BudgetTracker

(fejlesztői dokumentáció)

2022

Készítők: Barabás Gergő, Juhász Zsolt, Zsolnay Bernadett

**Kiadás és pénzmozgást követő alkalmazás** – webes reszponzív alkalmazás

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés………………………………………………………. 4
   1. A projekt indításának célja………………………………4
   2. Rövid összefoglaló az online vásárlási szokásokról…………… 5
2. Szoftver eszközök ismertetése és áttekintése
   1. A szoftver……………………………………………… 6
   2. A jó szoftver tulajdonságai…………………………….. 6
   3. A szoftverfejlesztés stádiumai…………………………. 6
   4. A szoftverfolyamat modellje…………………………… 7
   5. Az általam használt szoftverkörnyezet…………………. 7
3. Követelmények elméleti áttekintése
   1. Követelmények feltérképezése és elemzése
   2. A követelmények kategóriákba sorolása
4. Követelménydokumentáció
   1. Bevezetés
      1. A követelménydokumentum célja
      2. A projekt hatóköre
   2. Általános leírás
      1. A program áttekintése
      2. A program funkció
      3. Felhasználók osztályozása és jellemzőik
      4. Működési környezet
      5. Tervezési és megvalósítási megszorítások
      6. Felhasználói dokumentáció
5. Elemzés
   1. Objektummodell
   2. A többrétegű technológia
      1. Az MVC architektúra végrehajtási ciklusa
      2. Az MVC minta előnyei
      3. Elérési útvonalak kezelése
   3. Az adatbázis-tervezés lépései
      1. Egyed-kapcsolat modell
      2. Relációs adatmodell
      3. Képernyőképek az adatbázis táblákról
6. Megvalósítás
   1. Terep előkészítése
   2. Domain osztályok létrehozása
   3. Az entitás adatmodell
   4. Entitások életciklusa
   5. Nézetek létrehozása
   6. Vezérlők (Controllerek) létrehozása
   7. Kliens oldali JavaScript könyvtárak bemutatása
      1. Legördülő listák
      2. Táblázatok
7. Tesztelés, Üzembe helyezés
   1. Továbbfejlesztési lehetőségek
8. Összefoglalás
9. Hivatkozások
10. Irodalomjegyzék
11. Ábrajegyzék
12. Táblázatjegyzék

## A projekt indításának a célja:

A technológia nagyon gyorsan fejlődik. Ezzel együtt az informatikai infrastruktúra bonyolultsága is. Elképzelhetetlenné vált egy cég működtetése informatikai eszközök használata nélkül. Ma már természetes, hogy vállalati környezetben, saját web vagy mobil alkalmazáson nyomon követhetjük a pénzünk mozgását legyen az digitális valuta, ami decentralizált (pl.: kriptovaluták) vagy rendes hivatalos fizetőeszköz pl.:(forint,korona,rubel). Szakdolgozatunk témájaként egy pénzmozgás követő alkalmazást választottunk. Témaválasztásunkat egy a piacon kevésbé megtalálható alkalmazásítpus indokolta. A program elkészítése előtt én személyesen excel táblázatban tároltam a bevételeimet és a kiadásaimat és a bevásárlólistát is kézzel írtam. Egyszer, amikor elmentem bevásárolni, akkor jutott eszembe, hogy mennyire hasznos lenne, ha írnék erre egy olyan programot, ami mindezt megcsinálná nekem és kimutatásokat és statisztikákat is készítene a pénzügyeimről.

Rengeteg embernek problémát jelent, manuálisan végig követni a pénzügyeit, és számolgatni minden kiadást és bevételt. A mi programunk ebben segít a felhasználóknak, megkönnyíti a pénzügyeik mindennapos végig követeset ezáltal sokkal tudatosabban tudják a pénzüket költeni és sokkal könnyebben tudnak pénzt spórolni is. A programot nemzetközi felhasználásra írtuk, ezért angol nyelvű.

## Internetes kereskedelem

Az internet elterjedésével hazánkban is egyre keresettebbek az

internetes vásárlást biztosító úgynevezett webáruházak. Hazánkban a 2018-as év

legnépszerűbb internetes áruháza az e-MAG webáruház lett, melynek éves

forgalma ugyan ebben az évben nagyjából 400 Milliárd Ft lett. Ez is azt mutatja, hogy a

felhasználók körében egyre jobban elterjed az elektronikus kereskedelem,

egyre nagyobb bizalmat szentelnek az emberek a karosszékből történő

vásárlásnak. Évekkel ezelőtt még a bizalom hiánya miatt kevésbé használták

az emberek az internet eme funkcióját, viszont napjainkban a vásárlás egyre

inkább elterjed, a bizalmatlanság csak a fizetési szokásokban jelentkezik. A

vásárlók többsége a megbízható utánvételes fizetési módot választja, pedig

rendelkezésre áll a bankok által biztosított portálokon keresztül bankkártyás

fizetések, illetve a nemzetközi webshopok-on keresztüli vásárlás esetén az

online fizetési megoldások, mint a Moneybookers, vagy a Paypal.

A Szonda Ipsos és a Gfk Hungária kutatóintézetek Internet Audience Research

(IAR) kutatásának 2006. októberében publikált eredményei alapján a legalább

havi rendszerességgel internetezők 14%-a használja az internetet vásárlásra, a

vásárlásokat megelőzően pedig 53% keres információt az interneten (akár

online, akár hagyományos).

A GKI által az online áruházakról készített kutatás alapján elmondható, hogy

2005-ben az internetes kiskereskedelmi forgalom 19 milliárd forint volt. Azóta

ez a szám csak emelkedett, a legtöbb feltételezés szerint 2006-os forgalom 25-

30 milliárd Ft.-ot is elérheti. A pontos értékről még azóta sincs teljesen pontos információ, ugyanis nem mindegyik áruház működik legálisan és az illegálisan működő webáruházaknak csak megbecsülni lehet, hogy mennyi a pontos forgalma, bevétele vagy kiadása.

Jelenleg is tapasztalható, hogy az internetes áruházak többsége különböző

kedvezményekkel próbálja meg vásárlásra buzdítani a vásárlókat. A boltok

többsége 1-10%, de előfordul, hogy 20-25% kedvezményt is adnak, sőt van olyan is amikor 70-80%-os kedvezményekre is számíthatunk gondoljunk csak a Back Friday-re vagy arra, amikor a boltok készletkisöprést tartanak mondjuk azért, mert a termékeknek lejár a szavatosságuk és a boltok meg akarnak tőlük szabadulni. Ilyenkor általában a szokottnál több kedvezményt szoktak adni az adott termékre mivel nem akarják a boltok, hogy a pár nap múlva lejáró szavatosságú termék a nyakukon maradjon mivel azt a terméket már senki vagy legalábbis nagyon kevés ember venné meg. Nagyon

sok áruház felismerte a vásárlók bizalmatlanságát a fizetési módokat illetően,

ezért aki megteheti, az személyes átvételt is lehetővé tesz. Így a webáruházban

csak kifejezetten a termék kikeresése és megrendelése történik, a konkrét

fizetés és átvétel pedig az áruház által megadott cím(ek)en lehetséges.

**2.1 A szoftver**

A szoftver egy szellemi termék, mely nem egyenlő a számítógépes programokkal. A szoftvert nem csak maguk a programok alkotják, hanem a hozzájuk kapcsolódó konfigurációs adatok és dokumentációk együttese, melyek elengedhetetlenek a programok helyes működéséhez. Gyakorlatban ide tartoznak a szakterületi ismeretek és azok dokumentációi is, amelyek alapján a szoftvert kifejlesztették. A szoftvert az különbözteti meg a vele szembeállított, és azt kiegészítő hardvertől, hogy egy program vezérelt berendezésnek a hardver az egyedi, fizikai részét, míg a szoftver az általános, szellemi részét jelenti. A szoftver tehát a hardvert használó, azt működtető szellemi termék. A számítógépes hardver a szoftverek nélkül használhatatlan lenne. A szoftverfejlesztés olyan összefüggő folyamat, amely az igény felmerülésétől a szoftver használatának utolsó pillanatáig tart. A szoftvertervezők szoftverfejlesztéssel foglalkoznak, olyan szoftvereket készítenek, amelyeket később fogyasztóknak kívánnak eladni. Az egyedi követelményekre szabott szoftvertermékek, a megrendelők megbízásai alapján készülnek.

**2.2 A jó szoftver ismérvei**

A szoftvertermékekre is kifejezhetünk különböző minőségi jellemzőket, követelményeket. A szoftver minőségére sok tényező lehet hatással. A szoftverek az általuk nyújtott szolgáltatásokon kívül számos olyan nemfunkcionális tulajdonságokkal is rendelkeznek, amelyek befolyásolják a szoftver minőségét. Ezek a tulajdonságok a szoftver működés alatti viselkedését tükrözik és nem állnak közvetlen kapcsolatban a szoftver által elvégzett tevékenységgel. A tulajdonságok egy része, például a megbízhatóság, a gyorsaság vagy a könnyű használhatóság alapvetően a program felhasználóját érintik. Egyéb jellemzők, mint például az újra felhasználhatóság, karbantarthatóság a fejlesztőket érintik. Ezek a tulajdonságok általánosíthatók, keretet adva egy jól megtervezett szoftverrendszer lényeges tulajdonságainak.

**Felhasznált technológiák:**

Php, Composer, Laravel, MySql, HTML, CSS, SCSS, Bootstrap, Javascript

**A szoftver licence:**

nyilt forráskódú, (szerzők: Barabás Gergely, Juhász Zsolt, Zsolnay Bernadett)