

Wolf Vadaspark projekt

Feladatok rövid összefoglalója:

- 2-3 fős csapatok alkotása
- A feladatok kiosztása Trello segítségével
- Az adatbázis létrehozása, táblák importálása, adatbázis kibővítése
- Adatbázishoz lekérdezések elkészítése
- GitHub repository létrehozása a közös munkához
- A webes alkalmazás kibővítése, elkészítése
- Figma design terv az új weboldalhoz
- Grafikus C# alkalmazás létrehozása
- Tesztelés (folyamatosan is)
- Dokumentálás (Trello, Figma, Readme.md)
- A kész projekt bemutatása

Rendelkezésre álló idő: 4 óra + 1 órában minden csapat bemutatja a kész projektjét

Útmutató a feladat megoldásához

Az itt megadott feladatok megoldása során használja az Ön által korábban megismert fejlesztői eszközöket!

A feladat tesztelésére a helyi számítógépre telepített webszerver és MySQL adatbázis lesz segítségére. A webszerver dokumentroot-ja a **C:\xampp\htdocs** mappa. Ezen belül hozzon létre egy **WolfZoo** mappát és ebbe dolgozzon!

A php kiterjesztésű állományokat a webszerver automatikusan feldolgozza, csak az eredmény kerül megjelenítésre a böngészőben.

Wolf Vadaspark

Ön egy szoftverfejlesztéssel foglalkozó cég fejlesztője. Önt és csapatát a Wolf Vadaspark felkéri webportáljának és grafikus alkalmazásának elkészítésére. A webportál már majdnem kész van, de tartalmaz hibákat. A feladatleírások és tudása alapján készítsen csapatával egy jól működő webportált! A grafikus alkalmazást még el sem kezdték, a feladat-specifikáció alapján kell létrehozniuk!

A weboldal létrehozásának célja, hogy a vadasparkba látogatók előre tudjanak tájékozódni a vadaspark kínáta lehetőségeiről, és tudjanak állatokat örökbefogadni. A grafikus alkalmazás célja, hogy a vadasparkba érkező állatok legfőbb adatait nyilvántartsák a vadaspark dolgozói számára.

Trello

Osszák ki csapatával a feladatokat egymás között! Ügyeljenek az egyenletes munkakiosztásra és arra, hogy hatékonyan dolgozva, időben végezzenek a feladatokkal!

Adatbázis

a)

A feladat megoldásához hozza létre a **vadaspark** nevű adatbázist a helyi MySQL adatbázis-kezelő rendszerben! Ügyeljen a magyar ékezetes karakterek használatára!

Importálja a **vadaspark.sql** fájlból a táblákat a helyi MySQL adatbázis-kezelő rendszerbe!

Az **etetes** tábla rögzíti, hogy mikor vannak látványtetések a vadasparkban, a **hirlevel** tábla a hírlevélre feliratkozó e-mail címét tartalmazza, a **menu** tábla a vadasparkban működő Panda-büfé kínálatát tárolja, míg az **orokbefogadas** tábla az aktuálisan örökbefogadható állatokhoz az örökbefogadási igény rögzítésére szolgál (majd ha elkészíti).

A táblák felépítése a következő:

etetes:

etetesid (kulcs)	- a látványtetés kódja
megnev	- a látványtetés megnevezése
idopont	- a látványtetés ideje
kep	- kép az etetésről

hirlevel:

email (kulcs)	- a feliratkozó e-mail címe
----------------------	-----------------------------

menu:

menuid (kulcs)	- az étel/ital kódja
-----------------------	----------------------

megnev	- az étel/ital megnevezése
leiras	- az étel/ital pontos leírása
ar	- az étel/ital ára Ft-ban
kep	- kép az ételről/italról

b)

Az **etetes** táblába vegyen fel egy rekordot 5-ös kóddal, 'Vidrák etetése' megnevezéssel, 'Vasárnap 10:00 – 10:30' időponttal, és a 'vidraetetes.jpg' kép megadásával!

c)

Az adatbázis-szerverhez való kapcsolódás létrehozásához létrehozott az előző fejlesztő egy - az adatbázis csatlakozásához szükséges - konfigurációs fájlt **connect.php** néven. A megfelelő változóba adja meg az adatbázis nevét! (Elég logikus, biztos felismeri.) Így már hozzáfér az adatbázishoz.

d)

Szükség van még egy **orokbefogadas** táblára, melyet az „Örökbefogadás” oldalon lévő űrlap, illetve az **orokbefogadas.php** oldal felhasználásával könnyedén el tud készíteni. Tanulmányozza a php részt és az ismert SQL parancsban használt elnevezések segítenek a tábla elkészítésében. A tanultak alapján állítsa be a mezőtulajdonságokat és az elsődleges kulcsot! A cél az, hogy az örökbefogadási űrlap kitöltése után az adatok felvezetésre kerüljenek az **orokbefogadas** táblába. Teszteljen!

e)

Az „Információk” menüpontra kattintva a vadasparkban található Panda-büfé kínálatát láthatjuk. Készítsen lekérdezést, amely kilistázza a büfében kapható ételeket, italokat, azaz minden terméket! A szükséges SQL parancsot rendelje a php kódban a **\$query** változóhoz, természetesen a Panda-büfé kínálata részénél!

A látványetetéseknel szintén hiányzik az etetéseket kilistázó lekérdezés. Készítse el a lekérdezést és helyezze a látványetetéseknel lévő **\$query** változóba!

Ha jól dolgozott táblázatos formában megjelennek az adatok az adatbázisból!

f)

Amennyibe a csapat egyik tagja végezte el az adatbázishoz kötődő feladatokat, ne feledje exportálni az adatbázist és a **db** mappában elhelyezni az új sql (valószínűleg **vadaspark.sql**) állományt, hogy a csapat többi tagja is tudja használni!

GitHub

Ha még nem tették meg hozzanak létre egy GitHub repot és azon keresztül dolgozzanak!

Webes alkalmazás rész

Az Ön feladata, hogy a Wolf Vadaspark webportálát a következő utasításoknak megfelelően módosítsa, bővítse és formázza!

a)

A webalkalmazás oldalainak váza a főoldal kivételével minden oldalon az alábbiak szerint van kialakítva. A feladatok megoldása közben ezt a felépítést alkalmazza!

```
<body>
  <nav>
</nav>
  <header>
</header>
    <div class="row">
      <h1></h1>          //az oldalra jellemző cím
    </div>
    <div class="row">      //minden sorokba van rendezve
      <div class="col">    //a Bootstrap-es rácsszerkezet
      </div>              //szerint
    </div>
  <footer>
</footer>
</body>
```

Minden oldal fejrészában helyezzen el hivatkozást a **style.css** stíluslapra!

Munkája során a felhasznált képe(ke)t át is méretezheti, módosíthatja, szerkesztheti, ha szükséges! Minden kép az **img** mappában található.

b)

A főoldalon helyezze el egy carousel-t, mely 4 slide-dal dolgozzon! A slide-okon állatok képei jelenjenek meg! Ezeket tölts le valamilyen Ön által ismert jogtiszta képeket tartalmazó oldalról! A carousel tartalmazzon indikátor gombokat is és rövid szövegeket a képekhez, melyben pl. biztassa a látogatókat örökbefogadásra, jelenítse meg, hogy kisállatok születtek (pl. „Gyűrűsfarkú makik születtek!”), vagy csak írja ki az állatok nevét!

c)

A menüpontok minden oldalon a következők legyenek: Kezdőlap, Állataink, Örökbefogadás, Jegyárak, Információk

Ezek közül mind legyen elérhető, és minden oldalon jelezze a Bootstrap **active** osztályának megfelelő alkalmazásával azt, hogy épp melyik oldalon vagyunk!

d)

Az örökbefogadás oldalon Zaidi pandához tartozik egy modal komponens, de valamiért nem jelenik meg. Mi a hiba? Keresse meg és javítsa ki! Természetesen a modal-on Zaidi-ra vonatkozó cím és kép legyen a Lorem ipsum szöveg mellett!

e)

A weboldalak formázását a **style.css** csatolt stíluslap (külső CSS) segítségével oldja meg az oldal. Módosítsa a stíluslapot úgy, hogy

- az alkalmazásban használt kártyák 4px lekerekítéssel jelenjenek meg
- az 5-ös szintű címsor legyen kiskapitális
- a linkek ne legyenek aláhúzottak
- banner képnek a **farkas_1920.jpg** képet jelenítse meg
- az egyes szintű címsor betűtípusa a 'Fredericka the Great' legyen, ha az nem elérhető, akkor a cursive betűcsalád
- a modal komponens fejlécének és láblécének háttérszíne #3F6BF0 színkód legyen

Minden egyéb, Önnek tetsző formázást ízlésesen, a weboldalak megjelenítési szabályait szem előtt tartva állítson be!

Figma design terv

A webes rész folytatása, de design tervvel kibővítve...

f) és g)

Készítsen egy új oldalt, amely illik a vadaspark oldalai közé, mind kinézetében, mind tartalmában! Szárnyaljon a csapat fantáziájára! Figyeljenek a responzivitásra és alkalmazhatnának valamilyen látványos, eddig még nem használt Bootstrap komponenst is az oldalon és/vagy JavaScript kódot!

El kell készíteni az oldalhoz a design tervet, és természetesen ez alapján kódolva az oldalt is!

Tesztelés

A teszteléseknél már bizonyára észrevették, hogy az „Állataink” oldal hemzseg a helyesírási és szintaktikai hibáktól. Javítsa a hibákat!

Grafikus C# alkalmazás rész

Készítsen grafikus C# alkalmazást, amelyben a dolgozók fel tudják vezetni a vadasparkba érkező vagy ott születő állatok legfőbb adatait!

Az ablak megjelenése illeszkedjen a honlap megjelenéséhez! A szükséges control paneleket a kedve szerint helyezze el!

a)

A felvezetésnél rögzítsék az állatok nevét, fajtáját, születési dátumát, jelöljék be rádiógomb segítségével, hogy hím vagy nőstény, és még 3 - a csapat által meghatározott - adat kerüljön róluk rögzítésre.

b)

Az állatok adatai kerüljenek bele egy ListBox-ba!

c)

Oldja meg, hogy a ListBox mellett jelenjen meg az is, hány állat van jelenleg rögzítve!

e)

Ha elpusztul egy állat, lehessen törölni!

f)

A ListBox-ban lévő adatokat a munka végeztével a felvezető ki tudja menteni egy **nyilvantartas.txt** fájlba!

g)

Ha kell, alkalmazzon kivételkezelést, hibaüzeneteket munkája során!

Dokumentálás

Munkáját dokumentálja, ahol szükséges! A **Readme.md** fájlban jelenjenek meg adatok, a **docs** mappába kerüljenek be az elkészült Trello, Figma képek, minden, amit szükségesnek lát!

Bemutató

Mutassák be az elkészült projektet!