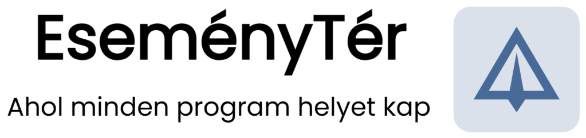
ESEMÉNYTÉR

Projektfeladat specifikáció



Tartalomjegyzék

[1 Bevezetés 3](#_Toc208993323)

[1.1. A feladat címe 3](#_Toc208993324)

[1.2. Témaválasztás indoklása 3](#_Toc208993325)

[1.3. Célkitűzés 3](#_Toc208993326)

[1.4. Célközönség 3](#_Toc208993327)

[2 Szoftver specifikáció 4](#_Toc208993328)

[2.1. Megjelenés 4](#_Toc208993329)

[2.1.1. Mobil alkalmazás tervezés 4](#_Toc208993330)

[2.1.2. Weboldal tervezése 5](#_Toc208993331)

[2.2. Funkciók 6](#_Toc208993332)

[2.2.1. Tanári funkciók 6](#_Toc208993333)

[2.2.2. Diák funkciók 6](#_Toc208993334)

[3 Fejlesztői dokumentáció 7](#_Toc208993335)

[3.1. Operációs rendszer 7](#_Toc208993336)

[3.2. Felhasználandó programozási nyelv 7](#_Toc208993337)

[3.3. Megoldás formátuma 7](#_Toc208993338)

[3.3.1. Fejlesztői környezet 7](#_Toc208993339)

[3.3.2. Forráskódok és projektkörnyezet 7](#_Toc208993340)

[3.3.3. Adatbázis 7](#_Toc208993341)

[3.3.4. Dokumentációk: 7](#_Toc208993342)

[3.4. Szoftverfejlesztés 7](#_Toc208993343)

[3.5. Modulok 7](#_Toc208993344)

# Bevezetés

## A feladat címe

Eseménytér

## Témaválasztás indoklása

Az iskolai életben rendszeresen szerveznek különféle programokat – például kirándulásokat, ünnepségeket, versenyeket vagy sportnapokat, amelyek megszervezése és kommunikálása gyakran sok időt és adminisztrációt igényel. A hagyományos módszerek (szóbeli bejelentés, papíros lista, közösségi csoportok) könnyen áttekinthetetlenné válnak, az információk elveszhetnek, illetve a résztvevők közötti kommunikáció hiányossá válhat.

## Célkitűzés

A projekt célja egy olyan digitális eszköz létrehozása, amely központi felületen kezeli az iskolai eseményeket. A pedagógusok létrehozhatják és nyomon követhetik a programokat, a diákok pedig jelentkezhetnek, szavazhatnak, hozzászólhatnak, és értesítéseket kaphatnak a változásokról.

A rendszer nem korlátozódik egyetlen intézményre: több iskola is regisztrálhatja magát, és mindegyik önállóan kezelheti a saját osztályait, tanárait és eseményeit. Ezáltal a megoldás nemcsak egy iskola életét könnyíti meg, hanem alkalmas több intézmény eseményeinek hatékony kezelésére is.

## Célközönség

A rendszer elsősorban az iskolai közösség számára készült, mivel náluk jelentkezik leginkább az az igény, hogy az események szervezése és kommunikációja átlátható, gyors és mindenki számára elérhető legyen akár több intézmény számára.

# Szoftver specifikáció

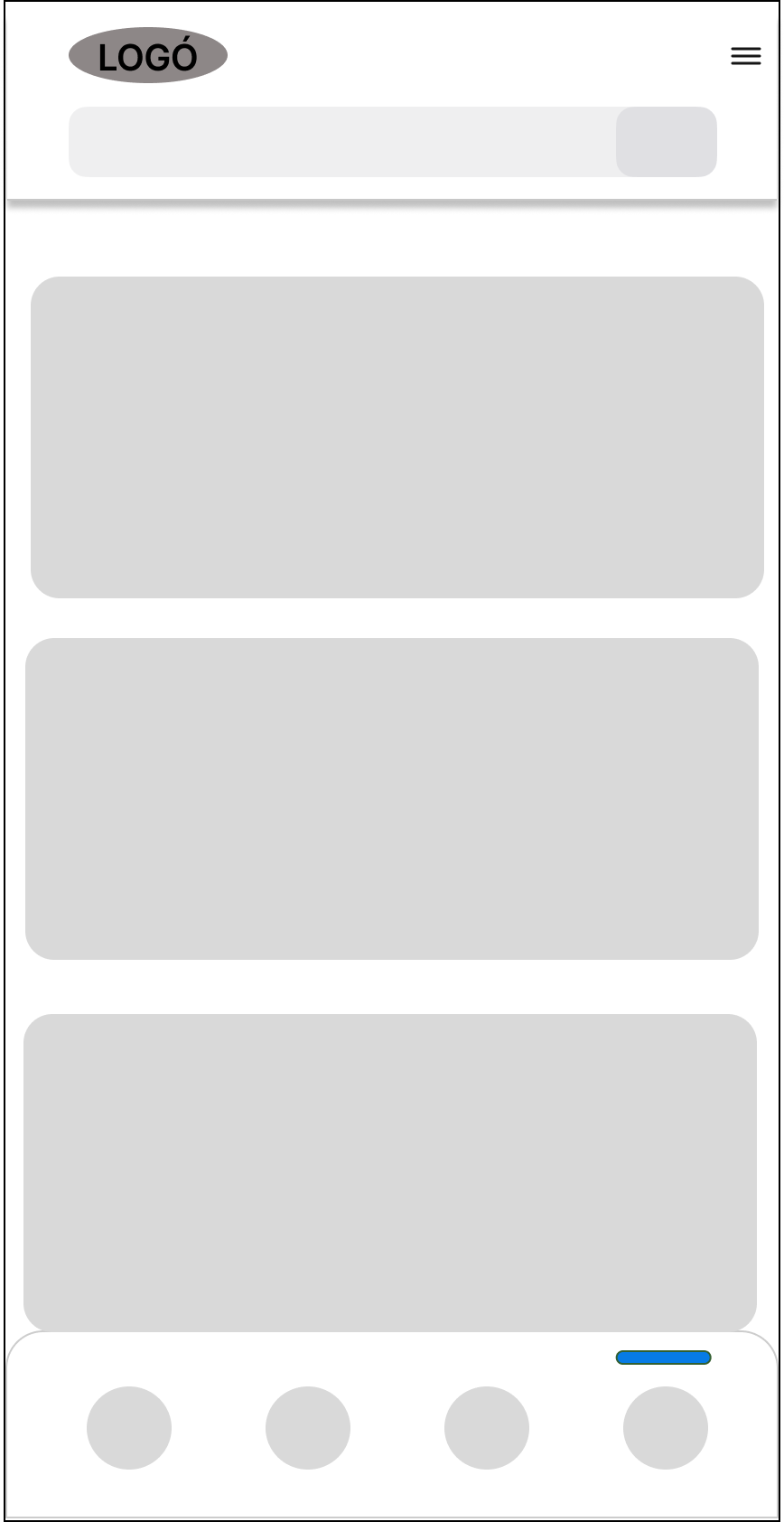
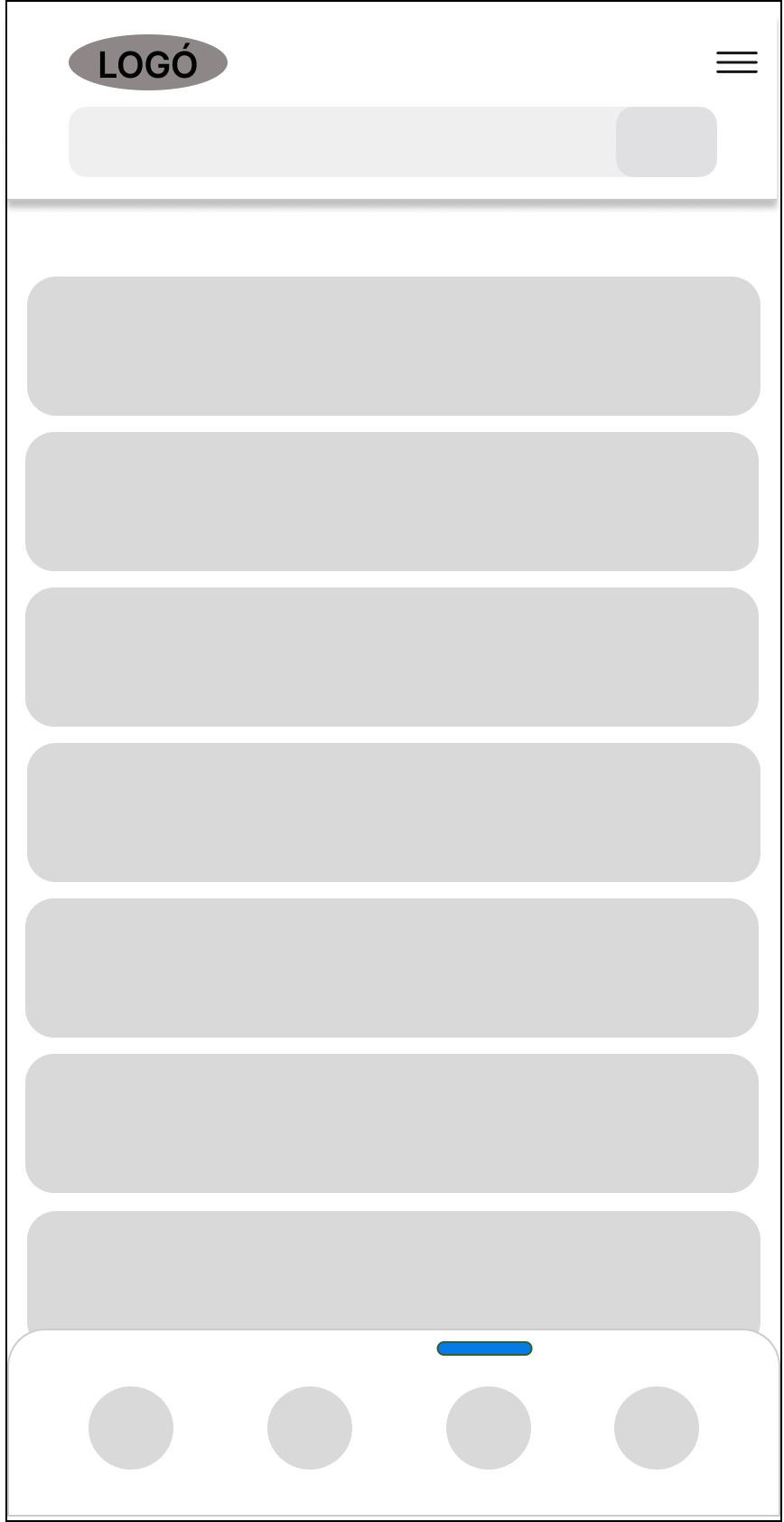
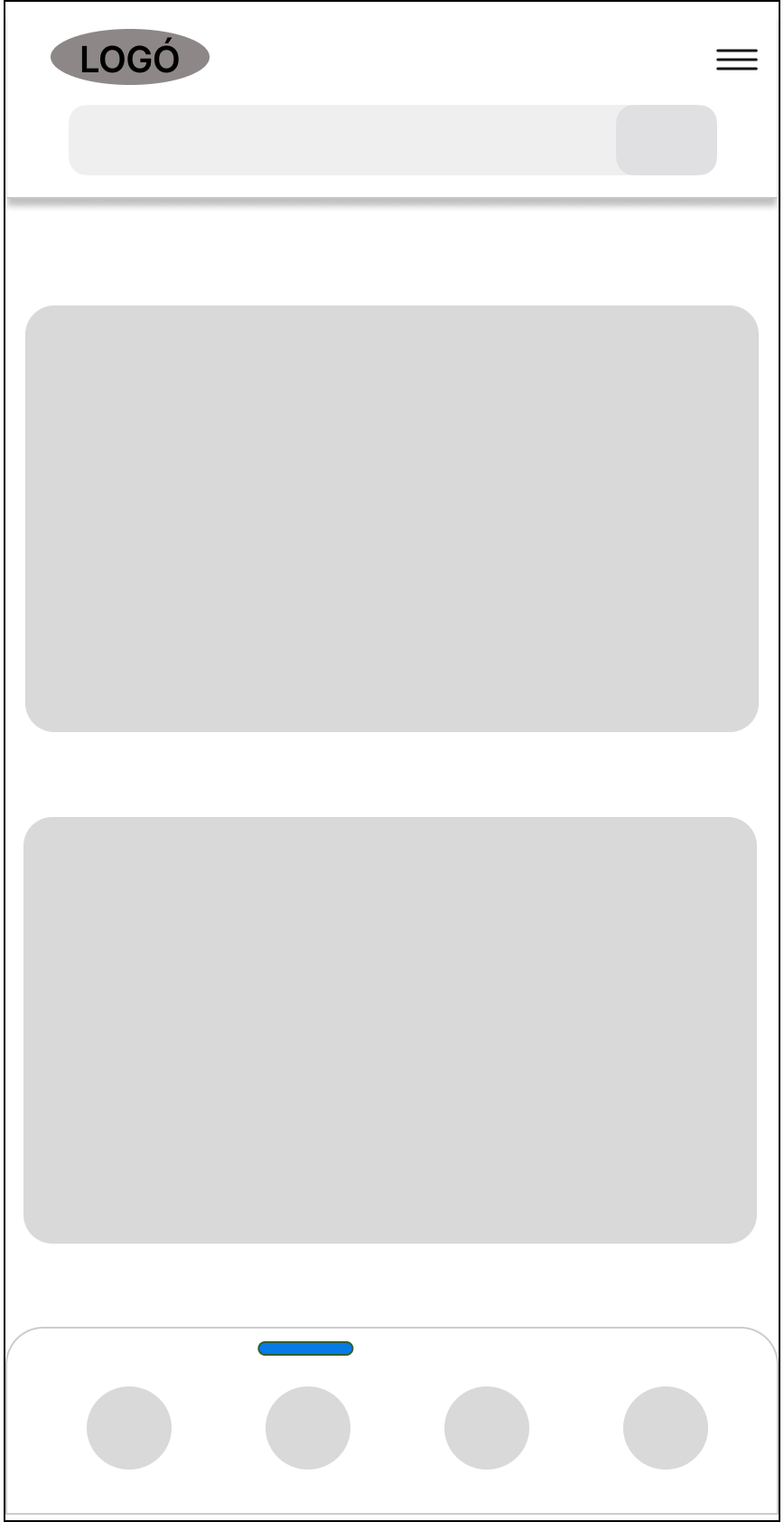
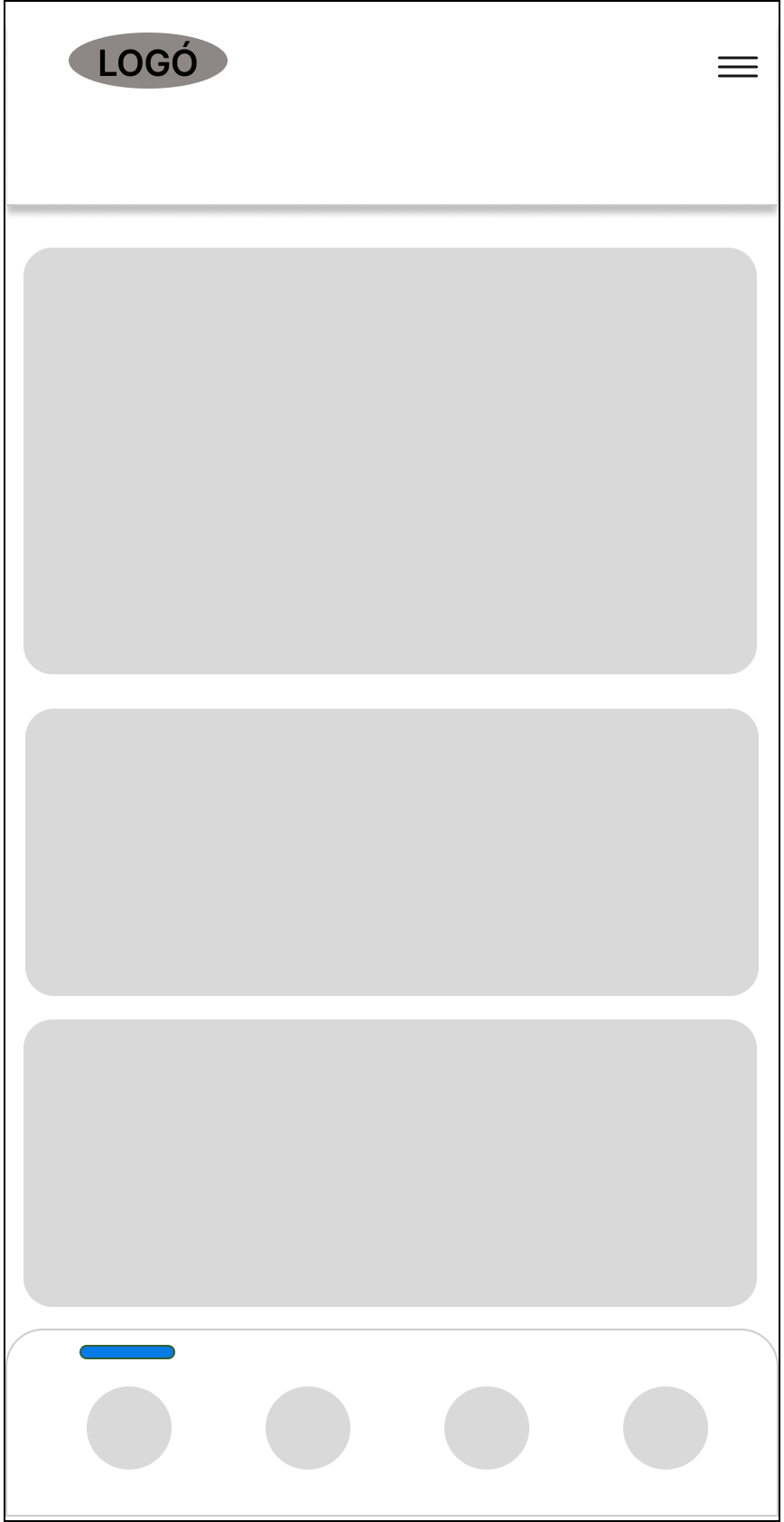
## Megjelenés

### Mobil alkalmazás tervezés

* Indítóképernyő
* /Bejelentkezés/Regisztráció

##### 

* Főoldal, ahol az aktuális és közelgő események listázhatók



* Esemény részletek megtekintése és kezelése
* Saját profil és értesítések kezelése

### Weboldal tervezése

* Főoldal (átfogó eseménylista és kereső)
* Bejelentkezés/regisztráció
* Adminisztrációs felület (tanároknak és rendszergazdáknak)
* Reszponzív kialakítás 🡪 mobilon és tableten is jól használható

## Funkciók

### Tanári funkciók

* Események létrehozása (név, időpont, helyszín, részletes leírás megadásával)
* Jelentkezési feltételek meghatározása (osztály, évfolyam vagy iskola)
* Szavazások (polls) létrehozása az eseményekhez
* Résztvevők listájának kezelése, exportálási lehetőséggel (Excel/PDF)
* Kommentek és hozzászólások moderálása
* Értesítések küldése a résztvevőknek

### Diák funkciók

* Események listázása és részleteinek megtekintése
* Eseményre jelentkezés („Ott leszek” / „Nem megyek”)
* Részvétel összesítése (pl. 24/30 diák jelentkezett)
* Esemény keresése, szűrés dátum, szervező vagy típus szerint
* Szavazásokon való részvétel, eredmények követése Diákok hozzászólhatnak eseményekhez.
* Hozzászólások írása eseményekhez
* Az esemény létrtehozója moderálhatja (pl. törlés, tiltás)
* Értesítések (email/push) új eseményről, szavazásról vagy változásról
* „Kedvenc esemény” funkció → kiemelt események követése

# Fejlesztői dokumentáció

## Operációs rendszer

Windows 10, Windows 11

## Felhasználandó programozási nyelv

HTML, CSS, Dart

## Megoldás formátuma

### Fejlesztői környezet

A rendszer fejlesztése webes felülettel és androidos applikációval történik.

### Forráskódok és projektkörnyezet

* Laravel alapú REST API szerver forráskódja
* Frontend komponensek: HTML, CSS, Flutter (keretrendszer)

### Adatbázis

* Az adatbázis exportált állománya (SQL dump)

### Dokumentációk:

* Erőforrás-terv és munkaidő nyilvántartás
* Tesztelési jegyzőkönyvek és eredmények

## Szoftverfejlesztés

A fejlesztés agilis módszertan alapján zajlik, rövid iterációkban. Az első szakaszban az alapfunkciók (bejelentkezés, események kezelése) valósulnak meg, később a bővítések (szavazás, értesítések, több iskola kezelése).

## Modulok

* Felhasználókezelő modul (bejelentkezés, regisztráció, jogosultságok)
* Eseménykezelő modul (létrehozás, szerkesztés, törlés, részvétel)
* Szavazás modul
* Komment modul
* Értesítési modul
* Adminisztrációs modul