

Beszámoló

Problémafelvetés

Jelenleg a magyarországi településekről szóló történetek az interneten szétszórva, nehezen visszakereshető és rendszertelen formában találhatók meg. A projekt az ilyen lokális élményeket fogja összegyűjteni egyetlen, könnyen kezelhető felületen úgy, hogy a történeteket maguk a felhasználók osztják meg.

A projekt célja

A projekt célja egy olyan közösségi térkép létrehozása, ahol a magyar felhasználók megoszthatják a településeikhez kapcsolódó történeteket. A rendszer segíti a digitális közösségépítést, támogatja a helyi identitás erősítését és lehetőséget ad szórakoztató és informatív tartalmak gyűjtésére, megőrzésére.

Célközönség

A célközönség elsősorban magyar fiatalokból áll, akik szeretnek történeteket olvasni és megosztani, de a rendszer hasznos lehet tanárok és helytörténészek számára is, akik munkájuk során értékes helyi történeteket gyűjthetnek. Emellett a turisták számára is különleges élményt nyújthat, hiszen a helyiek szemszögéből ismerhetik meg az adott települést.

Előrehaladás

1. Dokumentáció:

- Projekt elméleti tervezése
- Projekt tervének leírása
- Technológiák kiválasztása

2. Adatbázis tervezés:

- ER-modell készítése
- UML-ábra az ER-modellből
- Adatbázis leírása

3. Anyaggyűjtés:

települések

- Települések, vármegyék, koordinátáinak kigyűjtése
- Adatok felvitele az adatbázisba
- Források kigyűjtése

4. Webdizájn:

tervezése

- Weboldal rácsszerkezetének
- Weboldal megjelenésének

tervezése

-Minden fő külön megjelenést

tervezett

5. Adatbázis tesztelés

- Teszt adatbázis létrehozása
- Feltöltés alap adatokkal
- Teszt adatok feltöltése
- CRUD műveletek tesztelése

Használt eszközök

- Facebook Messenger - kapcsolattartás
- Github – adatok tárolása, verziókezelés
- MySQL - relációs adatbázis kezelő
- Figma – weboldal tervezés

Technológiaválasztás indoklása

MySQL: relációs adatbázis-kezelőként választottuk, mivel minden csapattag számára jól ismert és könnyen kezelhető.

Figma: a weboldal megjelenésének és felhasználói felületének megtervezéséhez választottuk, mert lehetővé teszi a közös, valós idejű munkát, így minden csapattag elérheti, módosíthatja és ellenőrizheti a terveket.

GitHub: a verziókezelés és az adatok biztonságos tárolása miatt alkalmazzuk. Segíti a csapatmunkát, lehetővé teszi a fejlesztések nyomon követését, az ágak kezelését, valamint szükség esetén a visszaállítást.

Csapat tagjai

- Tivadar Dávid (vezető)
- Kozma Patrik
- Balla Benedek

Munkamegosztás

- Tivadar Dávid: dokumentálás, CRUD műveletek, webdizájn, adatbázis tervezés
- Kozma Patrik: anyaggyűjtés, adatbázis felépítés, CRUD műveletek, adatbázis tervezés
- Balla Benedek: adatbázis tervezés

További lépések

Frontend és backend elkészítése, tesztelése, hibák javítása