

GRU2U verkefnalýsing – *dub16**

Lýsing:

Sjá gátlista (kröfulýsingu) sem fylgir með vegna námsmats og sundurliðunnar.

Hannið og forritið gagnvirkar gagnagrunnsvef sem heldur utan um viðburði og leiki sem haldnir eru á skemmtistaðnum „**dub16**“, Markaðshópur skemmtistaðarins eru ungmenni á aldrinum 16-20 ára. Staðurinn á að höfða til beggja kynja og bjóða upp á tónlistarviðburði, danskeppnir, tíkusýningar, LAN mót, þar er veitinga- og kvikmyndasalur, spilakassar ofl.... Þ.e.a.s. **dub16** er stútfullur af afþreyingu og skemmtistaðurinn sem þú villt mæta á.

***dub16** er aðeins tillaga að nafni, það má breyta því. Efnisinnihald vefsins er í ykkar höndum.

- Gagnagrunnsvefurinn heldur utan um alla atburði sem eru á dagsskrá 4.vikur fram í tímann.
 - Það þarf að vera hægt að skrá viðburði inn í kerfið.
 - Kerfið þarf að halda utan um dagsetningar á atburðum.
- Það þarf að vera hægt að skrá þátttakendur inn í kerfið.
 - Hver þátttakandi á að geta skoðað hvaða atburði hann er skráður í
 - Hann á líka að geta breytt eða skráð sig frá viðburðum sem hann hefur áður skráð sig í.
- Notandi getur skoðað matseðil og séð sýningarskrá.
- Á vefnum er hægt að skoða stiklur(*trailers*) úr kvikmyndum og hlustað á tónlist sem spiluð er á veitingastaðnum.

C#

Umsjónarmaður á að geta gert eftirfarandi:

1. Meðlimir
 - a. Skrá/breyta/eyða/skoða
 2. Atburður
 - a. Skrá/breyta/eyða/skoða
 3. Þátttakendur á ákveðin atburð
 - a. Skrá/breyta/eyða/skoða
 4. **Ekki** á að vera hægt að eyða út atburði ef einhver er meðlimur er skráður á hann
 5. **Ekki** á að vera hægt að eyða út meðlimi ef hann er skráður á atburð
 6. Gefið öðrum notanda **Admin** réttindi
- Sjá meira um umsýslu C# í kröfulýsingu.

Gagnagrunnur

Gagnagrunnurinn á að vera venslaður ath. að þið- þurfið eina töflu sem er M:M .

Sjá meira um gagnagrunn í kröfulýsingu.

Vefur:

Notandi á að geta gert eftirfarandi:

1. Séð atburði sem eru í boði og eru framundan t.d. í réttri tímaröð
2. Valið dagsetningar og séð hvað er í boði á því tímabili
3. Fengið áminningu um atburð
4. Loggað sig inn og skráð sig inn og/eða breytt því sem hann hefur áður gert
5. Eftir innskráningu séð hve margir eru skráðir í viðkomandi atburð

Útlit og virkni

1. Vefurinn á að aðlagast mismunandi skjástærðum (*Responsive Web Design*)
2. Notið grindakerfi (*grid system*).
3. Gerið ráð fyrir auglýsingaplássi fyrir styrktaraðila
4. Notið kvikun (*animation*) til að lífga upp á vefsíðurnar
5. Javaskript eða HTML5 notað til að sannreyna skráningu (*local*) í form.