ESEMÉNYTÉR

Projektfeladat specifikáció



**Tartalomjegyzék**

1 Tartalomjegyzék……………………………………………………………………………………………………………

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

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

1.3 Célkitűzés…………………………………………………………………………………………………………….

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

2.1 Megjelenés

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

2.3

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

**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.

**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**