



Adatbázis alapú web alkalmazás fejlesztése

Készítette

Verebélyi Valentin

Programtervező Informatikus BSc

Témavezető

Dr. Tajti Tibor Gábor

Egyetemi Docens

EGER, 2024

Tartalomjegyzék

| | |
|---------------------------------------------------------------------|-----------|
| Bevezetés | 3 |
| 1. Fejlesztés | 4 |
| 1.1. Fejlesztésről | 4 |
| 1.2. A fejlesztéshez alkalmazott eszközök és technológiák | 4 |
| 1.2.1. Laravel | 4 |
| 1.2.2. PHP | 5 |
| 1.2.3. MySQL | 5 |
| 1.2.4. PhpMyAdmin | 5 |
| 1.2.5. XAMMP | 5 |
| 1.2.6. Visual Studio Code | 5 |
| 1.2.7. GitHub | 5 |
| 1.2.8. GitHub Desktop | 5 |
| 2. Tervezés | 6 |
| 2.1. Tervezésről | 6 |
| 2.2. A tervezéshez alkalmazott eszközök és technológiák | 6 |
| 2.2.1. PlantUML | 6 |
| 2.2.2. Dbdiagramm | 6 |
| 3. Tesztelés | 7 |
| 3.1. Tesztelésről | 7 |
| 3.2. A teszteléshez alkalmazott eszközök és technológiák | 7 |
| 3.2.1. Cypress | 7 |
| 4. Felhasználói dokumentáció | 8 |
| Összegzés | 9 |
| Irodalomjegyzék | 10 |

Bevezetés

1. fejezet

Fejlesztés

1.1. Fejlesztésről

1.2. A fejlesztéshez alkalmazott eszközök és technológiák

1.2.1. Laravel

A Laravel egy nyílt forráskódú, PHP webkeretrendszer, ami MVC tervezési mintán alapszik. Az MVC a Model-View-Controller rövidítése.

1. Model (Modell): ez az adatokat kezelő réteg, az adatok tárolásáért és visszaolvasásáért felelős.
2. View (Nézet): ez a réteg felhasználói felületek megjelenítéséért illetékes.
3. Controller (Vezérlő): a felhasználói műveletek megfelelő kezeléséért ez a réteg a felelős.

Mivel három részre van bontva, ezért van ennek a tervezési mintának néhány előnye is. Ilyen például ha lecseréljük az egyik réteget, akkor a többihez nem kell már hozzányúlni, amivel pénzt és időt is lehet spórolni. Előnye még az is, hogy egy modellnek lehet több nézetes is. [1, 102-103. oldal]

1.2.2. PHP

1.2.3. MySQL

1.2.4. PhpMyAdmin

1.2.5. XAMMP

1.2.6. Visual Studio Code

1.2.7. GitHub

1.2.8. GitHub Desktop

2. fejezet

Tervezés

2.1. Tervezésről

2.2. A tervezéshez alkalmazott eszközök és technológiák

2.2.1. PlantUML

2.2.2. Dbdiagramm

3. fejezet

Tesztelés

3.1. Tesztelésről

3.2. A teszteléshez alkalmazott eszközök és technológiák

3.2.1. Cypress

4. fejezet

Felhasználói dokumentáció

Összegzés

Irodalomjegyzék

- [1] KUSPER GÁBOR: *Programozási technológiák*, Eger, 2015.