*Baranya Megyei SZC Simonyi Károly Technikum és Szakképző Iskola*

*Szakma megnevezése: Szoftverfejlesztő és –tesztelő*

*A szakma azonosító száma: 5 0613 12 03*

***Záródolgozat***

***Cím: Webshop Hálózata***

*Készítette: Név:* Hermann Máté

*Név:* Gál Martin

*Név:* Pancza Milán

***2025***

***Nyilatkozat***

Aluírott, büntetőjogi felelősségem tudatában nyilatkozom és aláírásommal igazolom, hogy a benyújtott záródolgozatom saját, önálló munkám. Az abban hivatkozott nyomtatott és elektronikus szakirodalom felhasználása a szerzői jogok szabályainak megfelelően készült. Tudomásul veszem, hogy záródolgozat esetén plágiumnak számít:

* szószerinti, vagy attól kismértékben eltérő idézet közlése idézőjel és hivatkozás megjelölése nélkül.
* tartalmi idézet hivatkozás megjelölése nélkül
* más publikált gondolatainak (cikk, dolgozat) sajátomként való feltüntetése.

Alulírott kijelentem, hogy a plágium fogalmát megismertem, és tudomásul veszem, hogy plágium esetén záródolgozatom visszautasításra kerül.

Kelt.: Pécs, 2025. …………………….

................................................

Tanuló

................................................

Tanuló

................................................

Tanuló

Tartalomjegyzék

[1. PROJEKT BEMUTATÁSA 4](#_Toc195169587)

[2. Telepítési záradék 6](#_Toc195169588)

[1. Szükséges alkalmazások és eszközök 6](#_Toc195169589)

[2. Telepítés lépései 6](#_Toc195169590)

[3. Figma Desing Látványterv 8](#_Toc195169591)

[4. Adatbázis 9](#_Toc195169592)

[5. Backend 13](#_Toc195169593)

[6. Postman 19](#_Toc195169594)

[1. API dokumentáció: 21](#_Toc195169595)

[7. Frontend 24](#_Toc195169596)

[8. Angular 31](#_Toc195169597)

[1. Angular projektstruktúra bemutatása 32](#_Toc195169598)

[2. Főbb mappák: 32](#_Toc195169599)

[3. Rövid bemutatása a főbb komponenseknek: 33](#_Toc195169600)

[4. Űrlapkezelés és validáció Angularban 35](#_Toc195169601)

[5. Állapotkezelés Angularban 36](#_Toc195169602)

[6. Reszponzivitás és felhasználói élmény (UX) 36](#_Toc195169603)

[7. Admin felület – működés és funkciók 38](#_Toc195169604)

[9. ChatGPT/Mesterséges Intelligencia 40](#_Toc195169605)

[10. JIRA 44](#_Toc195169606)

[11. Záró gondolatok 46](#_Toc195169607)

[12. Források 47](#_Toc195169608)

# PROJEKT BEMUTATÁSA

A projekt a következő publikus GitHub linken tekinthető meg:

<https://github.com/hermannmate420/ProjectFeladat>

A vizsgaremekünk témája egy weboldalt hoz létre, ami a Retro Vintage fantázianévre hallgat. Ez a weboldal arra szolgál a kliens megtekintők számára, hogy igazi ereklyéket, „kincseket” tudjanak vásárolni interneten keresztül. Oldalunk lehetőséget ad különböző termékek megszerzésére, vásárlására, emellett más gyűjtőkkel való beszélgetésre, esetleges adok-kapok cserék lebonyolítására.

Kifejezetten hasonló projektet nem találtunk az adatok gyűjtése közben, így úgymond minimálisan eredeti ötlettel állhattunk elő.

A weboldal ugyebár 4 részből áll össze.

1. Első körben egy Figma design-t hoztunk létre az általános színek kiválasztására, a megadott terv elrendezésére, és a hivatkozások megtervezésére, annak érdekében, hogy tudjuk, melyik gomb melyik oldalhoz fog kötődni.
2. Tartalmaz egy adatbázist, amelyet a MAMP nevű programban és phpMyAdmin-ban hoztunk létre.
3. Készült egy Backend felület, ami a Java programban készült el.
4. Tartalmaz egy Frontend-et, ami első körben Visual Studio Code-ban készült el, mint alap vázlat. Majd ezt követően az Angular keretrendszert használtuk fel a teljes projekt külső megjelenítésére és tesztelésére.

A projekt fejlesztése során többféle technológiát alkalmaztunk a különböző rétegekhez. A **backend oldalt Java nyelven** készítettük, ahol REST API-n keresztül biztosítjuk a kliensoldali kommunikációt. Az **adatbázis-kezeléshez MySQL rendszert** használtunk, a kapcsolódó adminisztrációt pedig a phpMyAdmin felületen végeztük. A **frontend felületet kezdetben HTML, CSS és JavaScript segítségével** alakítottuk ki, majd a végleges verzióban **Angular keretrendszerrel** valósítottuk meg az alkalmazás dinamikus működését. A rendszer kialakítása során szem előtt tartottuk a moduláris fejlesztést, a felhasználói élményt, valamint a biztonságot is, különös tekintettel az autentikációra és jelszókezelésre.

A csapatmunka bemutatása:

* + - 1. Hermann Máté – Gál Martin:
         1. Elkészítették az adatbázist, töltötték fel tárolt eljárásokkal, emellett töltötték fel adatokkal.
      2. Hermann Máté:
         1. Készítette el a Backend kódot a Java programban. Például a Login-hoz tartozó kódot is.
      3. Gál Martin – Pancza Milán:
         1. Elkészítették a Frontend kódot első körben Visual Studio Code-ban majd pedig annak mintájára Angular keretrendszert használva fejlesztették tovább, alakították át a design-t.
      4. Pancza Milán:
         1. Készítette el a dokumentációt, emellett pedig a Figma programot felhasználva készítette el a látványtervet.

# Telepítési záradék

## **Szükséges alkalmazások és eszközök**

| **Alkalmazás** | **Verzió** | **Funkció** | **Minimális gépigény** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Java JDK** | 1.8 (Default) | Backend futtatása, Java kód fordítása | 1 GHz CPU, 512 MB RAM |
| **Apache Maven** | 3.6+ | Java projekt buildelése és war fájl generálása | 500 MB szabad tárhely |
| **WildFly szerver** | 26.1.1 Final | Java EE alkalmazás futtatása (war fájl) | 1 GHz CPU, 1 GB RAM |
| **MySQL** | 5.7.24 | Adatbázis-kezelés | 1 GHz CPU, 512 MB RAM |
| **phpMyAdmin** | 5.1.2 | Adatbázis vi1zuális kezelése | Webes böngésző |
| **Angular CLI** | 19 | Frontend buildelése és fejlesztői szerver | 2 GB RAM, Node.js szükséges |
| **Node.js + npm** | 23.4.0 + 10.9.2 | Angular futtatásához szükséges | 1 GHz CPU, 2 GB RAM |
| **Postman** | bármely | REST API-k tesztelése | 1. RAM |

## 2. Telepítés lépései

**1. Backend (Java + Maven + WildFly)**

1. Telepítsd a Java JDK-t, Maven-t, és a WildFly szervert.
2. Nyisd meg a vintage\_project mappát NetBeans-ben vagy IntelliJ IDEA-ban.
3. Buildeld a projektet Maven-nél:

* mvn clean install

1. A build eredményeként létrejön a vintage\_project.war fájl a target/ mappában.
2. Másold a .war fájlt a WildFly standalone/deployments/ könyvtárába.
3. Indítsd el a WildFly szervert:

* standalone.bat (Windows) vagy standalone.sh (Linux/Mac)

1. A backend elérhető lesz a http://localhost:8080/vintage\_project címen.

**2. Adatbázis (MySQL + phpMyAdmin)**

1. Hozz létre egy adatbázist (pl. vintage\_db).
2. Importáld az SQL fájlt (database.sql vagy hasonló).
3. A Java backend persistence.xml vagy ApplicationConfig.java fájljában állítsd be az adatbázis csatlakozási adatokat (felhasználónév, jelszó, JDBC URL).

**3. Frontend (Angular)**

1. Telepítsd a Node.js-t és Angular CLI-t:

* npm install -g @angular/cli

1. Navigálj az Angular projekt mappájába (cd frontend)
2. Telepítsd a csomagokat:

* npm install

1. Indítsd el fejlesztői módban:

* ng serve

1. A frontend alkalmazás elérhető lesz a http://localhost:4200 címen.
2. **Összefoglalás**

A rendszer fejlesztéséhez és futtatásához egy átlagos fejlesztői számítógép is elegendő. A minimális javasolt hardverkonfiguráció:

* 4 GB RAM
* 2 magos processzor
* 10 GB szabad tárhely
* Internetkapcsolat (npm, Maven telepítéshez)

A telepítési lépések végrehajtása után a rendszer használatra kész.

# Figma Desing Látványterv

A **Figma** egy népszerű online design és prototípus-készítő eszköz, amelyet főként UI/UX tervezéshez használnak.

* **Mire jó?**
  + - Web- és mobilalkalmazások felhasználói felületének tervezésére
    - Prototípusok és interaktív modellek készítésére
    - Együttműködésre a csapatok között valós időben
* **Mire használható?**
  + - Grafikai tervezésre és vektorgrafikák létrehozására
    - Drótvázak (wireframe-ek) és vizuális koncepciók készítésére
    - Design rendszerek és UI komponensek kezelésére

Fő előnye, hogy böngészőből fut, így nincs szükség telepítésre, és könnyen megoszthatók a projektek másokkal.

A képen képernyőkép, szöveg, Multimédiás szoftver, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

1. ábra: Figma Desing látványterv

A tervezés során törekedtünk arra, hogy az oldal megjelenése a célközönség ízléséhez igazodjon, ezért a Figma eszközt nem csupán látványterv készítésére használtuk, hanem a teljes **felhasználói élmény (UX)** átgondolására is. A komponens-alapú tervezés lehetővé tette az ismétlődő elemek (pl. gombok, kártyák, navigáció) újra felhasználását, ami az Angular komponenslogikájával is összhangban van. A színpaletta kialakításánál figyelembe vettük a **kontrasztarányokat és olvashatóságot**, különösen a termékoldalak és a vásárlási folyamat során. A prototípus tesztelésével még fejlesztés előtt kiszűrhettük az esetleges navigációs problémákat, így jelentősen csökkentettük az újra tervezési igényt a fejlesztés közben.

A képen képernyőkép, pálmafa, szöveg, Multimédiás szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

2. ábra: Figma Desing szín paletta

# Adatbázis

Az adatbáziskezelésre mi a MAMP-ot használtuk. Ennek a programnak az előnyeit, és hogy mire használjuk itt olvashatják:

A **MAMP** egy lokális szerverkörnyezet, amely segítségével fejlesztők könnyen futtathatnak és tesztelhetnek PHP-alapú weboldalakat a saját gépükön.

* **Mire jó?**
  + Apache, MySQL és PHP egyetlen csomagban történő telepítésére
  + Webfejlesztési projektek tesztelésére internetkapcsolat nélkül
* **Mire használható?**
  + WordPress és más PHP-alapú rendszerek futtatására
  + Adatbázis-kezelésre a **phpMyAdmin** segítségével
  + Webalkalmazások fejlesztésére és hibakeresésére

A **phpMyAdmin** egy böngészőalapú eszköz, amely megkönnyíti a MySQL-adatbázisok kezelését grafikus felületen keresztül.

A következő ábrán látható lesz, hogy milyen táblákat hoztunk létre a weboldalhoz.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szám látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

3. ábra: Az adatbázisban elkészült táblák

Az adatbázis tervezésénél az **adatnormalizálás alapelveit** követtük annak érdekében, hogy elkerüljük az adatredundanciát és biztosítsuk az adatok konzisztenciáját. A táblák közötti kapcsolatokat **idegen kulcsok (foreign key)** segítségével definiáltuk, például a rendelt\_termékek tábla rendelés\_id mezője a rendelés tábla azonosítójára hivatkozik, míg a termék\_id a termékek táblához kapcsolódik.

A felhasználók tábla kapcsolódik a rendelés és a szállítási\_cím táblákhoz is, lehetővé téve a több szállítási cím és több rendelés kezelését egyazon felhasználóhoz kapcsolódva. A teszt\_visszajelzés tábla segítségével visszajelzések rögzítésére is lehetőséget biztosítunk, amelyeket később az adminisztrációs felületen lehet értékelni.

Emellett több **tárolt eljárást (stored procedure)** hoztunk létre, amelyekkel bizonyos lekérdezéseket vagy műveleteket automatizálni tudunk – például a termékkategóriák listázása, új rendelések rögzítése vagy felhasználói adatok frissítése során. Ez egyrészt gyorsítja a működést, másrészt biztonságosabbá is teszi az adatbázissal való kommunikációt.

A tárolt eljárások között külön funkciót kapott a **felhasználói jelszavak kezelése** is. A rendszer a jelszavak titkosítását és ellenőrzését **az adatbázis szintjén végzi**, nem a backend oldalon. Ehhez **SHA-1 algoritmust** használunk.

Amikor egy felhasználó bejelentkezik vagy jelszót módosít, a backend továbbítja az adatokat a megfelelő SQL eljárásnak, amely a jelszót SHA-1 algoritmussal titkosítja, majd az adatbázisban tárolt titkosított változattal összehasonlítja. Amennyiben egyezést talál, sikeres bejelentkezés történik, vagy az új jelszót menti el az adatbázis.

Ez a megközelítés garantálja, hogy a jelszavak biztonságosan legyenek kezelve anélkül, hogy a backendnek közvetlen hozzáférése lenne a titkosításhoz vagy az eredeti jelszavakhoz.

Ezeken a táblákon felül a Procedures alatt létrehoztunk tárolt eljárásokat is.

A képen szöveg, képernyőkép, szám, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

4. ábra: Tárolt eljárások

Ezeken felül pedig feltöltöttük a tábláinkat adatokkal, amiket később a weboldalon meg fogunk jeleníteni. A projekt haladásával a képen látható termékek bővültek, ennek megtörténéséhez igénybe vettük a mesterséges intelligenciát, ami mindegyik kategóriánkhoz generált számunkra 10-10 terméket. Ennek következményeképpen a termékeink száma több mint 200-ra nőtt.

A képen szöveg, képernyőkép, szám, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

5. ábra: Kategóriák tábla feltöltött formában

# Backend

A rendszer backend oldala Java nyelven készült, Maven projektstruktúrát használva. A fejlesztés során célunk egy modulárisan felépített, könnyen karbantartható és biztonságos szerveroldali alkalmazás létrehozása volt, amely biztosítja a frontend számára az összes szükséges adatkezelési funkciót.

A backend alkalmazást **WildFly alkalmazásszerveren** futtatjuk, amely megbízható és jól integrálható Java EE környezetet biztosít. A WildFly támogatja a RESTful szolgáltatásokat, így ideális választás volt az API-alapú kommunikációhoz. A Maven projektmenedzsment segítségével hatékonyan kezeltük a függőségeket és a build folyamatokat.

A backend a következő főbb funkciókat valósítja meg:

* Felhasználói regisztráció, bejelentkezés és jogosultságkezelés
* Jelszóváltoztatás és validáció
* Termékek és kategóriák lekérdezése, kezelése
* Kosárműveletek, rendelés leadása
* Admin funkciók: statisztikák, felhasználók kezelése

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Multimédiás szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

6. ábra: Backend projekt felépítése (Maven struktúrában, NetBeans környezetben)

A fenti ábrán látható a vintage\_project Java alapú backend szerkezete, amelyet **Maven projektként** hoztunk létre. A fájlszerkezet jól elkülöníti a különböző logikai rétegeket:

**Config csomag:**

* A projekt konfigurációs beállításait tartalmazza, például a JWT kezelését (JWT.java) és a kulcsgenerálást (GenerateKey.java).

**Controller csomag:**

* Itt találhatók a REST végpontokat kezelő osztályok: például a UserController.java és ProductController.java, amelyek felelősek a felhasználói és termékekkel kapcsolatos HTTP kérések kezeléséért.

**Exceptions és filters csomag:**

* A ExceptionLogger.java fájl segít a hibák naplózásában.
* A corsFilter.java felelős a CORS beállításokért, hogy a frontend hozzáférhessen a backendhez.

**Model csomag:**

* Az adatmodelleket tartalmazza: például User.java, Products.java és Category.java. Ezek határozzák meg, hogy az egyes entitások milyen adatokat tartalmaznak.

**Service csomag:**

* Az üzleti logikáért felelős osztályokat tartalmazza.  
  A UserService.java és ProductService.java valósítják meg azokat a műveleteket, amelyekkel a controller osztályok dolgoznak.

**Test Packages:**

* A model és service rétegekhez tartozó egységtesztek külön csomagban helyezkednek el (UserModelTest.java, UserServiceTests.java), ezzel támogatva a kód tesztelhetőségét és fenntarthatóságát.

**Fájlkezelés és profilkép feltöltés**

A rendszer támogatja a felhasználói profilképek feltöltését. Ehhez egy dedikált backend végpontot biztosítunk, amely lehetővé teszi képfájlok POST típusú elküldését a szerverre.

**Feltöltés folyamata**

A fájl feltöltéséhez a frontend vagy Postman segítségével egy **multipart/form-data** típusú POST kérést küldünk az alábbi URL-re:

POST /user/{id}/upload-profile-picture

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

7. ábra: Fájl feltöltése Postman-ben multipart/form-data használatával

A kérésben a file kulcs alatt kell megadni a képfájlt. Sikeres feltöltés esetén a szerver a képet elmenti az uploads/ könyvtárba, majd az adott fájlnév alapján a kép URL-ről elérhetővé válik.

Kép elérési út: GET /user/uploads/{filename}

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

8. ábra: Feltöltött profilkép URL-en keresztüli elérése böngészőből

Ezt az URL-t a frontend a profiloldalon jeleníti meg a felhasználóhoz kapcsolódóan.

**Biztonsági megjegyzés:**

A feltöltés csak bejelentkezett felhasználók számára engedélyezett. A végpont védve van token-alapú hitelesítéssel, így csak a megfelelő jogosultsággal rendelkező felhasználók tölthetnek fel képeket.

Tokenkezelés és jogosultság Angularban:

* 1. Jelszó megváltoztatása

PUT /user/changePassword

Lehetővé teszi a felhasználónak a jelszava módosítását. A kérésben meg kell adni az új jelszót, és a backend elvégzi a titkosítást, majd eltárolja az adatbázisban. A funkció token védett.

* 1. Felhasználói adatok módosítása

PUT /user/update/{modifierId}/update/{targetId}

Ez a végpont lehetővé teszi a felhasználói adatok frissítését (pl. név, email). A modifierId az, aki módosítja, a targetId pedig akinek az adatait módosítjuk – ez biztosítja az auditálhatóságot.

* 1. Felhasználó logikai törlése

PUT /user/deleteUser/{id}

A rendszer nem fizikailag törli a felhasználót, hanem egy isDeleted mezőt true-ra állít. Ez lehetővé teszi a visszaállítást, és biztosítja az adatmegőrzést.

* 1. Felhasználók listázása

GET /user/getAllUser

Admin jogosultság szükséges. Az összes regisztrált felhasználó visszaadását végzi (beleértve a törölteket is, ha nincsenek kiszűrve).

**Emailküldés sablon alapján (Backend funkció)**

A rendszer képes automatikus sablonalapú e-mailek küldésére, például a regisztráció vagy újra aktiválás után. Az e-mailküldés funkció REST végponton keresztül valósul meg.

**Végpont:** POST /user/send

A kérés törzsében egy JSON objektumot küldünk, amely tartalmazza:

* a címzett e-mail címét (to),
* a tárgyat (subject),
* a használt sablon nevét (template),
* valamint opcionálisan egy placeholders objektumot, amely dinamikusan behelyettesíthető értékeket tartalmaz (pl. név, link).

**Jogosultság:**

Ez a végpont **token védett**, csak hitelesített felhasználók hívhatják meg. A fejlécben token kulcs alatt kell átadni a JWT-t.

**Backend működés:**

A UserService osztály tartalmazza a logikát, amely sablon alapján generálja a HTML vagy szöveges e-mailt, majd elküldi azt a megadott SMTP szerveren keresztül.

A képen szöveg, képernyőkép, étel látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

9. ábra: Egy template verzió, jelen helyzetben az újra aktiváláshoz

**Tokenkezelés és jogosultság Angularban**

A Retro Vintage alkalmazás a bejelentkezést követően **JWT tokent** kap a szervertől, amelyet a frontend az **Angular oldalon localStorage-ben tárol**. Ez a token szükséges az összes védett végponthoz történő hozzáféréshez, és ezen keresztül történik a felhasználó azonosítása és szerepkörének (pl. admin) kezelése.

**Hol történik a tárolás?**

A token mentése az AuthService vagy a LoginComponent megfelelő metódusában történik:

localStorage.setItem('token', response.token);

A rendszer betöltésekor az Angular ellenőrzi, hogy van-e token, és ha igen, lekérdezi a felhasználói adatokat az API-n keresztül. Ez alapján történik meg:

* a navigációs lehetőségek megjelenítése (pl. admin link csak adminnak),
* a jogosulatlan hozzáférés elutasítása.

**Token ellenőrzés**

A token használatával a frontend az API-kérések fejlécébe automatikusan beilleszti a token mezőt: headers: new HttpHeaders().set('token', localStorage.getItem('token') || '')

A képen szöveg, Betűtípus, szám, képernyőkép látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

10. ábra: Tokenkezelés és jogosultság Angularban

# Postman

**Mi az a Postman?**

A **Postman** egy fejlesztői eszköz, amit elsősorban API-k (alkalmazásprogramozási interfészek) tesztelésére, dokumentálására és fejlesztésére használnak. Különösen népszerű backend-fejlesztők, tesztelők, DevOps szakemberek és szoftverfejlesztők körében.

**Előnyei**

1. **Felhasználóbarát felület**: Könnyen átlátható GUI, még azoknak is, akik nem szuper jártasak az API-k világában.
2. **Könnyű API-tesztelés**: Egyszerűen lehet GET, POST, PUT, DELETE stb. kéréseket küldeni, megnézni a válaszokat és hibakeresni.
3. **Környezeti változók kezelése**: Többféle környezetet (pl. teszt, staging, éles) lehet definiálni változókkal.
4. **Automatizálható tesztek**: JavaScript-ben írt teszt szkriptekkel ellenőrizhető, hogy az API válasza megfelelő-e.
5. **Csapatmunka támogatása**: Megoszthatók a kollekciók, dokumentációk és workspace-ek egy csapaton belül.
6. **Mock szerverek létrehozása**: Tesztelhető egy API akkor is, ha a backend még nem készült el.
7. **Dokumentáció generálás**: Automatikusan generálható és frissíthető API dokumentáció.

**Hátrányai**

1. **Erőforrásigényes lehet**: Főleg nagy kollekciók vagy gyenge gépeken lassulhat.
2. **Ingyenes verzió korlátai**: Néhány fejlettebb funkció (pl. együttműködés, analitika) csak a fizetős verzióban érhető el.
3. **Nagy tanulási görbe haladó szinten**: A basic funkciók egyszerűek, de a pre-request szkriptek, chaining és komplex környezetek időigényesebbek lehetnek.
4. **Offline használat korlátozott**: Egyes funkciók internetkapcsolatot igényelnek, főleg csapatmunkánál.

**Mire használják az emberek?**

* **API-k tesztelése**: Kérések küldése REST, SOAP vagy GraphQL API-khoz.
* **Fejlesztés közbeni ellenőrzés**: Backend endpointok tesztelése frontend implementáció előtt.
* **Automatizált tesztek futtatása**: Validálás, hogy egy API mindig a kívánt formátumban válaszol.
* **API dokumentáció készítése és megosztása**: Könnyen olvasható és megosztható doksik a csapat számára.
* **Mock API szerverek futtatása**: Hasznos, ha a kliens fejlesztése párhuzamosan történik a backenddel.
* **Monitoring**: Bizonyos időközönként automatikus lekérdezések küldése API-khoz.

A képen szöveg, képernyőkép, tervezés látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

11. ábra: A Postman-ben készült POST, GET, PUT kérések

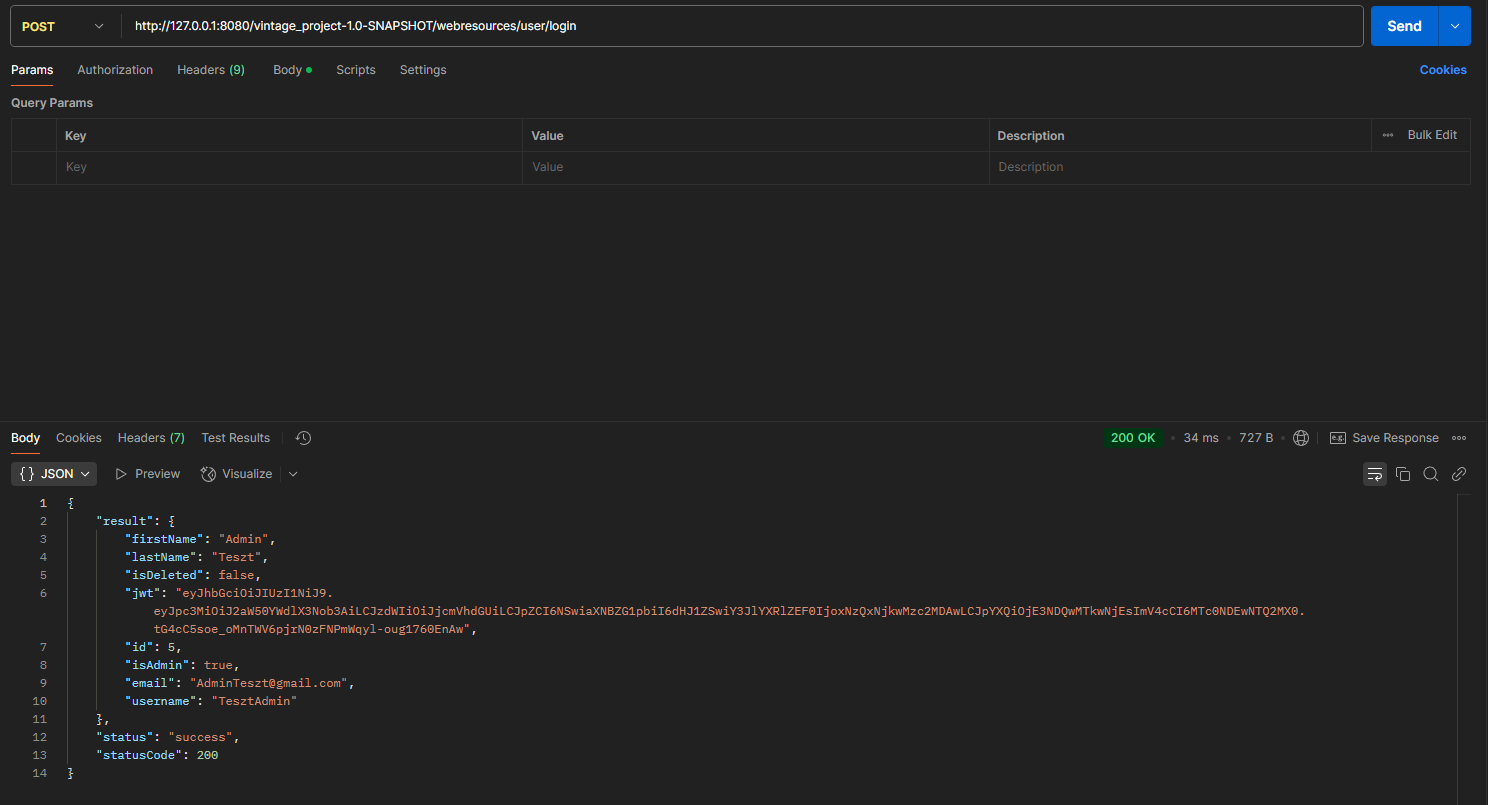
A képen látható kérések tartalmazzák a weboldalunk regisztrációját, bejelentkezését, jelszó változtatás lehetőségét, a profil adatok megváltoztatásának lehetőségét, a regisztráció utáni e-mail küldést. Ezen felül pedig innen lehet lekérni a termékeket is, amik felkerültek az oldalon lévő Shop-ba.

## API dokumentáció:

Az alábbi táblázat és leírás a **Retro Vintage** alkalmazásban használt REST API végpontokat mutatja be, amelyek a frontend és backend közti kommunikációt biztosítják.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Felhasználói műveletek | | | |
| /user/login | POST | Bejelentkezés email + jelszó alapján | Nyilvános |
| /user/registerUser | GET (!) | Felhasználó regisztráció (paraméterek testben) | Token |
| /user/registerAdmin | POST | Admin felhasználó létrehozása | Admin, Token |
| /user/changePassword | PUT | Jelszó megváltoztatása | Token |
| /user/getUserById | GET | Felhasználó lekérdezése ID alapján | Token |
| /user/update/{modifierId}/update/{targetId} | PUT | Felhasználó adatainak módosítása | Token |
| /user/getAllUser | GET | Összes felhasználó listázása | Token |
| /user/update/{modifierId}/update/{targetId} | PUT | Felhasználó (látszólag logikai) törlése. | Token |
| /user/reactivate-request | POST | E-mail küldése újra aktiváláshoz. | Nyilvános |
| /user/reactivate-from-token?token= | PUT | Felhasználó újra aktiválása token alapján. | Nyilvános |
| /user/reactivate-user/{id} | PUT | Admin felhasználó által történő reaktiválás. | Admin Token |
| /user/reactivatable?email= | GET | Ellenőrzés, hogy újra aktiválható-e az adott email. | Nyilvános |
| /user/forgot-password | POST | Elfelejtett jelszó újra generálása (e-mail alapján). | Nyilvános |
| Termékek kezelése | | | |
| /product/getAllProducts | GET | Összes termék lekérdezése. | Nyilvános |
| /product/getProductById?id={id} | GET | Egy termék részletes lekérdezése ID alapján. | Nyilvános |
| **Kommunikáció és képfeltöltés** | | | |
| /user/send | POST | Sablon alapú e-mail küldése (pl. regisztráció után). | Token |
| /user/{id}/upload-profile-picture | POST | Profilkép feltöltése az adott felhasználóhoz. | Token |
| /user/uploads/{filename} | GET | Profilkép lekérdezése URL alapján. | Nyilvános |

A Postman segítségével a weboldalunk API-végpontjait teszteltük, például a regisztráció, bejelentkezés, jelszómódosítás vagy profiladatok módosításának folyamatait. Az alábbi képen egy sikeres **POST típusú bejelentkezési kérés** látható:



12. ábra: Sikeres bejelentkezés válasza Postman-ben (admin felhasználó)

A válaszból látható, hogy a rendszer egy JSON objektumban adja vissza a bejelentkezett felhasználó adatait, valamint egy JWT tokent, amely a további hitelesített kérésekhez szükséges. Emellett a státusz is success, a státuszkód pedig 200, ami sikeres válaszra utal.

A Postman lehetővé tette, hogy a backend endpointokat még a frontend integráció előtt részletesen teszteljük, így meggyőződhettünk arról, hogy az API megfelelően működik, és időben tudtunk hibát keresni vagy módosítani, ha szükséges volt.

# Frontend

El is érkeztünk a Frontendhez, ezt első körben normál Visual Studio Code-ban fejlesztettük le, bármiféle fajta keretrendszer használata nélkül. Majd ezt követően vittük át az Angular keretrendszerbe, és kezdtük el a korábbi kód mintájára alakítani a weboldalt.

Egy pár szó a VS Code-ról:

A **Visual Studio Code (VS Code)** egy ingyenes, könnyű, mégis erőteljes forráskódszerkesztő, amelyet a Microsoft fejlesztett.

* **Mire jó?**
  + Különböző programozási nyelvekben való fejlesztésre (pl. JavaScript, Python, PHP, C++ stb.).
  + Kódszerkesztésre, hibakeresésre és verziókezelésre.
  + Bővítményekkel testre szabható fejlesztői környezet létrehozására.
* **Előnyei:**
  + Ingyenes és platformfüggetlen (Windows, macOS, Linux).
  + Rengeteg bővítmény érhető el hozzá.
  + Beépített terminál és Git-integráció.
  + Intelligens kódkiegészítés (IntelliSense).
* **Hátrányai:**
  + Nagy projektek esetén több memóriát fogyaszthat.
  + Néha lassabb lehet a sok bővítmény miatt.

Főként web- és szoftverfejlesztők használják, mert gyors, rugalmas és könnyen testre szabható.

Ezt követően, essen egy pár szó az Angular keretrendszerről is.

Elsődleges feladatnak tartottuk, hogy ne azonnal Angularban fejlesszünk mert amikor a projektet elkezdtük, még éppen csak láttunk egy keveset az Angular-ból, így jött az alternatíva, hogy kódoljunk normál VS Code-ban. Ennek az alap szerkezetét láthatjuk a következő ábrán:

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

13. ábra: VS Code alapszerkezete

Ebben az alap szerkezetben/vázban létrehoztunk egy kezdetleges felületet, ahol mind az elrendezést, mind a színek párosítását meg tudtuk oldani. Első körben elkészültek a megadott oldalak mappái, majd azon belül mindegyik kapott egy index.html-t és egy css fájlt. Ezek ugye arra szükségesek, hogy meg tudjuk írni a kódot majd pedig képesek legyünk formázni, design-olni őket. Egy két mappa kapott 1-1 javascript fájlt is. Ennek az oka az volt, hogy tartalmaz valamit az oldal, amihez elengedhetetlen volt egy minimális javascript kód megírása.

Ezt követően megkezdődött a tényleges kód írása.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

14. ábra: A Login page kódolt formája index.html-ben

Itt pedig a kezdetlegesen, de elkészült oldalt láthatjuk.

A képen képernyőkép látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

15. ábra: Az elkészült Login page VS Code-ban

Mivel ez egy teljesen kezdetleges alapnak készült, ezért nem is fektettünk bele hatalmas nagy energiát. Ellenben mondjuk a Home page-el.

Első részben létrehoztunk egy navigációs sávot (nav-bar-t) ami mindegyik oldalon megegyezik.



16. ábra: Navigációs sáv

Ehhez a Bootsrap 5.0-ás verzióját használtuk fel először, majd pedig cseréltük ki a saját magunk által megadott nevek gombjaira.

A képen szöveg, képernyőkép látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

17. ábra: A navigációs sáv kódja

Annak érdekében, hogy a nav-bar úgy nézzen ki és működjön egy ilyen kódot kellett létrehozni.

Ezt követte a body, ami a weboldal központját alkotja, ebben elhelyeztünk carouselt is, kiemeltünk egy pár termékcsaládot, amik a legkellendőbbek, ellenben mindent beégetett képekkel és szöveggel oldottunk meg.

A képen szöveg, Grafikus tervezés, képernyőkép, poszter látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

18. ábra: A Home Body kezdetleges kinézete

Az itt lévő Carouselekhez kellett a js fájl ugyanis a termékek a megadott időkorláton túl automatikusan váltják magukat. Ez mindhárom kártyán 5 másodperc, emellett pedig 5-5 termék váltja egymást.

A képen szöveg, képernyőkép, képernyő, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

19. ábra: A Carouselek automatikus váltása

Ezeken felül, minden oldal kapott egy Footert, ahol egy pár szóban a készítőkről és az információkról, kapcsolattartásról stb.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

20. ábra: A Footer kialakítása, elrendezése

A képen szöveg, képernyőkép látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

21. ábra: A Footer kódolása

# Angular

A **Angular** egy népszerű, nyílt forráskódú JavaScript-alapú keretrendszer, amelyet a Google fejlesztett.

* **Mire jó?**
  + Nagy és összetett webalkalmazások fejlesztésére.
  + Egyoldalas alkalmazások (**SPA - Single Page Application**) készítésére.
  + Dinamikus, reszponzív és moduláris weboldalak létrehozására.
* **Előnyei:**
  + Strukturált és jól szervezett fejlesztési környezet.
  + Kétirányú adatkapcsolat (**two-way data binding**), amely megkönnyíti az adatok

kezelését.

* + Beépített eszközök és funkcionalitások (pl. Dependency Injection, Routing).
  + Nagy közösségi támogatás és hosszú távú Google-támogatás.
* **Hátrányai:**
  + Meredek tanulási görbe a komplexitása miatt.
  + Nagyobb teljesítményigényű, mint más könnyebb keretrendszerek (pl. React, Vue).

Az Angular főként nagyobb vállalati szintű projektekhez ideális, ahol a skálázhatóság és a robusztus szerkezet kiemelten fontos.

## Angular projektstruktúra bemutatása

Az Angular projektünk logikus és áttekinthető mappastruktúrával épül fel, amely segíti a fejlesztést, tesztelést és karbantartást. A mappaelrendezés követi az Angular ajánlott struktúráját, néhány testreszabott elnevezéssel és gyakorlatias csoportosítással.

## Főbb mappák:

**src/app/**

Ez a projekt fő munkaterülete, itt találhatók az alkalmazás komponensei, szolgáltatásai és útvonalai.

**src/app/\_component/**

A komponensek strukturáltan, egy mappába rendezve helyezkednek el. Minden komponens saját alkönyvtárat kapott, amely tartalmazza a .ts, .html és .css fájlokat. Ez a felépítés elősegíti a könnyebb olvashatóságot és karbantartást.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

22. ábra: A mappaszerkezet és projektstruktúra

**src/app/services/**

A különféle Angular szolgáltatások (service-ek) itt találhatók. Ezek biztosítják az adatok továbbítását a komponensek és a backend API között.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

23. ábra: A services mappa tartalma

**src/app/models/**

Ebben a mappában tároljuk az adatmodelleket, például a User, Product, vagy Order interfészeket. Ezek definiálják, milyen típusú adatokkal dolgozik az alkalmazás.

A képen szöveg, Betűtípus, képernyőkép, Grafika látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

24. ábra: Az adatmodellek

**src/app/app-routing.module.ts**

Az útvonalkezelésért felelős fájl, ahol beállítottuk az oldalhoz tartozó komponenseket és azok URL-címeit. Itt történik az Angular Router konfigurálása.

**src/app/app.module.ts**

Az Angular alkalmazás főmodulja, amelyben minden szükséges komponenst, szolgáltatást és modult regisztrálunk.

Ez a struktúra lehetővé teszi, hogy bármely fejlesztő gyorsan átlássa az alkalmazás logikáját, és könnyen bekapcsolódhasson a munkába.

## 3. Rövid bemutatása a főbb komponenseknek:

1. LoginComponent – Bejelentkezés kezelése

Ez a komponens felelős a felhasználók bejelentkeztetéséért. A felhasználó megadja az e-mail címét és jelszavát, majd a rendszer validálja az adatokat, és POST kérést küld a backend felé.

Főbb fájlok:

login.component.ts: kezeli az űrlap működését, validációt, és API-hívást.

login.component.html: a bejelentkezési űrlap HTML szerkezete.

login.component.css: az oldal megjelenésének formázása.

Működés:

Form validáció: kötelező mezők, jelszóhossz, e-mail formátum.

Hibaüzenet megjelenítés: pl. "Hibás felhasználónév vagy jelszó".

Sikeres bejelentkezés esetén token mentése (pl. localStorage), majd átirányítás pl. a profile oldalra.

2. ProfileComponent – Felhasználói adatok kezelése

A ProfileComponent lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy megtekintse és módosítsa a regisztrációkor megadott adatait, valamint megváltoztassa a jelszavát.

Főbb fájlok:

profile.component.ts: adatok lekérése, mentése, validáció.

profile.component.html: form a név, email, cím stb. módosításához.

profile.component.css: stílus és reszponzív elrendezés.

Funkciók:

Adatok betöltése az aktuális felhasználóhoz (pl. GET /user/:id).

Jelszómódosító szekció, amely az előre meghatározott jelszókövetelményeket ellenőrzi.

Adatok mentése PUT kérésen keresztül.

Sikeres mentés után értesítő üzenet (pl. "A módosítások elmentve").

3. AdminDashboardComponent – Admin funkciók és statisztikák

Az admin felület egy összetettebb komponens, amely külön jogosultsággal érhető el. Ez a komponens ad hozzáférést a weboldal üzemeltetéséhez szükséges funkciókhoz.

Főbb fájlok:

admin-dashboard.component.ts: API-hívások kezelése, logika.

admin-dashboard.component.html: statisztikák, táblázatok, gombok.

admin-dashboard.component.css: reszponzív, admin-panel stílus.

Fő funkciók:

Regisztrációk száma, statisztikák megjelenítése (pl. napi/heti/havi bontásban).

Felhasználók listázása, törlése vagy szerkesztése.

Termékek kezelése: új termék hozzáadása, meglévők törlése vagy módosítása.

Jogosultság ellenőrzés: csak admin felhasználó férhet hozzá (általában auth service + guard által védve).

## 4. Űrlapkezelés és validáció Angularban

**LoginComponent – űrlap validáció**

* Kötelező mezők: e-mail és jelszó
* E-mail mezőnél type="email" és mintaellenőrzés is használható
* Jelszónál minimális hosszúság (pl. 8 karakter)

**Hibakezelés:**

* Ha bármelyik mező hibás, a "Bejelentkezés" gomb le van tiltva
* Hiba esetén: „Hibás e-mail vagy jelszó”
* Sikeres bejelentkezéskor: átirányítás a profile oldalra

**RegisterComponent – jelszókövetelmények validálása**

* Jelszónak meg kell felelnie a dokumentumban is leírt szabályoknak:
  + Legalább 1 kisbetű
  + Legalább 1 nagybetű
  + Legalább 1 szám
  + Legalább 1 speciális karakter
  + Legalább 8 karakter hosszúság

**Hibaüzenet:**

* „A jelszónak legalább 8 karakter hosszúnak kell lennie, tartalmaznia kell kis- és nagybetűt, számot és speciális karaktert.”

**ProfileComponent – adatfrissítés + jelszómódosítás**

* A profiladatok módosítása űrlapon történik: név, cím, e-mail stb.
* Jelszómódosítás egy külön mezőpárral:
  + régi jelszó
  + új jelszó
  + új jelszó megerősítése

**Validáció:**

* Az új jelszó és a megerősítés egyezését ellenőrzi a rendszer
* A rendszer nem engedi a mentést, ha nem megfelelő a formátum vagy nem egyeznek a jelszavak

**Sikeres beküldés után:**

* A submit() függvény POST vagy PUT kérést küld a backend felé
* A válasz alapján értesítjük a felhasználót:
  + „Sikeres módosítás”
  + vagy „Hiba történt a mentés során”

## 5. Állapotkezelés Angularban

Az alkalmazás nem használ különálló állapotkezelő könyvtárat (pl. NgRx, Akita), de **alapszintű állapotkezelést a komponensek és szolgáltatások szintjén** megvalósítottunk.

**Bejelentkezett felhasználó kezelése**

* A felhasználói adatok (pl. token, email, szerepkör) a bejelentkezés után elmentésre kerülnek a böngésző localStorage-ébe.
* Ez lehetővé teszi, hogy a felhasználó kilépés nélkül oldalváltások során is bejelentkezve maradjon.

**Navigáció jogosultság alapján**

* Egyes oldalak (pl. admin) csak akkor érhetők el, ha a token alapján azonosítjuk a felhasználót.

## **Reszponzivitás és felhasználói élmény (UX)**

A webalkalmazás kialakításánál kiemelten fontos szempont volt, hogy az oldal minden eszközön – legyen az **asztali számítógép, tablet vagy mobiltelefon** – átlátható és könnyen kezelhető maradjon.

**Alkalmazott technikák:**

* Az oldal elrendezéséhez **Flexbox** és **CSS Grid** technikákat használtunk.
* A kezdeti fázisban **Bootstrap 5** keretrendszerre építettünk, majd azt fokozatosan leváltottuk saját stílusokra.
* A komponenseket úgy alakítottuk ki, hogy **automatikusan alkalmazkodjanak a képernyő méretéhez** (pl. oszlopok egymás alá kerülnek mobilon).

**Tesztelési módszerek:**

* A reszponzív működést **Chrome Developer Tools** segítségével teszteltük, különféle képernyőméretek és eszközprofilok használatával (pl. iPhone X, iPad).
* Ezen kívül használtuk a **Mobil Szimulátor – Reszponzív tesztelés** nevű Chrome-bővítményt ([link](https://chromewebstore.google.com/detail/mobil-szimul%C3%A1tor-reszponz/ckejmhbmlajgoklhgbapkiccekfoccmk)), amely lehetővé tette, hogy az oldalt több különböző mobilnézetben is valósághűen ellenőrizzük.

**UX szempontok:**

* A navigációs sáv minden nézeten elérhető, mobilon lenyíló menüvé alakul.
* A legfontosabb funkciók (pl. Bejelentkezés, Kosár, Profil) kiemelt helyen jelennek meg.
* A betűméret, kontraszt és vizuális hierarchia úgy lett kialakítva, hogy az oldal olvasható és értelmezhető legyen akár kis kijelzőn is.

A fentiek biztosítják, hogy az oldal **ergonomikus, átlátható és könnyen használható legyen minden eszközön**, ami ma már alapkövetelmény minden modern webalkalmazásnál.

## Admin felület – működés és funkciók

Az adminisztrációs felületet kizárólag admin jogosultságú felhasználók érhetik el. Célja, hogy az oldal üzemeltetője teljes kontrollt gyakorolhasson a felhasználók, termékek és statisztikák felett.

**Elérhetőség és jogosultság**

* Az admin oldalhoz való hozzáférést AuthGuard vagy komponens szintű jogosultság-ellenőrzés védi.
* A bejelentkezés után a felhasználó szerepkörét (pl. admin) az Angular a token vagy az API-válasz alapján ellenőrzi.
* Jogosulatlan elérés esetén a felhasználó visszairányításra kerül az alap oldalra.

**Fő funkciók**

**Statisztikák megjelenítése**

* Az oldal betöltése után a rendszer lekéri az aktuális felhasználói adatokat (pl. regisztrációk száma, aktív felhasználók, rendelések).
* Ezek grafikon vagy egyszerű számláló formájában jelennek meg.
* A megjelenített statisztikák segítik az admin döntéshozatalát és az oldal forgalmának követését.

**Felhasználók kezelése**

* Az admin megtekintheti az összes regisztrált felhasználót.
* Lehetőség van:
  + Felhasználó törlésére
  + Felhasználói adatok módosítására
  + Szerepkörök (admin/felhasználó) kezelésére

**Termékek kezelése**

* A meglévő termékeket szerkesztheti vagy törölheti.
* Új termékeket tölthet fel:
  + Név, leírás, ár, kategória, kép
* Feltöltés után a termékek azonnal megjelennek a webshop felületén.

**Technikai háttér**

* Minden admin funkció egy-egy dedikált komponensben valósul meg: pl. AdminDashboardComponent, UserListComponent, ProductEditorComponent.
* Az API-kommunikációt service-ek végzik, pl. admin.service.ts.
* A formokat Angular validációval védtük (kötelező mezők, karakterkorlátok).

Egységes stíluskezelés Angularban

A projekt fejlesztése során törekedtünk arra, hogy az alkalmazás **vizuálisan egységes és konzisztens megjelenésű** legyen. Ennek érdekében központi stílusfájlokat használtunk, ahol globálisan érvényes stílusokat definiáltunk.

Emellett minden Angular komponenshez saját .css vagy .scss fájl tartozik, amelyben a komponensspecifikus megjelenés került definiálásra. Ez a megközelítés biztosítja, hogy a stílusok **lokálisan érvényesüljenek**, így nem okoznak konfliktust más komponensekkel.

A reszponzív viselkedést segítette a **Bootstrap 5** kezdeti alkalmazása, amelyet később fokozatosan leváltottunk egyedi, testreszabott stílusokra.

Az Angular segítségével egy jól strukturált, karbantartható és skálázható frontend architektúrát alakítottunk ki. A komponensalapú megközelítés, a szolgáltatásokon keresztül történő adatkommunikáció, valamint a környezeti beállításokkal való dolgozás mind hozzájárult ahhoz, hogy **egy modern, felhasználóbarát, dinamikus egyoldalas webalkalmazást (SPA)** hozzunk létre.

Az alkalmazás fejlesztése során elsajátítottuk az Angular alapvető működését, felépítését, és gyakorlatot szereztünk a reszponzív UI tervezés, állapotkezelés, jogosultságkezelés és API-integráció terén is. A projekt során az Angular nemcsak egy technikai eszköz volt, hanem egy szemléletmód, amely a jövőbeli komplexebb alkalmazások alapjául is szolgálhat.

# ChatGPT/Mesterséges Intelligencia

A mesterséges intelligencia használata, előnyei, hátrányai:

* Használata:
  + **Írás**: Esszék, e-mailek, novellák, versek, hivatalos dokumentumok írására vagy szerkesztésére.
  + **Programozás**: Kódírás, hibakeresés, algoritmusok megértése.
  + **Tanulás**: Fogalmak elmagyarázása, vizsgafelkészülés, jegyzetelés.
  + **Kreatív ötletelés**: Karakternevek, sztorik, kampányötletek, játékötletek.
  + **Nyelvi segítség**: Fordítás, nyelvtani magyarázat, szókincsfejlesztés.
  + **Mindennapi kérdések**: Tippek életmódhoz, utazáshoz, receptek, ajándékötletek.
  + **Szórakozás**: Viccek, találós kérdések, játékötletek, akár szerepjáték is.
* Előnyei:
  + **Gyors és rendelkezésre állok**: Napi 24 órában elérhető vagyok, nincs alvás vagy ebédszünet.
  + **Sokféle témában tudok segíteni**: Legyen szó írástechnikáról, kódolásról, receptötletekről vagy akár érvelésről egy esszéhez – sok mindenhez értek.
  + **Nyelvtudás**: Több nyelven is kommunikálok, köztük magyarul is elég jól.
  + **Nem ítélkezem**: Bármit kérdezhetsz, nem foglak elítélni vagy kinevetni.
  + **Kreatív vagyok**: Tudok verset írni, mesét kitalálni, vicceket mondani, vagy akár neveket adni karaktereidnek.
  + **Rugalmas stílusban írok**: Lehetek formális, laza, humoros, érzelmes – ahogy szeretnéd.
* Hátrányai:
  + **Nem vagyok ember**: Hiányzik az emberi tapasztalat, empátia mélysége, vagy az igazi "megérzés".
  + **Nem tévedhetetlen**: Néha pontatlan vagy elavult információt adhatok főleg, ha friss hírekről van szó.
  + **Nem vagyok tudatában semminek**: Nem emlékszem rád automatikusan, hacsak te nem engedélyezed a memóriát a beállításokban.
  + **Nem tudok hozzáférni mindenhez**: Nem látok rá privát adatbázisokra, zárt weboldalakra, vagy titkos információkra.
  + **Néha túl „okoskodó” vagy „általános”**: Egyes válaszaim túl általánosak lehetnek, ha nem kapok elég konkrét kontextust.

A mesterséges intelligenciát, avagy a konkrétan a ChatGPT-t főként a problémáink megoldásához, avagy az újabb ismeretek gyűjtéséhez használtuk. Ezen felül segítségünkre volt az adatbázisunk feltöltésében is, ahol termékeket generált számunkra, majd a későbbiekben a termékekhez képeket is generáltunk vele.

Mint ahogy a képen is látható, a mi általunk megadott prompt-ok alapján generált számunkra megfelelő termékeket:

A képen szöveg, elektronika, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

25. ábra: Kérésünkre kért termékek generálása

Majd miután minden terméket legenerált, kértük, hogy készítsen hozzájuk képeket is annak érdekében, hogy a termékeknek legyen látszata is, ne pedig csak egy rövid leírást kapjanak a „vevők”.

A képen óra, karóra, Zsebóra látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

26. ábra: A megadott termékekhez generált képek

Ezeken felül pedig a használt programok előnyeit, hátrányait és azt, hogy mire használják őket az emberek, azt is megírattuk vele. Annak érdekében, hogy minél pontosabb információt kapjunk.

# JIRA

Jira alkalmazás bemutatása

A projekt során feladataink tervezéséhez, szervezéséhez és nyomon követéséhez a Jira alkalmazást használtuk. A Jira egy népszerű feladat- és projektmenedzsment eszköz, amelyet elsősorban agilis szoftverfejlesztési csapatok számára fejlesztettek ki.

Mire jó a Jira?

* Feladatok kezelése: létrehozhatók különböző típusú feladatok (pl. task, bug, story), amelyekhez felelős, határidő és státusz is társítható.
* Sprint és Kanban táblák: a Jira támogatja az agilis módszertanokat (Scrum, Kanban), lehetővé téve a fejlesztési ciklusok (sprint) megtervezését és lebonyolítását.
* Időkövetés: minden feladathoz rögzíthető az elvégzéshez becsült és a ténylegesen eltöltött idő.
* Csapatmunka támogatása: a fejlesztők egyszerre több feladaton dolgozhatnak, és a státuszok segítségével mindenki láthatja, hogy mi van kész, mi folyamatban, és mi vár még rájuk.
* Verziókezelés integráció: Jira könnyedén integrálható GitHub-bal vagy más verziókövető rendszerekkel, így commit-ok is összekapcsolhatók feladatokkal.

Előnyei

* Átláthatóság: vizuálisan követhető, hogy a projekt hol tart, ki min dolgozik, mi a státusza egy-egy részfeladatnak.
* Testreszabhatóság: a Jira rendkívül rugalmas, egyéni workflow-k, státuszok és mezők is kialakíthatók.
* Központosított információ: minden feladat, csatolmány, megjegyzés egy helyen elérhető.
* Riportolás és statisztika: lehetőség van különféle riportok készítésére, pl. időráfordítás, sprint haladás, burndown chart stb.

Hátrányai

* Tanulási görbe: az első használók számára a Jira felülete és beállításai bonyolultnak tűnhetnek.
* Konfigurációs túlterheltség: sok lehetőség miatt könnyű túlbonyolítani a beállításokat, ha nincs előre megtervezett workflow.
* Erőforrásigényes: böngészőből futva néha lassabb lehet nagyobb csapatoknál vagy sok feladattal rendelkező projekteknél.
* Fizetős funkciók: a haladó funkciók (pl. testreszabott riportok, automatizmusok) csak fizetős csomagban érhetők el.

A mi esetünkben, a JIRA alkalmazást főként a taskok létrehozására, kezelésére, és a belefektetett időt log–olására használtuk azért, hogy látható legyen ki, hogyan és mennyit is dolgozott a projekten belül. Ellenben a JIRA–nak van egy olyan hibája, hogy a beépített számláló csak és kizárólag másfél hónapot képes visszamenőleg megtartani. Ezért igénybe kellett vennünk az ingyenes verzió helyett a pro verziót azért, hogy láthassuk a tényleges munkákat.

A képen szöveg, képernyőkép, szám, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

27. ábra: Egy nagyjából összesített számláló.

És ahogyan korábban is említettük, a taskokat is ezen belül tároltuk el.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Multimédiás szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

28. ábra: A folyamatban lévő és elkészült taskok

# Záró gondolatok

A Retro Vintage webalkalmazás elkészítése során nemcsak egy működőképes, vizuálisan esztétikus és technikailag megalapozott webshopot hoztunk létre, hanem valós projektmunkán keresztül mélyítettük el tudásunkat a szoftverfejlesztés különböző területein.

A fejlesztés során komplexebb technológiákat is megismertünk és alkalmaztunk, mint például:

* **MySQL** adatbázis tervezés és SQL-alapú logika (tárolt eljárások)
* **Java + Maven** alapú backend fejlesztés WildFly szerveren
* **Angular keretrendszer** használata a modern frontend fejlesztéshez
* **REST API-k kommunikációjának tesztelése Postman segítségével**
* **Mesterséges intelligencia** gyakorlati alkalmazása adatgenerálásra és képkészítésre

A munka során megtapasztaltuk az önálló és csapatban történő fejlesztés kihívásait is: a tervezéstől a hibakeresésen át az éles működésig. A problémamegoldó képességünk és technikai tudásunk egyaránt sokat fejlődött, különösen az adatok kezelése, a jogosultságkezelés és a komponensalapú gondolkodás területén.

Ez a projekt nemcsak a szakmai vizsga teljesítéséhez járult hozzá, hanem erős alapot adott jövőbeli fejlesztési munkákhoz is.

# Források

A projekt fejlesztése során több forrásból származó technológiai, biztonsági és jogi előírást, dokumentációt és ajánlást vettünk figyelembe. Az alábbi lista tartalmazza azokat a legfontosabb forrásokat, amelyek a rendszer működését, biztonságát és jogszerűségét alapozzák meg vagy segítik elő.

**Adatbiztonság és jelszókezelés**

* OWASP Password Storage Cheat Sheet:  
  <https://cheatsheetseries.owasp.org/cheatsheets/Password_Storage_Cheat_Sheet.html>
* OWASP Authentication Cheat Sheet:  
  <https://cheatsheetseries.owasp.org/cheatsheets/Authentication_Cheat_Sheet.html>
* Jelszókövetelmények (kisbetű, nagybetű, szám, speciális karakter) kialakítása OWASP ajánlás alapján történt.

**Adatvédelem (GDPR)**

* Az Európai Unió általános adatvédelmi rendelete (GDPR):  
  <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HU/TXT/?uri=CELEX%3A32016R0679>
* Adatkezelési logika során figyelembe vettük a minimális adatgyűjtés és a célhoz kötöttség elvét.

**REST API fejlesztés és tesztelés**

* REST API konvenciók és ajánlások:  
  <https://restfulapi.net>
* Postman dokumentáció és API tesztelés:  
  <https://learning.postman.com/docs/getting-started/introduction/>

**Technológiák hivatalos dokumentációja**

* Java 17 (LTS):  
  <https://docs.oracle.com/en/java/javase/17>
* Maven:  
  <https://maven.apache.org/guides/index.html>
* WildFly:  
  <https://docs.wildfly.org>
* Angular:  
  <https://angular.io/docs>
* Node.js:  
  <https://nodejs.org/en/docs>
* MySQL:  
  <https://dev.mysql.com/doc/>
* phpMyAdmin:  
  <https://docs.phpmyadmin.net>
* Bootstrap (v5):  
  <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>