# Bevezetés

## Projektünk ötlete

Az ötletünk elsősorban abból a felismerésből született, hogy hazánkban nincsen olyan online adás-vétel felület, amely kifejezetten lemezgyűjtőknek szól. Sok lemezrajongó nem magyarországi székhellyel rendelkező oldalakat használt eddig, amik nem mindig tudták teljesen kiszolgálni az igényeiket, vagy nehézségekbe ütköztek a termék beszerzésével külföldről. Ennek ellenére azonban rengeteg lemezgyűjtő van hazánkban, akik szenvedéllyel gyűjtik a különféle zenék kiadványait, valamint szeretnének könnyedén hozzájutni azokhoz itt Magyarországon. Erre a problémára szerettünk volna megoldást találni.

Az ötletünk másik motivációja az volt, hogy az online térben egy olyan közösséget hoz-zunk létre, ahol a zene iránt érdeklődők találkozhatnak egymással, megoszthatják tapasztalataikat, továbbá bővíthetik a zenei ismereteiket.

Első lépésként a weboldalnak karaktert szerettünk volna ölteni, ezért úgy határoztunk, hogy alkotunk egy logót, mely egyediséget sugároz, egyszerű, letisztult, de közben érzékelteti mivel is foglalkozik a piacunk. Erre egyikünk kitalálta, hogy alkalmazzunk egy logó készítő AI-t. Első lépésben megkerestük a megfelelő szolgáltatást, ami igényeinket kielégíti. A legfontosabb szempont az volt, hogy az AI legyen képes kezelni az ékezetes betűket. Mikor ezt megtaláltuk bevittük a megfelelő adatokat weboldalunk tulajdonságairól, illetve külleméről, melyek akkorra körvonalazódtak bennünk. A kész, legenerált logókat kiszortíroztuk több szempont alapján, például, hogy fektetett-e, illetve illik-e az oldal profiljához. Amint megtaláltuk a számunkra legideálisabbnak tűnőt, nekiálltunk annak színeinek testreszabásának. Szerettük volna, ha a zöld színek dominálnak, ezért kipróbáltuk a zöld különböző árnyalatait és kiválasztottuk a legígéretesebbet. Végső állomásként testreszabtuk a logó hátterét és már kész is volt a szemetgyönyörködtető, ám de nem túl hivalkodó logónk:

A képen szöveg, embléma látható

Automatikusan generált leírás

## Szoftver célja

Projektünk az idei tanévben indult el, és célunk egy olyan online adás-vétel felület lét-rehozása volt, amely elsősorban lemezgyűjtőknek szól. Felületünk célkitűzése, hogy lehetővé tegye a felhasználók részére a régi, továbbá újabb zenei kiadványok megvásárlását és azok böngészését, valamint keresését a platform adatbázisában. Az oldal ezzel együtt lehetőséget biztosít a felhasználók részére, hogy eladják saját lemezeiket, ezáltal elősegítse a zenei kultúra és a közösségi élmény bővülését Magyarországon.

Oldalunkon kialakítottunk egy közösségi fórumot, amely lehetővé teszi a felhasználóink részére, hogy különféle témákban kérdezzenek, vitassanak, valamint megoldást keressenek. A fórumot különböző témakörök szerint csoportosítottuk, így mindenki megtalálhatja a számára legmegfelelőbb beszélgetést. Lehetőség nyílik még többek között vélemények, tapasztalatok megosztására, ezen kívül a zenei élmények megbeszélésére. A fórum célja az, hogy a felhasználóink közösséget alkossanak, továbbá támogassák egymást az éppen aktuális témákban. Fórumunk lényeges szerepet tölt be oldalunkon, mivel lehetőséget biztosít kapcsolatteremtésre egymással.

## Funkciókról bővebben

A felhasználói fiók létrehozásáért regisztrációs felület felel. Név, email cím, illetve jelszó megadása kötelező. Mindezek végrehajtása után eltároljuk az újonnan regisztrált felhasználót adatbázisunkban. Ezt követően a bejelentkezés fülre kattintva a megadott adatokkal be is tud lépni az illető és elkezdődhet számára az oldal tényleges használata. Ha esetlegesen nem tud belépni, mivel elfelejtette jelszavát, az sem probléma ugyanis van oldalunkon „elfelejtett jelszó” funkció, melyre kattintva az adott email címére, kérhet egy új jelszót, melyet egyelőre a MailTrap.io weboldal használatával oldottunk meg.

A weboldalunk főmenüje letisztult, felül található egy navigációs sáv, melyekre kattintva az oldal átirányít a kiválasztott útvonalra (Főmenü, Eladó lemezek, Fórum). Az „Eladó lemezek” fülre kattintva az oldal kilistázza az összes eddig feltöltött lemezt, melynek szerepelnek a részletes adatai, valamint, hogy az eladó milyen lemez és borító állapotban hirdeti, és természetesen milyen áron válna meg tőle. Ebbe a blokkba kattintva kerülünk az eladó profiljára és az általa megadott adatok alapján felvehetjük vele a kapcsolatot. A „Fórum” elemre klikkelve a már éppen felvetett témák jelennek meg, alatta esetleges hozzászólásokkal. De ha maga a felhasználó nem találja a számára megfelelőt, vagy csak szeretne egy újat kezdeni ő maga, lehetősége nyílik rá a „Kérdés feltétele” gombra kattintva.

Sikeres bejelentkezést követően a navigációs sáv jobb felső sarkában található „Regiszt-ráció”, valamint „Bejelentkezés” fül átvált „Profil” -ra, melyre kattintva a következő legördülő lista jelenik meg: Feltöltés, Termékek szerkesztése, Kívánságlista, Üzenetek, Kijelentkezés. Ezeket a funkciókat csak a már regisztrált és bejelentkezett felhasználók érhetik el. A „Feltöltés” feliratra kattintva, az oldal elvezérel a lemezek feltöltésére szolgaló felületre, ahol a megjelenő mezőket kitöltve és az utolsó gombra kattintva felkerülhet az oldalra az eladásra kínált bakelit. „Termékek szerkesztése” fülre klikkelve, ha van a felhasználónak éppen eladó terméke, akkor azt tudja itt módosítani, vagy esetlegesen törölni. Későbbiekben tervezünk az oldalra egy „Üzenetek” funkciót is, melynek a backendje nagyja már kész, de a frontenden még fejlesztésekre van szüksége, ahol a felhasználók, majd tudnak egymásnak direktüzeneteket küldeni, ezzel egyszerűsítve az üzletelés folyamatát az weboldalon. Kívánságlista funkció is megtalálható lesz az oldalon a jövőben, ahol, az egyes termékeket a felhasználó egyszerűen hozzáadhatja a saját Kívánságlistájához, melyen számon tudja majd tartani az áhított termékeket. Végül az utolsó elem a legördülő listán a „Kijelentkezés” gomb, melyre kattintva az oldal egyszerűen kiléptet a bejelentkezett fiókból és a „Profil” fül visszavált „Regisztráció” „Bejelentkezés” fülre a jobb felső sarokban.

# A csapat

## A csapat tagjai és feladataik

Év elején megkaptuk a feladatot, miszerint hármas csoportokban kell dolgozni a projektfeladaton, melynek hallattán szerintem mindenki örült, ugyanis ezzel a módszerrel sokkal közelebb kerültünk az igazi szofverfejlesztéshez, melynek nagy része a csapatmunkára épül, enélkül nem fejezhető be egy hasznosnak és jónak mondható projekt. Belecsöppentünk a programozáshoz szükséges kommunikáció, és egyéb szükséges képességek elsajátításához. A csapatunk tagjai Győri Szakképzési Centrum Jedlik Ányos Gépipari és Informatikai Technikum és Kollégium 2/14A osztályos tanulói: Szombathelyi Levente, Dörnyei Laura, Hegyi Szabolcs. Alapvetően és nyilvánvalóan a feladatot frontend/backend feladatrészre osztottuk fel, még a projekt megkezdése előtt. Dörnyei Laura vállalta és felelt a projekt frontend(előoldal) részéért, tehát ő csinálta a weboldalon megjelenő felületeket, és azok megfelelő működéséhez backend előhívó kódokat. Szombathelyi Levente, és Hegyi Szabolcs közösen írta meg az adatbázismodellt, valamint a backendet(hátoldalt), amely az adatokat kezeli, tárolja és feldolgozza azokat a felhasználói interakciók alapján, amelyek a felhasználók által a frontend segítségével történnek. A backend hamarabb kész lett, kevesebb probléma, és akadályba ütközés volt ezen a téren, ezért ahol tudtunk próbáltunk a Laura feladatát könnyíteni egyszerű esztétikai megoldásokkal az oldalon, hogy neki ezekkel már ne kelljen olyan sokat foglalkoznia.

## A csapatmunka megvalósítása

A csapatmunka megvalósításához a kezdetektől fogva a jól ismert GitHubot használtuk, ahol Laura létrehozott egy „lemezbázis” nevű projektet, ahova mindenki kapott egy meghívó linket, melyhez a csapat többi tagja csatlakozott. Eleinte ide mindig feltöltöttük a legújabb verziót, majd ismét Laura felhívta a figyelmünket a GitHub Desktop nevű alkalmazás használatára, ahol csak hozzáadtuk projektünket az alkalmazáshoz, megosztottuk egymással és onnantól kezdve bármi változtatást csináltunk a projekten belül azt fel tudtuk „push”-olni az alkamazásba, melyet többiek könnyedén saját munkaeszközükre le tudták „pull”-olni és mindig a legfrissebb, legújabb kódú változattal tudtuk folytatni a munkát bármilyen messze is voltunk egymástól.

# Adatbázis

## Az adatbázis diagramja

## Az adatbázis leírása, magyarázata

## Az adatbázis háttér technológiája, adatbáziskezelő program

# REST API

A frontend-backend kommunikációról, az API-ról kellene írni. Lehet felsorolásos vagy táblázatos része is, de NAGYON hosszú függvény felsorolást csak akkor, ha magyarázat is van hozzájuk.

# A backend fejlesztése

## A fejlesztés eszközei, szoftverek, fejlesztői környezetek

## A fejlesztés menetrendje, mérföldkövek

## A fejlesztés fontosabb megoldandó problémái

# A frontend fejlesztése

## A fejlesztés eszközei, szoftverek, fejlesztői környezetek

## A fejlesztés menetrendje, mérföldkövek

## A fejlesztés fontosabb megoldandó problémái

# Mobil alkalmazás, mobil nézet

A mobil nézetről leírás, képekkel, technológiája, lehet forráskód is

# Tesztelés

Kötelező elem a tesztelés. Ha készült automata teszt, akkor arról, ha nem, akkor minél részletesebben a szisztematikus manuális programtesztelésről. Lehet felhozni a tesztelés során felderített hibákat (lehetőleg megoldással).

# Felhasználói útmutató

Röviden a weboldal(program) használatáról. Nem kell alapvető részletesség, a magától értetődő dolgokat nem kell részletezni. Jöhetnek képek, de ne túl sok, pl. egy 2 beviteli mezős bejelentkezésről nem kell teljes képernyőkép.

# Összegzés

Foglalják össze az egész folyamatot így utólag visszatekintve.

Jó volt-e a feladat

Jó volt-e a csapat, a kommunikáció, a tudásuk

Mit sikerült, mit nem

Tartalom

[1. Bevezetés 1](#_Toc133259517)

[2. A csapat 3](#_Toc133259518)

[2.1. A csapat tagjai és feladataik 3](#_Toc133259519)

[2.2. A csapatmunka megvalósítása 3](#_Toc133259520)

[3. Adatbázis 4](#_Toc133259521)

[3.1. Az adatbázis diagramja 4](#_Toc133259522)

[3.2. Az adatbázis leírása, magyarázata 4](#_Toc133259523)

[3.3. Az adatbázis háttér technológiája, adatbáziskezelő program 4](#_Toc133259524)

[4. REST API 5](#_Toc133259525)

[5. A backend fejlesztése 6](#_Toc133259526)

[5.1. A fejlesztés eszközei, szoftverek, fejlesztői környezetek 6](#_Toc133259527)

[5.2. A fejlesztés menetrendje, mérföldkövek 6](#_Toc133259528)

[5.3. A fejlesztés fontosabb megoldandó problémái 6](#_Toc133259529)

[6. A frontend fejlesztése 7](#_Toc133259530)

[6.1. A fejlesztés eszközei, szoftverek, fejlesztői környezetek 7](#_Toc133259531)

[6.2. A fejlesztés menetrendje, mérföldkövek 7](#_Toc133259532)

[6.3. A fejlesztés fontosabb megoldandó problémái 7](#_Toc133259533)

[7. Mobil alkalmazás, mobil nézet 8](#_Toc133259534)

[8. Tesztelés 9](#_Toc133259535)

[9. Felhasználói útmutató 10](#_Toc133259536)

[10. Összegzés 11](#_Toc133259537)