

به نام خدا

پروژه پایانی مهندسی اینترنت ترم بهار ۱۴۰۳

مهلت: ۲۰ تیر

مدیریت مخاطبین(تک نفره): شما باید وب اپلیکیشنی برای مدیریت مخاطبین طراحی کنید.

سیستم شما باید قابلیت های زیر را داشته باشد:

ایجاد سیستمی برای مدیریت مخاطبین: افزودن، ویرایش، حذف و جستجوی مخاطبین.

گروه بندی و دسته بندی مخاطبین: امکان سازماندهی مخاطبین در گروه ها.

وارد کردن و صادر کردن داده ها: قابلیت وارد کردن و صادر کردن اطلاعات مخاطبین به و از فایل های

CSV

نیازمندی های پروژه به شکل زیر می باشد:

- امکان افزودن، ویرایش و حذف مخاطبین
- امکان جستجوی مخاطبین بر اساس نام، شماره تلفن، ایمیل و سایر فیلدها
- امکان گروه بندی مخاطبین
- امکان وارد کردن و صادر کردن مخاطبین از فایل های CSV یا Excel(امتیازی)

مدیریت دخل و خرج(گروهی و تک نفره): هدف از این اپلیکیشن مدیریت ساده تر دخل و

خرج می باشد، اپلیکیشن شما باید قابلیت های زیر را داشته باشد:

- کاربر باید بتواند مخارج و درآمد خود را ثبت کند
- کاربر باید توانایی دسته بندی مخارج خود را داشته باشد
- کاربر باید بتواند دسته بندی ها را برای خود شخصی سازی کند(بتواند دسته بندی بسازد، ادیت کند و حذف کند)
- کاربر باید بتواند گزارش های ماهانه و سالانه بگیرد(در قالب جدول)
- نمایش مانده حساب
- نمودارهای مالی (مثلاً نمودار دایره ای و نمودار خطی)(امتیازی)

گودزیلا کامبت (گروهی و تک نفره): فریبز فردی طلبکار است. او مدام دنبال راه چاره ای برای به دست آوردن پول و صاف کردن بدهی هایش می گردد. ما میخواهیم بازی ای به نام گودزیلا کامبت پیاده کنیم تا فریبز بتواند پولدار شود. این بازی یک سری نکات و قوانین خاص برای به دست آوردن پول دارد.

نکات بازی :

- هر کس می تواند فقط با یک اکانت که مشخصه ی اصلی آن ایمیل شخص هست وارد بازی شود. (نیازمند به سیستم لاگین و ثبت نام)
- زمانی که افراد وارد بازی شدند صفحه ی مشاهده می کنند که در میانه ی آن عکس یک گودزیلا وجود دارد.
- هر فرد دارای مجموع امتیاز مربوط به خودش می باشد.
- یک دکمه برای شروع بازی وجود دارد که اگر کاربر بر روی آن کلیک کند در یک زمان خاص (مثلا یک دقیقه) بایستی بر روی عکس گودزیلا کلیک کند. پس از پایان زمانش تا یک دقیقه نمی تواند بازی اش را دوباره شروع کند.
- در بالای عکس گودزیلا بایستی مجموع امتیاز های کسب شده ی کاربر نمایش داده شود.
- گودزیلای بازی علاقه ی خاصی به رمزی صحبت کردن دارد. به همین دلیل افرادی که مثل خودش هستند را دوست دارد و می خواهد به آن ها پاداش بدهد. یکی از روش هایی که گودزیلا می پسندد استفاده از کد مورس است.
- گودزیلا کند ذهن است و علی رغم اینکه رمز ها را دوست دارد نمی تواند رمز ها را به درستی تشخیص دهد. به همین دلیل برای اینکه ما باید هم رمز را برایش وارد کنیم و هم ترجمه شده اش را.
- بازی بایستی قسمتی مخصوص وارد کردن کد مورس و ترجمه شده اش را داشته باشد. سپس این دو ورودی صحت سنجی می شوند و اگر معادل هم بودند به امتیاز های کاربر مقداری اضافه می شود.

پروژه سیستم رزرواسیون هتل (گروهی و تک نفره):

شما وظیفه ایجاد یک سیستم رزرو هتل را با استفاده از Express.js دارید. در این سیستم، کاربران (مدیران و مشتریان) می‌توانند رزرو اتاق هتل، مشاهده اتاق‌های موجود و رسیدگی به رزرو را مدیریت کنند. عملکردهای اصلی که باید پیاده سازی کنید در زیر توضیح داده شده است.

۱. نقش کاربر:

- دو نوع کاربر وجود دارد: مدیران و مشتریان.
- مدیران می‌توانند اتاق‌های هتل، رزرواسیون و اطلاعات مشتریان را مدیریت کنند.
- مشتریان می‌توانند اتاق‌های موجود را مشاهده کنند، رزرو کنند و رزروهای خود را مدیریت کنند.

۲. ثبت نام و ورود کاربر:

- مشتریان می‌توانند با ارائه اطلاعات شخصی ثبت نام کنند.
- هم مدیران و هم مشتریان می‌توانند با استفاده از اطلاعات کاربری خود وارد سیستم شوند.
- اجرای مدیریت جلسه برای حفظ ورود کاربران

۳. مدیریت اتاق (مدیران)

- مدیران می‌توانند اتاق‌های جدید با جزئیاتی مانند شماره اتاق، نوع، قیمت و وضعیت در دسترس بودن اضافه کنند.

- مدیران می‌توانند جزئیات اتاق را ویرایش کنند و اتاق‌ها را از سیستم حذف کنند.

۴. مدیریت مشتری (مدیران):

- مدیران می‌توانند لیستی از همه مشتریان و تاریخچه رزرو آنها را مشاهده کنند.
- مدیران می‌توانند در صورت نیاز اطلاعات مشتری را به روز کنند.

۵. در دسترس بودن اتاق (مشتریان):

- مشتریان می‌توانند لیستی از اتاق‌های موجود را مشاهده کنند.
- فهرست باید بر اساس نوع اتاق، محدوده قیمت و تاریخ در دسترس بودن قابل جستجو باشد.

۶. رزرو (مشتریان):

- مشتریان می‌توانند با انتخاب اتاق موجود و تعیین تاریخ ورود و خروج، رزرو کنند.
- رزروها باید در پایگاه داده ذخیره شده و با مشتری مرتبط شوند.

۷. مدیریت رزرو (مشتریان):

- مشتریان می‌توانند تاریخچه رزرو خود، از جمله رزروهای فعلی و گذشته را مشاهده کنند.
- مشتریان می‌توانند رزروهای آینده خود را در صورت نیاز لغو یا تغییر دهند.

۸. پرداخت (مشتریان):

- پیاده سازی یک سیستم پردازش پرداخت ساده که در آن مشتریان می توانند هزینه رزرو خود را به صورت آنلاین پرداخت کنند.
- جزئیات پرداخت را ایمن ذخیره کنید و پس از پرداخت موفقیت آمیز، وضعیت رزرو را به روز کنید.

پروژه شبکه اجتماعی (گروهی و تک نفره):

شرح پروژه:

- در این سیستم کاربران می توانند برای خود پروفایل بسازند. پست هایی همراه با عکس و متن مربوط به آن را در صفحه خود قرار دهند. پست های خود را ببینند و بتواند آنها را پاک کنند یا تغییر دهد. دوستان خود را دنبال کرده و پست های کسانی که دنبال کرده اند را ببینند و درباره پست ها نظر بدهد. شبیه انستاگرام یا توییتر.
- کاربران میتوانند با وارد کردن اطلاعات درجه اول خود داخل سیستم ثبت نام کنند که شامل عکس و مشخصات هست.
- کاربران در صورت احراز هویت درون سیستم میتوانند با وارد کردن اطلاعات تعریف شده باید پروفایل شخصی خودشان شدند.
- کاربر با ورود به صفحه اصلی میتواند پست های افرادی که دنبال کرده هست را ببیند.
- کاربران میتوانند یک پست جدید همراه با عکس و متن مربوطه با اون را در صفحه خود قرار دهد. هر کاربر میتواند پست هایی که قرار داده را مشاهده و در صورت نیاز آنها را حذف کنند.
- کاربران میتوانند یک پست جدید همراه با عکس و متن مربوطه با اون را در صفحه خود قرار دهد. هر کاربر میتواند پست هایی که قرار داده را مشاهده و در صورت نیاز آنها را حذف کنند.
- کاربران میتوانند در یک صفحه جداگانه پست هایی که فرستاده اند را مشاهده کنند.
- کاربر می تواند با استفاده از شناسه کاربران دیگر، آن ها را دنبال کند تا پست های آن ها را ببیند.
- هر کاربر می تواند روی هر پستی که می بیند نظر بدهد و نظرات باید روی آن پست نشان داده شود.
- ویژگی های اضافی (اختیاری): کاربر می تواند کاربر دیگری رو از دنبال کردن خود منع کند و اجازه ندارد پست هایش توسط کاربر دیده شد.