Debreceni SZC Beregszászi Pál

Technikum és Kollégium

Magyar Labdarúgás világa

Készítette:

Szabó Marcell

Tasnádi Richárd

Debrecen

2024

Tartalom

[Bevezető (1 oldal) 2](#_Toc163726286)

[Részletes feladat meghatározás (3 - 5 oldal) 3](#_Toc163726287)

[Kivitelezés I. (Backend-et Készítette: Szabó Marcell) (3 - 10 oldal) 4](#_Toc163726288)

[Kivitelezés II. (Asztali/Frontend-et Készítette: Tasnádi Richárd) (3 - 10 oldal) 9](#_Toc163726289)

[Tesztelés (5 oldal) 10](#_Toc163726290)

[Értékelés, összefoglalás 13](#_Toc163726291)

# Bevezető (1 oldal)

* 1.1. Miről szól? Ki vagy?
* 1.2. Azért választottam a php-t mert sztem ez a legnépszerű.

# Részletes feladat meghatározás (3 - 5 oldal)

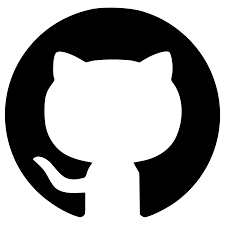
**-** 2.1.fontosabb szolgáltatások

- 2.2. adatok

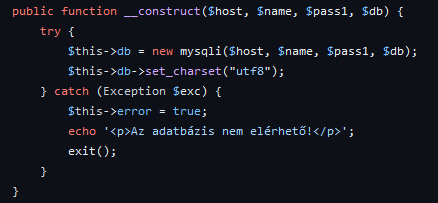
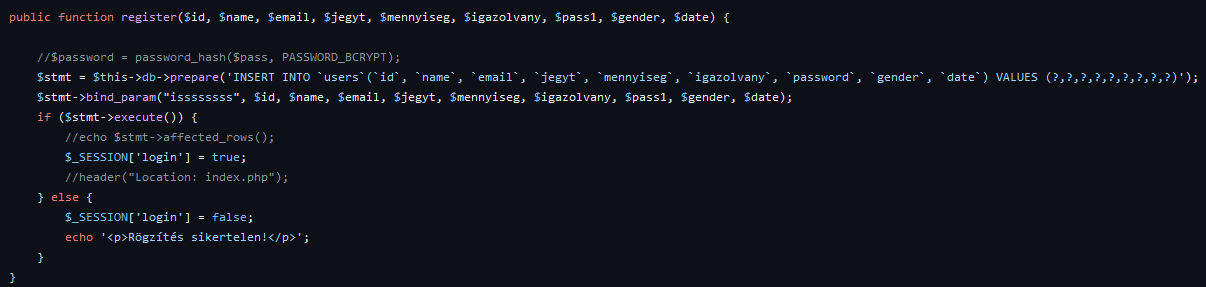
- 2.3 adatterv

# Kivitelezés I. (Backend-et Készítette: Szabó Marcell) (3 - 10 oldal)

* *3.1 felhasznált szoftverek (MySql, PHP, VSCodem, JS, guthub, CSS)*

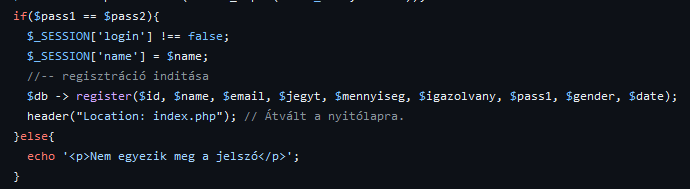
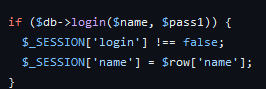
A felhasznált szoftvereket, amit használtam a backendhez a MySql szerverét a PHP-t és a VSCode használatát vettük igénybe. Azért vettük ezeket igénybe, mert ezeket hallottuk, hogy egyszerű a használatuk és népszerűek. A MySql arra a célra lett használva, hogy adatokat tudjunk felvinni, mint például a regisztrációhoz, a véleményadáshoz és a vásárláshoz. Nem volt egyszerű összerakni és még vannak gondok az elkészítésükkel, ami fejlesztés alatt állnak még. Azért használtuk ezeket az alkalmazások, mert így tudtuk létre hozni könnyen a regisztrációhoz a létrehozót kódokat és sok egyéb mást is. A MySQL adatbázis azért is volt jó, mert nem fejből kellett létre hozni a módosításhoz azt a kódot, ami az adatbázisban létre lett hozva a táblán belül. Így az osztályon belül létre lett hozva és működő képes a dolog. A php azért választottuk, mert egyszerű volt össze kötni az adott mappából a fájlokat és a hozzá tartozó dolgokat. Volt olyan, hogy nem akarta a fájlokat elérni, próbáltunk utána járni több nagyobb sikerrel. A VSCode alkalmazást azért választottuk, mert egyszerű volt a használata és könnyebb is volt a githubra a feltöltés. Azért is volt jó a github-t használatátt igénybe venni, mert az előző verziót tudok frissíteni és nem volt ebben gond. A js-t azért vettük igénybe, mert csináltunk egy quizes kérdéses válaszos részt és csak ebben tudtuk elérni azt a lehetőséget, hogy jól működjön a kérdésre a választás. Nem biztos, hogy magában a php fájlban el tudtuk volna érni ezt a lehetőséget, mint js-ben. Css-t segítségével tudtuk egy olyan formázást létrehozni, hogy a weboldal egy jó formázásban jelenjen meg, sok minden kellett változtatni, de sikerült megoldani úgy, hogy megfelelően jelenjen meg a weboldal egyes részei amit el akartunk érni.

* *3.2 Milyen osztályokat hoztál létre, osztálydiagramm*

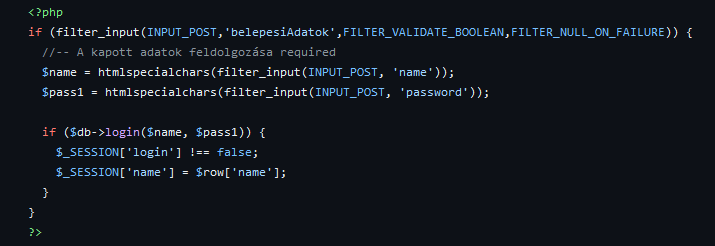
Egy osztály mappát hoztunk létre, ami benne van egy database.php kód részlet. Itt function-nel hoztunk létre egyéb lehetőségeket, mint például a login, a regisztráció, a módosítás, a törlés, a vásárlás és a véleményadás. Ezek a function-k segítségével tudtuk elérni azt a célt, hogy tudjuk működtetni a regisztrációt, a bejelentkezés módosítást és a törlést. Ez a database tárolás volt a legjobb lehetőség, hogy fel tudjuk tölteni az adatokat, és onnan meg tudtuk oldani, hogy el tudjuk érni a PHP fájlba az egyéb mysql funkciókat, mint például a törlés, módosítást stb. Nem voltak egyszerűek létre hozni ezeket a funtion-et, kellett egy kicsit gondolkodni, mit is akarjunk elérni az osztállyal. A function constructor ez azt vizsgája, hogy elérhető e az adatbázis a mysql-ből, mert ha nem lenne elérhető akkor kiíratja, hogy az adatbázis nem elérhető. Ha mégis elérhető akkor el tudja érni a adatbázist és utf8 kódolással tudja olvastatni az adatokat.

A regisztrációnál létre lett hozva a $stmt ami segítségével a prepare lekérdezésével tuduk elérni a működést az adatbázissal, hogy az adatokat fel lehessn tölteni és minden zökkenő mentessen működjön. Létre lett hozva egy $stmt vizsgálat, ha a név nem létezik azzokkal az adatokkal mint ugyan azon a neve van egy másik adatokkal rendelkező személy akkor sikeresen feltölti a regisztációt, ha van még létezik azok az adatok akkor sikertelen a rögzítés.

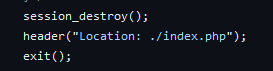
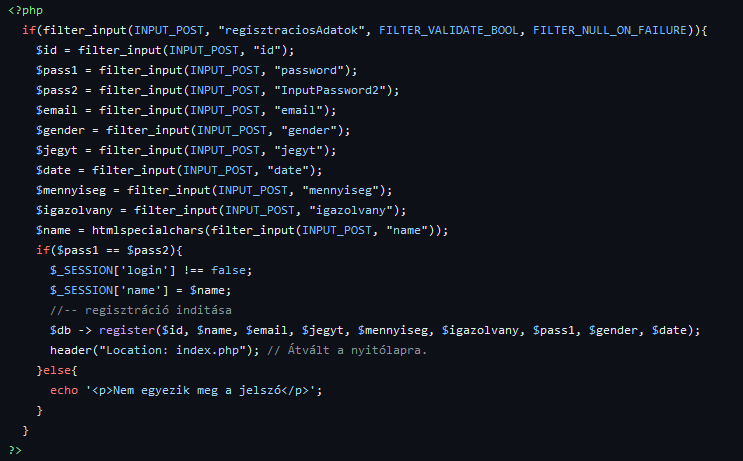
* *3.3 globális változók($\_Session[]…)*

A képen szöveg, képernyőkép, képernyő, szoftver látható

Automatikusan generált leírásGlobális változókat, ami a project során használtam a $\_SESSION, változók, echo használata, a GET, a POST, a DELETE és az UPDATE és logikai váltózokat. Ezek használatával és segítségével tudtam elérni azt a lehetőséget, hogy az oldal tudja a CRUD használatát és könnyebb legyen a kezelhetőség az adott személynek. A $\_SESSION -t leginkább a login és a regisztráció működtetését lett le kódolva. Az a cél volt ezzel a SESSION-nel, hogy a login meg a neve-t vizsgálja és az alapján engedje be majd a felhasználót. A képelátszódik is hogy mit vizsgál a $\_SESSION-ben. Adatbázisból kéri le az adott személyhez a neveket. A regisztrációnál is létre lett hozva ott is a $\_SESSION és megvizsgálja a neve alaján a dolgokat ha megegyezik a regisztráció megegyezik és létre lett hozva egy logikati vizsgálat is, hogy megfelelő a az adott proilnál a regisztráció. A bejentkezést pedig a név alapján vizsgálja, hogy létezik-e. Ha létezik akkor tovább küldi a fö oldalra, ha mégse létezik akkor nem engedi tovább, hanem kell regisztrálnia.



*- 3.4 fontosabb eljárások*

Fontos eljárások, amit igénybe vettünk, a login, a regisztráció, a módosítás és a törlés. Az első két a loginra szolgáló kódrészlet, ahogy létre lett hozva, hogy hogyan olvastassa ki az adatbázisból. A második kép regisztrációs fontosabb eljárások amiket el szerettünk érni a elhasználótól. Például az igazolványszám, jegy itt arra gondolunk, hogy csoportos vagy egyéni és a jegynek van egy mennyiség, hogy mennyi szeretne kérni 10 vagy 100-t akár 1000-t, stb. Nem volt ez se egyszerű létre hozni és megoldani, amikor a módosításhoz akartuk működtetni. A harmadik kép módosításnál próbáltuk azokat létrehozni, amik fontosabb lehetnek a módosításra. Mint például az igazolványszám, a dátum, a jegy, a jegy mennyisége. És így ha módosítja vagy nem akkor meg tudja majd vásárolni. Később lesz bővebben kitérés. A kijelentkezés php kódrészletből ennyi kód részlet látszik amin a kis képen látható. Tökéletesen megy és a login felületre fogja a felhasználót léptetni automatikusanstb.

*-3.5 adatszerkezet(ER diagramm)*

A felhasználói rendszer része lett létre hozva a regisztráció, be- és kijelentkezés, adatlap és adatlap módosítása. Kereskedelmi rendszer is létre lett hozva, ez a vásárlás lenne. Ezzel a vásárlással azt a cél akartuk elérni, hogy amikor módosította az adatlapját akkor megtudja az alapján is vásárolni, ha nem akarja módosítani, akkor a vásárlást abba az állapotban hagyhatja, ahogy regisztrált és így is megvásárolhatja a megadott adatokat. A törlés pedig úgy lett megoldva, hogy ha rá kattint a törlés gombra, akkor a felhasználói profilja törlődik és a login felületre fogja dobni ahonnan kezdené az egész profil létrehozását. Még nem terveztük online felületre a weboldal. A jövőben még szóba jöhet, hogy online felületre is elkészítjük a felületett csak meg kell oldjuk rajta dolgozunk, hogy normális kinézet legyen rajta működjön minden funkció rajta.

# Kivitelezés II. (Asztali/Frontend-et Készítette: Tasnádi Richárd) (3 - 10 oldal)

- 4.1 felhasznált szoftverek (MySql, PHP, VSCodem NodeBase)

- 4.2 Milyen osztályokat hoztál létre, osztálydiagramm

- 4.3 globális változók($\_Session[]…)

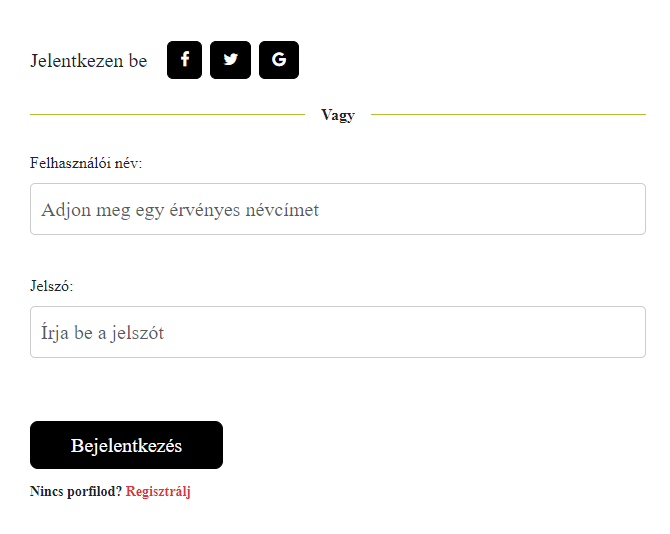
- 4.4 fontosabb eljárások

- 4.5 adatszerkezet(ER diagramm)

# Tesztelés (5 oldal)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Műveletek | Várt engedmény | Megjegyzés |
| bejelentkezés (jó adatok) | beléptet | ok |
| bejelentkezés (rossz) | hibaüzenet | ok |
| regisztráció (jó adatok) | regisztráció | ok |
| regisztráció (rossz adatok) | hibaüzenet | ok |
| módosítás (jó adatok) | módosítás | ok |
| módosítás (rossz adatok) | hibaüzenet | ok |
| törlés (jó adatok) | törlés | ok |
| törlés (rossz adatok) | hibaüzenet | ok |
| vélemény (jó adatok) | megosztás | ok |
| vélemény (rossz adatok) | hibaüzenet | ok |
| vásárlás (jó adatok) | vásárlás | ok |
| vásárlás (rossz válasz) | hibaüzenet | ok |
| kijelentkezés (jó adatok) | kijelentkezés | ok |
| kijelentkezés (rossz adatok) | hibaüzemet | ok |

5.1. Bejelentkezés:

A bejelentkezés tervezés úgy jelenik meg, hogy csak akkor enged be a főoldalra, ha előtte regisztrál.

Amennyiben hibásan van megadva akkor nem enged be az oldalra, ha csak a nevet akarja beírni akkor meg kéri a

5.2. Regisztráció:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, dokumentum látható

Automatikusan generált leírásRegisztráció készítést arra jutottunk, hogy tudjanak regisztrálni adott mecsekre majd a mecssek alatt ki tudja választani, hogy milyen jegyet akar csoportosat vagy egyénit, ezek kiválasztás után a jegy mennyiségét és így tud majd tovább lépni a főoldalra majd a módoístásra. Amit még meg tud adni a regisztrációban az igazolványszámot, email címét, amikor majd menni fog a mérkőzésekre akkor tudja majd ihazolni magát, hogy tényleg az alapján lett regisztrálva a profilja és vásárolva a jegy. Ez a regisztrációs kép segítheti az elképzelés és a gondolkodást, hogyan lett elrendez ez a felület és miért lett létre hozva. Ha csak a nevet és jelszó akar beírni a személy regisztrációhoz, nem engedi tovább, mert jelezni fog, hogy írja be a mezőt. Ha nem akarja a regisztráció folytatni ami elkezet akkor a reset gomb segítségével tud újra kezdeni a regisztrációját.

A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szoftver látható

Automatikusan generált leírás5.3. Módosítás:

Az első kép a módosításnál az az adat, amivel a személy beregisztrált adatokkal és az tudja majd módosítani ahogy a második képen is látszik. Ha azzal az adattal marad, amivel regisztrált azt is meg tudja vásárolni nem csak a módosított változatott. A felhasználó amit tud módosítani az igazolványát, az email címét

5.4. Törlés:

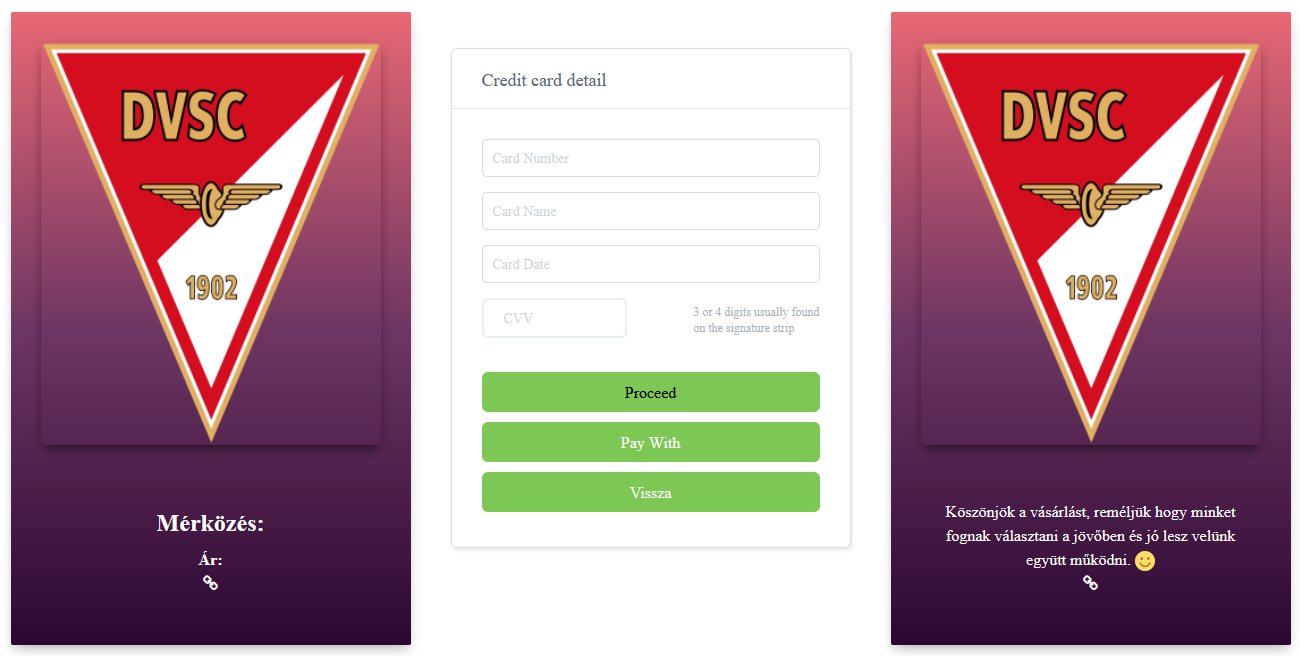
A törlés azt a célt szolgálja, a jelenlegi bejelentkezését a profilból automatikus törlésre kerül és kidobja a bejelentkezés felületre. És ott újra kell majd regisztráljon.

5.5. Vélemény:

A képen szöveg, képernyőkép, névjegykártya, tervezés látható

Automatikusan generált leírásAz a célt szolgálja a felhasználónak, hogy tudjon írni a mérkőzésekről véleményt, hogy milyen volt számára a mérkőzés jó vagy rossz. És írhat egy kicsi szövegrészt az egészről. Az egyik cél az volt lett volna, hogy ne csak a saját véleményét lássa a felhasználó, hanem más felhasználó véleményét, csak ez még fejlesztés alatt van.

5.6. Vásárlás:

A vásárlással az volt az másik cél, hogy amikor regisztrált a felhasználó akkor, ha módosítja az adatai akár nem azt a részét meg tudja vásárolni és majd kapjon egy üzenetet a telefonjára, hogy sikeres volt a vásárlás, csak még fejlesztés alatt áll ez a vásárlás működése.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szám látható

Automatikusan generált leírás5.7. Adattábla:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírásA képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szám látható

Automatikusan generált leírásEz adatbázis a regisztráció MySQL adattáblája, ahova fel tudja tölteni a regisztráció adatai és így majd be tud lépni a saját profiljába.

A másik két tábla a képen, ahogy látszik, el lett készítve a card vásárláshoz és a véleményhez egy adatbázis, ami segítségével akartunk létre hozni egy weboldalra részt.

A vélemény tábla azért lett létre hozva, hogy a feltudja töltetni a véleményét egy adott mecsről és egy másik oldalon jelenjen meg. Azért is lett létre hozva, hogy mások véleményét is tudja majd megnézni meg a csillagozást is ne csak a saját véleménye. Még fejlesztés alatt van ez az oldal, még nem funkciónál rendesen. Nyilván mindenkinek más lehet a vélemény nem mindenkinek lehet egyforma véleményei. A card->(„az az a vásárlás lenne”), ezt azt akartuk elérni, hogy a megadott regisztráció meglévő adataival tudjon vásárolni ha nme módosítja, ha mégis módosítsa akkor azt alapján lenne a vásárlás, ahogy módosítva legyen stb. Csak ez is fejlesztés alatt áll.

# Értékelés, összefoglalás

*6.1. Fejlesztési elérhetőségek*

A fejlesztés során sok olyan hibába futottam/futottunk, mely komoly fejtörést és hosszú megoldáskeresgélést jelentett. A fejlesztés PHP, JS, CSS és MySQL segítségével lett létrehozva a project munkánk. A projektönk amin el lett készítve asztali számítógépen leginkább. Otthoni és iskolai számítógépjeink segítségével igyekeztünk a legjobb weboldalt létre hozni és megalkotni. A kódolást ami igénybe vettünk a Visual Studio Code alkalmazást, számunkra ez volt a legjobb alkalmazás amit jól tudtunk használni a PHP-hoz. A kódot ahol tároltuk a github segítségét vettük igénybe, mert több száz kódot lehet feltölteni és alkalmasnak tartottuk ezt az egyik legjobb megoldásnak/tárolásnak. Azért is vettünk igénybe, mert a meglévő kódot tudtuk fejleszteni ott ahol abba hagytuk és így nem kellett mindig újra kezdeni. A projektet nem terveztük piaci szintre jövőben még talán szóban jöhet, hogy kialakítsunk a megfelelő piaci formátumot. Még sok elképzelés lehet a projektben csak foglalkozni kell vele. A weblap egy jó alapanyag lehet egy jövőben induló vállalkozás megalapozásához. Könnyet átalakítható a weblap más online platformokra is, nem csak foci témában lehet elképzelni jegy vásárlást, hanem egyéb weboldalakat is el lehet képzelni, mint például pizza vásárláshoz, online asztali pc-s játékokra, stb. A fejlesztés a csillagos határ lehet az elképzelés, nyilván a hibák leszámítva majdnem tökéletes lehet egy jó weboldal. Fejlesztés során a PHP dominál a legjobban. Mert könnyebb volt meghívni a különböző mappából a php létrehozott fájlokat.

*6.2. Problémák a fejlesztés folyamán*

A fejlesztés során, ami meg aggasztott bennünket, a kijelentkezés, ami nem tudtunk rá jönni, miért nem akarja a felhasználó profilt ki jelentkeztetni nagy nehezen megtaláltuk a megoldást. A második probléma a módosítás volt, ami olyan volt, hogy nem akart megjeleníteni az adatbázisból az adatokat csak hibát jelzet semmit mást. Ez a probléma már azóta, megy és minden rendben van. A harmadik probléma, amit nem tudtunk még megoldani a véleményest, hogy lehessen a másik oldalra küldeni, amit megírt felhasználó egy véleményt és azt megjelenítse egy másik oldalon a saját véleményét és ne csak a sajátját jelentjenítse meg, hanem a többi felhasználójét látható legyen. A negyedik probléma, amit még nem sikerült megoldanunk a vásárlást. Az adatbázis, amit létre lett hozva a vásárláshoz az kódolva lett és hozzá lett kötve a tábla szerint. Egyszerűen nem tudtuk összekötni, mert nem valami csúszás lehet a két kód összekapcsolásánál és így nem működtetni a kártya adatainak feltöltése. A formázással is sokat kellett foglalkozunk, hogy megfelelően jelenjenek meg a méretek, a képek, a szövegek, a menü sor, a módosítás stb. Nem volt ez se egyszerű, amikor azonos volt a meghívót id és class csak a kódolásuk pedig különböző volt és így elcsúszott egymástól.