyet a regisztrációs ablakon, s ha már rendelkezik felhasználói fiókkal, belépés után megrendelheti a heti menüket.

Az admin saját bejelentkező oldalán beléphet, ezután képes törölni, hozzáadni és módosítani az egyes menük tartalmát.

**Projekt terv**

Az alkalmazást 2-3 hét leforgása alatt tervezzük tető alá hozni. A különböző részeket felosztottuk. Van, aki a kinézetért, a felhasználói bejelentkezésért és ételrendelésért felel, míg a másik a sikeres regisztrációért és az admini funkciókért felelős. Külön dolgozunk, mindazonáltal folyamatosan kommunikálunk egymással, ötleteket, tanácsokat osztunk meg a másikkal, valamint a legfrissebb kódhoz is mindig hozzáférünk a Github oldalon keresztül.

**Elvárások**

A legalapvetőbb cél, hogy a program felhasználó barát legyen. Gondolunk itt arra, hogy könnyen lehessen navigálni a különféle ablakok között, az adatok bevitele és az ételek, desszertek kiválasztása egyértelmű és könnyű legyen.

**Funkcionális elvárások**

Admin számára belépés, felhasználó belépése, szükség esetén regisztrálás biztosítása. C# programozási nyelven, Windows Formsban szeretnénk megvalósítani terveinket.

A főbb funkciók a következők: az admini és felhasználói belépés (felhasználónál a regisztráció is) csak sikeres validáció (például megfelelő név és jelszó megadása) után történjen meg. Az admin képes legyen hozzáadni, törölni, módosítani az adatokat. A felhasználó megtudja nézni őket, ki tudja közülük választani azt, amit szeretne.

Több interfészt és osztályt szeretnénk megvalósítani, amik különböző funkciókat látnának el, például logolás, bejelentkezés, fizetés stb. Mindezek mellett különböző tervezési mintákat tervezünk alkalmazni.

**Fizikai környezet**

Microsoft Visual Studioban, C# programozási nyelven, .Net keretrendszerű Windows Formsban szeretnénk ötleteinket valóra váltani.

**Tesztterv**

Egység teszteket, vagyis Unit Testeket használunk.

**Biztonság**

A felhasználó nem tud olyan adatot módosítani, amely befolyásolja a program működését, erre csak az admin képes, de ő is csak ésszerű keretek között.

**Karbantartás**

Folyamatosan próbálunk új funkciókat implementálni, a meglévőket ellenőrizni.

**Dokumentálás**

Az alkalmazást több üzenettel láttuk el, a felhasználó világos és érthető instrukciókat kap a program működéséről.