ESEMÉNYTÉR

Projektfeladat specifikáció

**Tartalomjegyzék**

**1** **Bevezetés……………………………................................................................**

1.1 A feladat címe………………………………………………...................

1.2 Témaválasztás indoklása………………………………………………....

1.3 Célkitűzés…………………………………………………………………

1.4 Célközönség.........................

**2 Szoftver specifikációk………………………………………………………**

2.1 Megjelenés

2.1.1 Mobil alkalmazás tervezése………………………………………

2.1.2 Weboldal tervezése

2.2 Funkciók

2.2.1 Tanári funkciók

2.2.2 Diák funkciók

**3 Fejlesztői dokumentáció…………………………………………………………**

3.1 Operációs rendszer, környezet

3.2 Felhasználandó programozási nyelv

3.3 Megoldás formátuma

3.4 Szoftverfejlesztés

3.5 Modulok

**1 Bevezetés**

**1.1 A feladat címe**

Eseménytér

**1.2 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 pedig elveszhetnek.

**1.3 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.

### **1.4 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.

**2 Szoftver specifikáció**

**2.1 Megjelenés**

**2.1.1 Mobil alkalmazás tervezése**

**- Indítóképernyő**

**-Bejelentkezés/regisztráció**

**-Főoldal**

**-Esemény kezelés**

**2.1.2 Weboldal tervezése**

**-Főoldal**

**-Bejelentkezés/regisztráció**

**2.2 Funkciók**

**2.2.1 Tanári funkciók**

* Események létrehozása az esemény nevének megadásával, időpont jelöléssel, helyszín jelöléssel, és további az eseményhez kapcsolódó információk leírásával.
  + Jelentkezési feltételek kiválasztása: Ki lehet választani melyik osztály vagy évfolyam számára legyen elérhető a jelentkezés.
* Egy létrehozott esemény alatt az eseményhez csatlakozott diákok számára létrehozhatók tetszőleges témájú szavazások(polls).

**2.2.2 Diák funkciók**

* Események listázása és részleteinek megtekintése.
* Eseményre jelentkezés („Ott leszek” / „Nem megyek”).
* Részvétel összesítése (pl. 24/30 diák jelentkezett).
* Esemény keresése, szűrés dátum vagy szervező szerint.
* Szavazás lezárása, eredmény kiértékelése.
* Diákok hozzászólhatnak eseményekhez.
* Az esemény létrtehozója moderálhatja (pl. törlés, tiltás).
* Email/push értesítés új eseményről vagy szavazásról.
* „Kedvenc esemény” funkció → ha követed, mindig értesítést kapsz.

**3 Fejlesztői dokumentáció**

**3.1 Operációs rendszer, környezet**

Windows 10, Windows 11

**3.2 Felhasználandó programozási nyelv**

HTML, CSS, Laravel, C#

**3.3 Megoldás formátuma**

* **FEJLESZTŐI**
* **KÖRNYEZET**   
  Fejlesztői környezetnek egy webes felület és egy androidos applikáció mellett döntöttünk.
* **Forráskódok és projektkörnyezet:**
  + Teljes C# projektfájlok a kliens oldali alkalmazáshoz
  + Laravel alapú REST API szerver forráskódja
  + Frontend komponensek (HTML, CSS)
* **Adatbázis:**
  + Az adatbázis exportált állománya (SQL dump)
* **Dokumentációk:**
  + Erőforrás-terv és munkaidő nyilvántartás
  + Tesztelési jegyzőkönyvek és eredmények

**3.4 Szoftverfejlesztés**

**3.5 Modulok**