Документация

Rent a Car

1. Цели:

1.1 Потребители:

В системата може да бъдат регистрирани множество потребители. Съществуват два вида профили: потребителски и администраторски. Потребителите с потребителски профил могат да разглеждат предлаганите автомобили под наем и да правят заявки, докато администраторските профили могат да създават, преглеждат, променят и изтриват (CRUD) потребители и автомобили от автопарка на компанията, както и да преглеждат и одобряват резервации на автомобили.

* потребителско име
* адрес на електронна поща
* собствено име
* фамилно име
* ЕГН
* телефонен номер
* адрес на електронна поща

1.2 Автомобили:

В системата се предлагат различни автомобили под наем, като по заявките може да се направи справка кога дадена кола ще бъде свободна. Автомобилите в системата се управляват от администраторите, като за всеки автомобил се пази и показва следната информация:

* Марка на автомобила: Идентификацията на производителя на автомобила, като например "Toyota", "BMW", "Ford" и други.
* Модел на автомобила: Конкретният модел на автомобила, който може да бъде представен от серия или специфичен вариант, например "Corolla", "X5", "Focus" и т.н.
* Година на автомобила: Годината на производство на автомобила
* Брой пасажерски места: Броят на местата за пътници във автомобила, включително и водача.
* Кратко описание (съдържащо техническа информация), по избор: Допълнителна информация за автомобила, която може да включва технически спецификации като обем на двигателя, мощност, вид на горивото, вид скоростна кутия, консумация на гориво и други релевантни данни.
* Цена за наем на автомобила/ден: Цената, която потребителят трябва да плати за наем на автомобила за един ден, като тази цена може да варира в зависимост от модела на автомобила. Цената се смята почасово.

1.3 Резервации/Заявки

След като потребителят влезе в системата, той може да посети страницата за създаване на заявки и да посочи желаните дати за наемане на автомобил. На база на въведените дати потребителят вижда списък със свободните автомобили за тези дати и може да направи заявка за наемането на избрания от него автомобил.

Потребителите с администраторска роля имат достъп до страницата за управление на заявки, където могат да преглеждат всички постъпили заявки за резервация на автомобили. Всяка заявка съдържа следната информация:

* Избран автомобил: Идентификация на автомобила, за който е направена заявката за резервация.
* Начална дата: Датата, от която започва периодът на наемане на автомобила.
* Крайна дата: Датата, до която продължава периодът на наемане на автомобила.
* Потребител, наемащ автомобила: Информация за потребителя, който е направил заявката за наем на автомобила, включително потребителското му име или други идентификационни данни.

Тази информация позволява на администраторите да управляват заявките за резервации на автомобили и да ги обработват.

2. Разпределение на работата на екипа

При работата ни на проекта, всеки от нас имаше шанс да опита различни неща. Например, всеки от нас работеше върху различни части на проекта, така че после да можем да ги съчетаем по-лесно. Ние си разделяхме и пробвахме нови идеи. Това ни помогна да научим повече и да направим продукта по-добър. Всеки от нас беше важна част от екипа, като същевременно си разменяхме идеи и знания, за да направим нещата по-добри. Чрез този динамичен подход всеки от нас не само разширяваше своите умения, но и разкриваше нови измерения на своя потенциал.

3. Реализация

// to do

4. Развитие и нововъведение

В проекта има малки не завършени неща, които в бъдеще бихме желали да подобрим:

Ще добавим градовете, в които ще се наемат колите.

5. Заключение

Като изпълнявахме основната задача, ние не само успешно я завършихме, но и се заредихме с изобилие от нови знания и опит в разработката на софтуер с Asp.Net. Нашият процес на учене и растеж не спираше там. Всеки ден откривахме нови методи и техники, които опростяваха работата ни и ни правеха по-ефективни. И когато се сблъсквахме с предизвикателства, ние не се отказвахме, а се впускахме още по-решително, като извличахме поуки и се развивахме в процеса. Този път на учене и развитие не само ни правеше по-добри програмисти, но и по-добри екипи.

6. Използвани технологии и литература

* ChatGPT
* YouTube
* Stack Overflow
* GitHub