

# **Project Dokumentáció**

**1848 Forradalom**



**Theodos Benjamin, Berta Krisztián A.**

## Tartalom jegyzék

BEVEZETŐ .....	3
SWOT ANALÍZIS .....	4
GANT DIAGRAMM .....	5
WIREFRAME .....	6
DESIGN GIUDE .....	9
KÉPEK A WEBOLDALRÓL.....	15
ÉRTÉKEKELÉS.....	16

## BEVEZETŐ

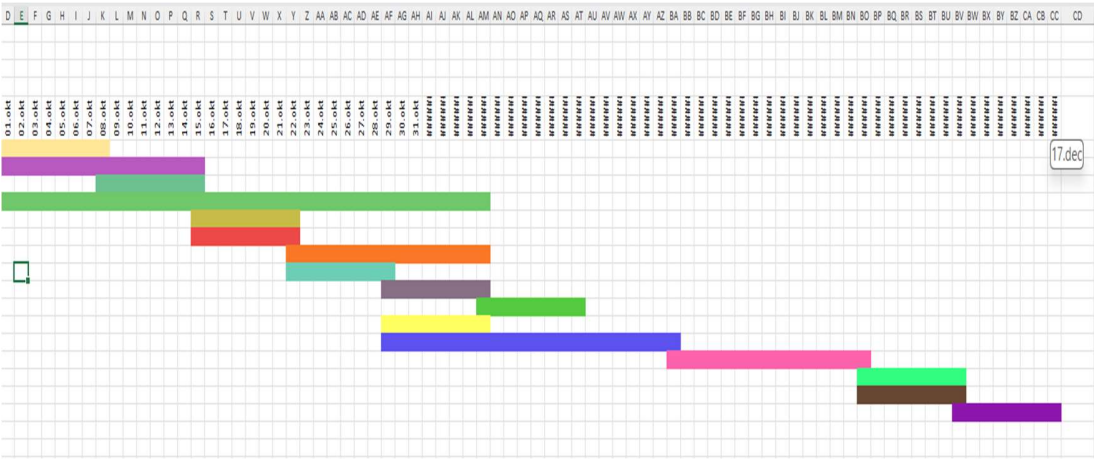
Ez a projekt az 1848-as magyar forradalom eseményeit és kulcsfontosságú szereplőit mutatja be egy interaktív weboldalon keresztül. Célja, hogy az érdeklődők könnyen és szórakoztató módon ismerkedhessenek meg a forradalom történetével. Az oldalon részletes információk találhatóak a forradalom főbb eseményeiről, személyeiről és helyszíneiről. Az oldal alján egy memóriajáték szórakoztató módon segít a szereplők megjegyzésében. A projekt egy olyan lehetőséget biztosít, amely egyszerre oktató és szórakoztató, segítve a történelem megértését és megjegyzését.

# SWOT ANALÍZIS

SWOT analízis – Csoport: Krisztián és Benjamin		
Belső tényezők	STRENGHT (ERŐSSÉGEK)	WEAKNESSES (GYENGESÉGEK)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jó csapatmunka és kommunikáció, így hatékonyan tudjuk megosztani a feladatokat</li> <li>Projectnek van adott témája (így nem kell kitalálni egy saját témát)</li> <li>A project készítésével a kommunikációs, és a témával kapcsolatos ismeretek bővülnek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Más tantárgy tanulásával töltött idő</li> <li>Lustság</li> <li>Ha valaki elakad, akkor nem biztos, hogy azonnal tudunk segíteni egymásnak</li> <li>Ha a project készítése közben problémába ütközünk vagy egy részt nem értünk annak kiküszöbölése és megértése sok időt vehet igénybe</li> </ul>
Külső tényezők	OPPORTUNITIES (LEHETŐSÉGEK)	THREATS (VESZÉLYEK)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jó jegy szerzése</li> <li>Könnyen elérhető online kurzusok és források (pl. YouTube), amelyek segíthetnek a technikai kérdésekben (és még a Classroomban is vannak jegyzetek)</li> <li>Tanári segítséget lehet kérni, ha bármilyen akadályba ütközünk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dolgozatok/Témazárókra való felkészülési idő</li> <li>Ha az egyik csoporttag megbetegszik, a munka lelassulhat, és nehezebb lesz a feladatokat időben befejezni (Betegség)</li> <li>A határidők betartása kihívás lehet, ha nem sikerül megfelelően beosztani az időt, és a feladatokkal elmaradás lesz</li> </ul>

# GANT DIAGRAMM

	A	B	C
1	A projekt neve	A projekt kezdete	A projekt vége
2		2024.10.01	2024.12.17
3			
4			
5	Feladatok	Afeladat kezdete	Afeladat vége
6	Gantt diagram elkészítése	01.okt	08.okt
7	Ötlet	01.okt	15.okt
8	A projekt témájához adatgyűjtés	08.okt	05.nov
9	Weboldalhoz adatgyűjtés	08.okt	05.nov
10	Weboldal Wireframe	15.okt	22.okt
11	Weboldal kinézetének tervezése	15.okt	22.okt
12	Weboldal megcsinálása	22.okt	05.nov
13	A weboldal átlagos tesztelése	22.okt	29.okt
14	A weboldal végleges tesztelése	29.okt	05.nov
15	Adatbázishoz adatgyűjtés	05.nov	12.nov
16	Adatbázis kinézetének tervezése	29.okt	05.nov
17	Adatbázis megcsinálása	29.okt	19.nov
18	Adatbázis átlagos tesztelése	19.nov	03.nov
19	Adatbázis végleges tesztelése	03.dec	10.dec
20	A projekt végső ellenőrzése, tesztelése	03.dec	10.dec
21	A projekt befejezése és beadása	10.dec	17.dec
22			
23			

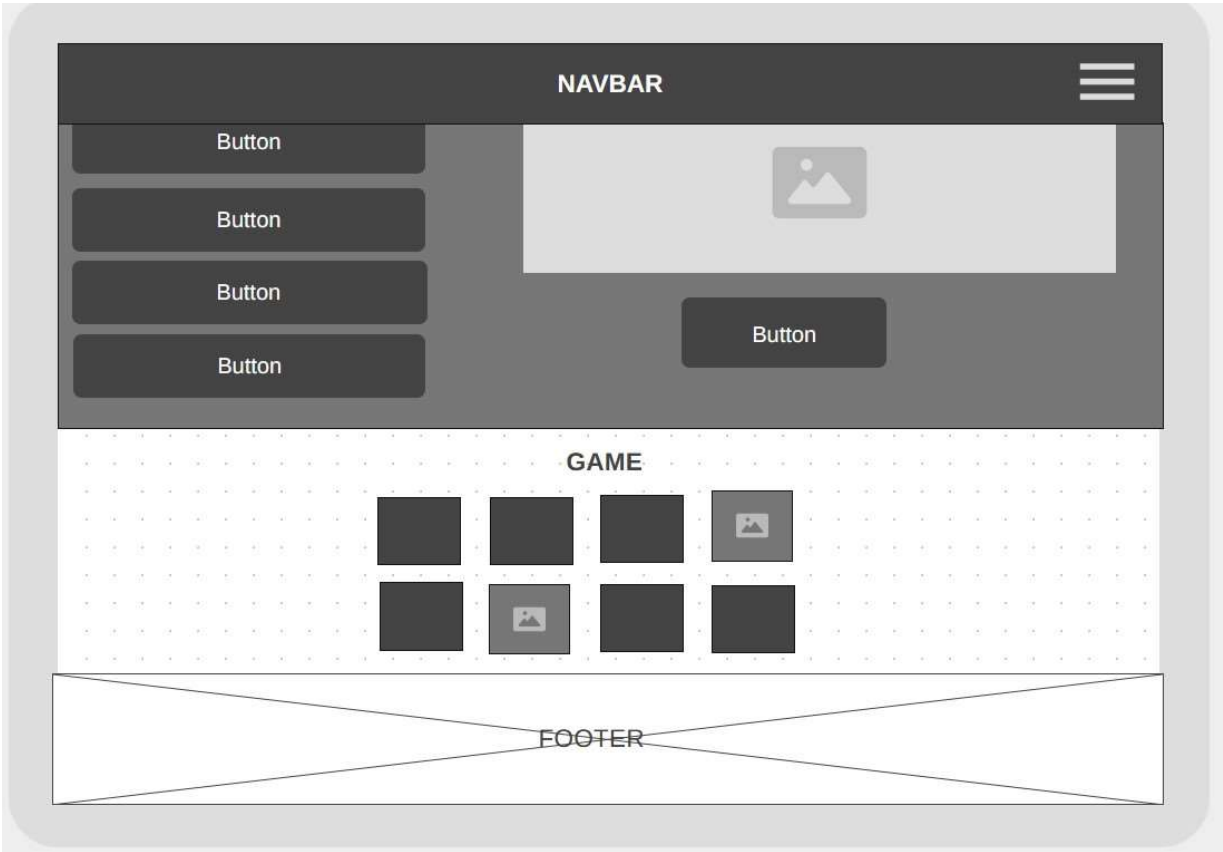
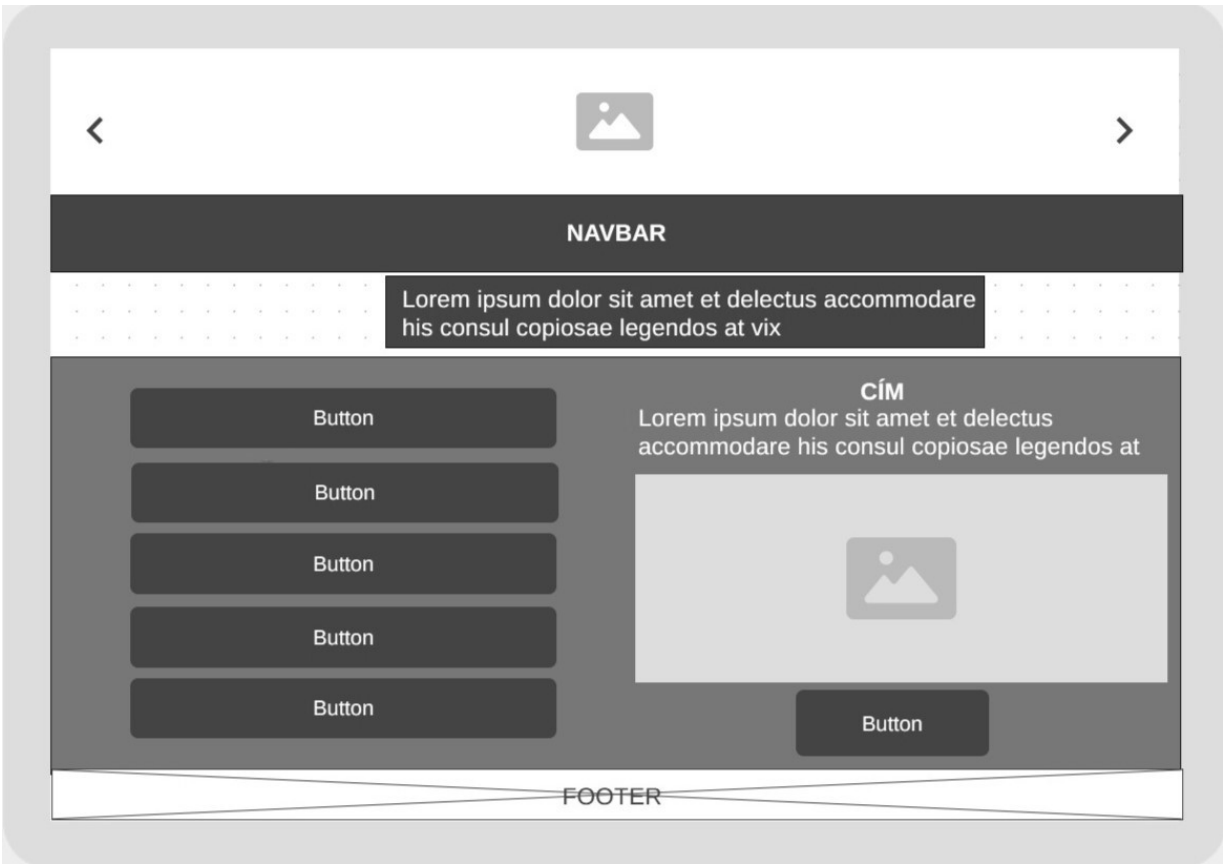


WIREFRAME

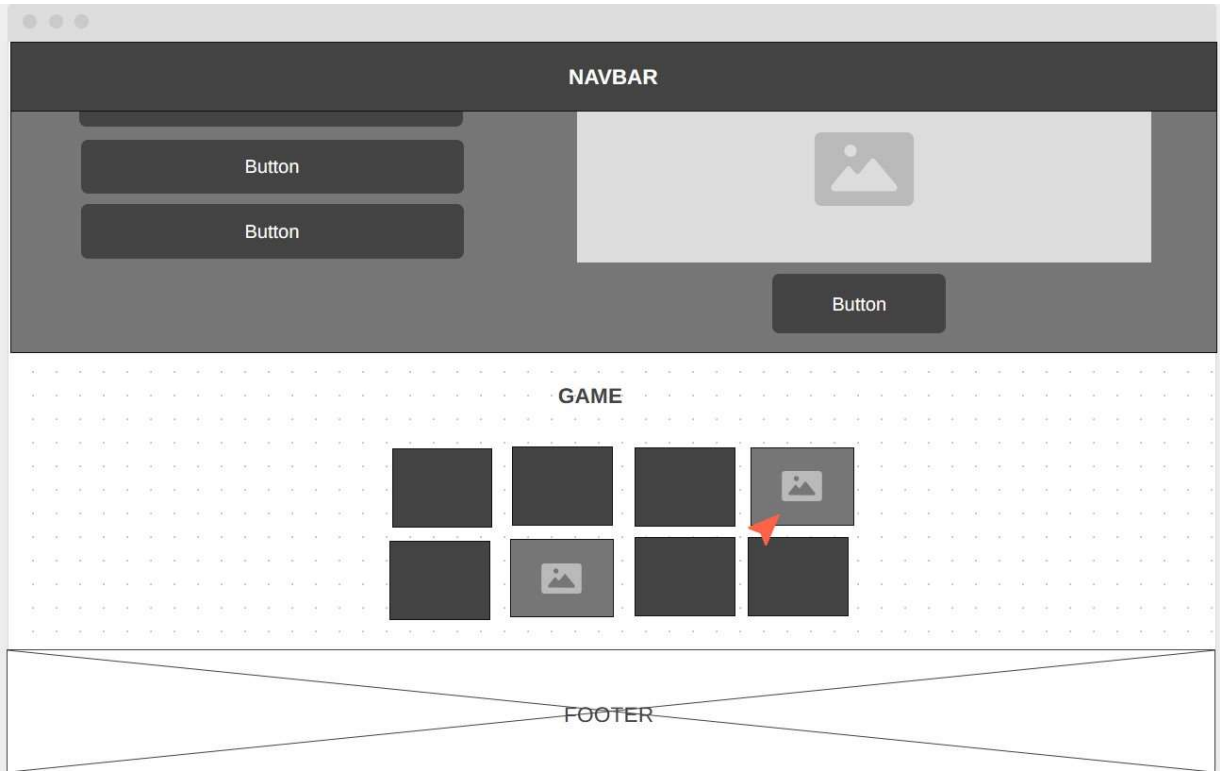
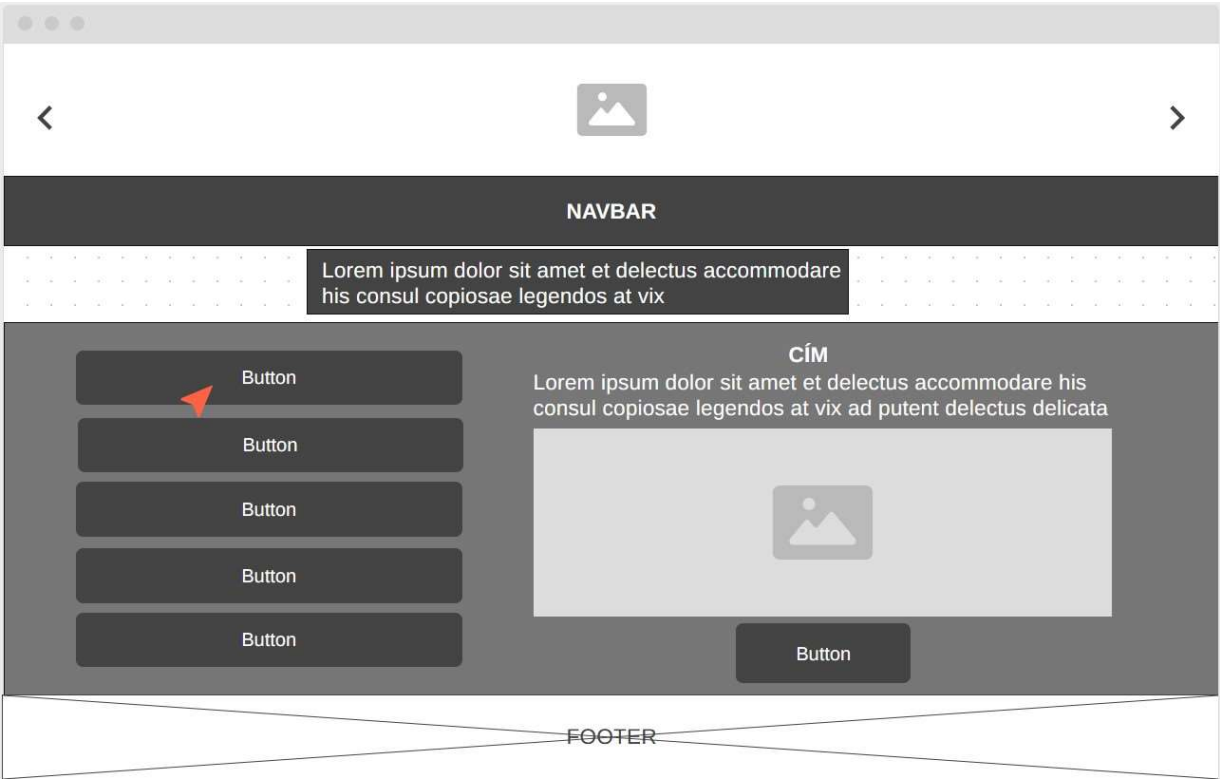
Mobil:



Tablet:



# Desktop:





## DESIGN GIUDE

### Vizuális elemek:

Favicon



Logo




Icon




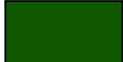
### Színek:

#### Háttérszínek:

Body:  #333

Események szekció:  #b90000

Személyek szekció:  #f9f9f9

Helyszínek szekció:  #105900

Navigációs sáv:  #9d3f24

(fix pozíciójú, sticky és bootstrap alapú)

### Gombok

 #4CAF50 (Hover állapotban megközelítőleg 10%-kal sötétebb)

 #f44336 (Hover állapotban megközelítőleg 10%-kal sötétebb)

## Funkcionális gomb (li elemeknél)

Március 15-i Forradalom

Normál állapot: Fehér

Március 15-i Forradalom

Hover állapot: #9d3f24

Március 15-i Forradalom

Aktív állapot: #4caf50

## Szövegszínek:

Alapértelmezett: #333

Hivatkozások: #9d3f24

Hivatkozás hover: nincs változás a színben, de aláhúzás jelenik meg.

## Egyéb színek:



#e50914



#003366



#003300



#c8102e



#1f2327



#ffd700



#808080



#dddddd



#4caf50

Árnyékok: minden szekció és doboz tartalmaz halvány árnyékokat (pl. `rgba(0, 0, 0, 0.1)`)

## Betűtípusok

Alapértelmezett: “Arial, sans-serif”

“Arial, sans-serif” (h2)

Bevezető szöveg (home szekció):

*“Playfair Display, serif”*

*“Playfair Display, serif”*

Fejléc színek: alapértelmezett fehér (#ffffff), de szekciófüggő lehet (pl. személyek: #333)

## Keretek

Lekerekítés: szinte minden doboz, gomb, és kép tartalmaz lekerekített sarkokat (pl. 5px, 10px).

Border színek: alkalmazott színek árnyalatában (pl. #9d3f24 a carousel keretéhez)

## Animációk és effektusok

Modal fade-in animáció: opacity és scale kombinált animáció @keyframes fadeIn.

Gombok hover állapotban növekednek (transform: scale(1.05)).

Carousel képekre sepia és kontraszt növelő szűrő hatás: filter: sepia(40%) contrast(90%)

## Struktúra és tartalom

- HTML szekciók:
  - Carousel: Három kép váltogatása.
  - Események, Személyek, Helyszínek: Interaktív tartalom lista- és részletező dobozokkal.
  - Játék: Memóriajáték rácsos elrendezéssel (grid-template-columns).
- Footer: Fix lábléc arany betűszínnel.

## Kódolási irányelvek

### Adatok kezelése:

Az események, személyek, és helyszínek adatai JSON fájlból töltődnek be.

Strukturált adatkezelés: minden kategória (events, people, locations) külön listában szerepel.

## Dinamikus tartalom:

A JavaScript gondoskodik a tartalom behelyettesítéséről (pl. címek, leírások, képek a megfelelő HTML elemekbe).

Térképes helyszínek (Leaflet.js) integráció koordináták alapján.

## Moduláris kód:

A JavaScript kód funkciókra van bontva: adatbetöltés, interaktív elemek kezelése (gombok, modalok) stb.

Törekvés az újrafelhasználhatóságra (pl. események és személyek részletezése hasonló mintát követ).

## Térkép integráció:

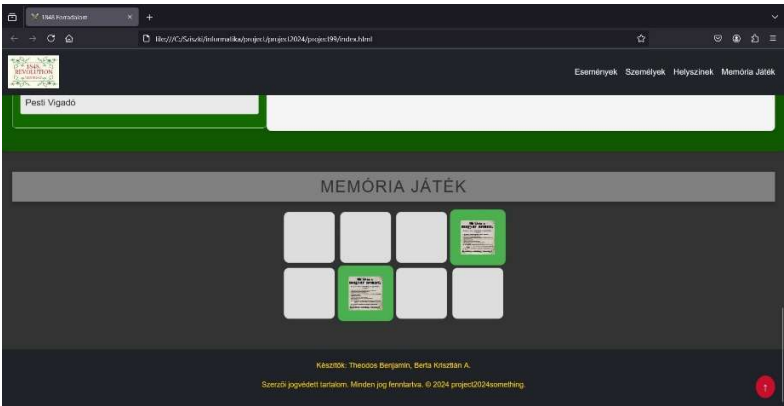
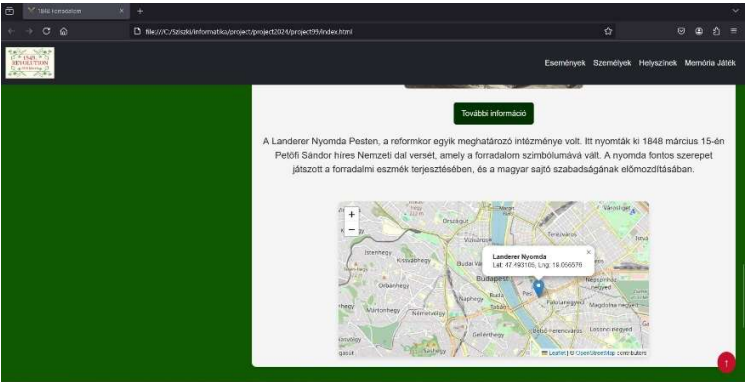
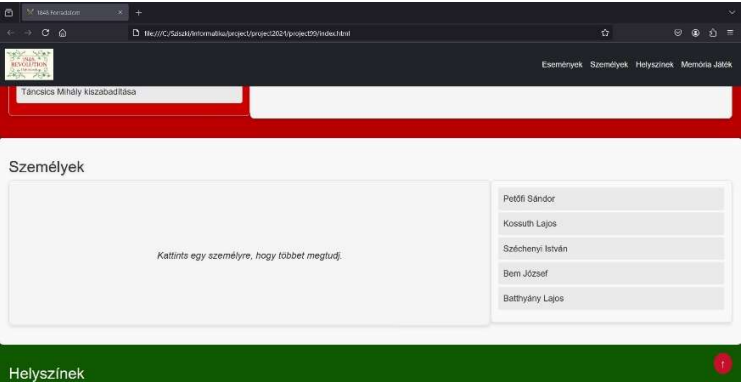
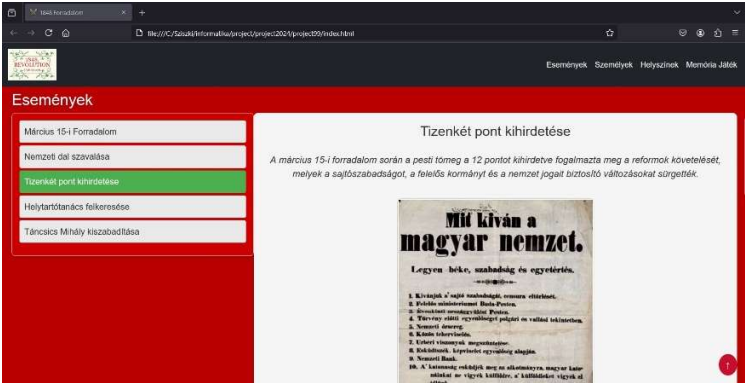
A helyszínekhez tartozó földrajzi koordináták (lat, lng) a térkép API-nak átadva jelennek meg.

## Stílusok és viselkedés:

A JSON adatok alapján a CSS osztályok megfelelően alkalmazandók (pl. gombok, kártyák állapota).

Hover és aktív állapotok a dinamikus működéshez igazodnak.

# KÉPEK A WEBOLDALRÓL



## ÉRTÉKELES

A projekt során a legnagyobb kihívást az interaktív és szórakoztató elemek összehangolása jelentette. Fontos volt, hogy az oldal könnyen navigálható és informatív legyen, miközben játékos módon segítse a tanulást. A memóriajáték elkészítése különösen időigényes volt, de sikerült egy olyan élményt létrehozni, ami szórakoztatva tanítja meg a felhasználókat a forradalom fontos eseményeire és szereplőire. A munka során szerzett tapasztalatok segítettek abban, hogy az oldal jól működjön és valóban érdekes élményt nyújtson a látogatóknak.