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 m eghatározás (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 NodeBase)*

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 álnak még.

* *3.2 Milyen osztályokat hoztál létre, osztálydiagramm*

Egy osztály mappát hoztunk létre, ami benne van a database.php kód részlet. Itt function-nel létre lettek hozva egyéb lehetőségek például a login, a regisztráció, a módosítás, a törlés, a vásárlás és a véleményadás. Ezek a function-k segítségével tudtam elérni azt a célt, hogy tudjam működtetni a regisztrációt, a bejelentkezés módosítást és a törlést. Ez database tárolás volt a legjobb lehetőség, amit meg lehetett oldani, hogy el tudjuk érni más PHP fájlba az egyéb funkciókat stb. Nem voltak egyszerűek létre hozni kellett egy kicsit gondolkodni, mit is akarunk ezzel az osztállyal.

* *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. 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.

*- 3.4 fontosabb eljárások*

*-3.5 adatszerkezet(ER diagramm)*

# 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[]…)

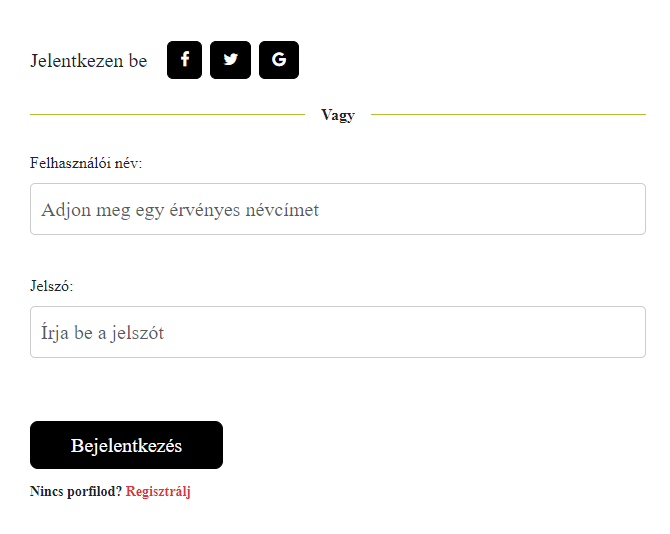
- 4.4 fontosabb eljárások

- 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:

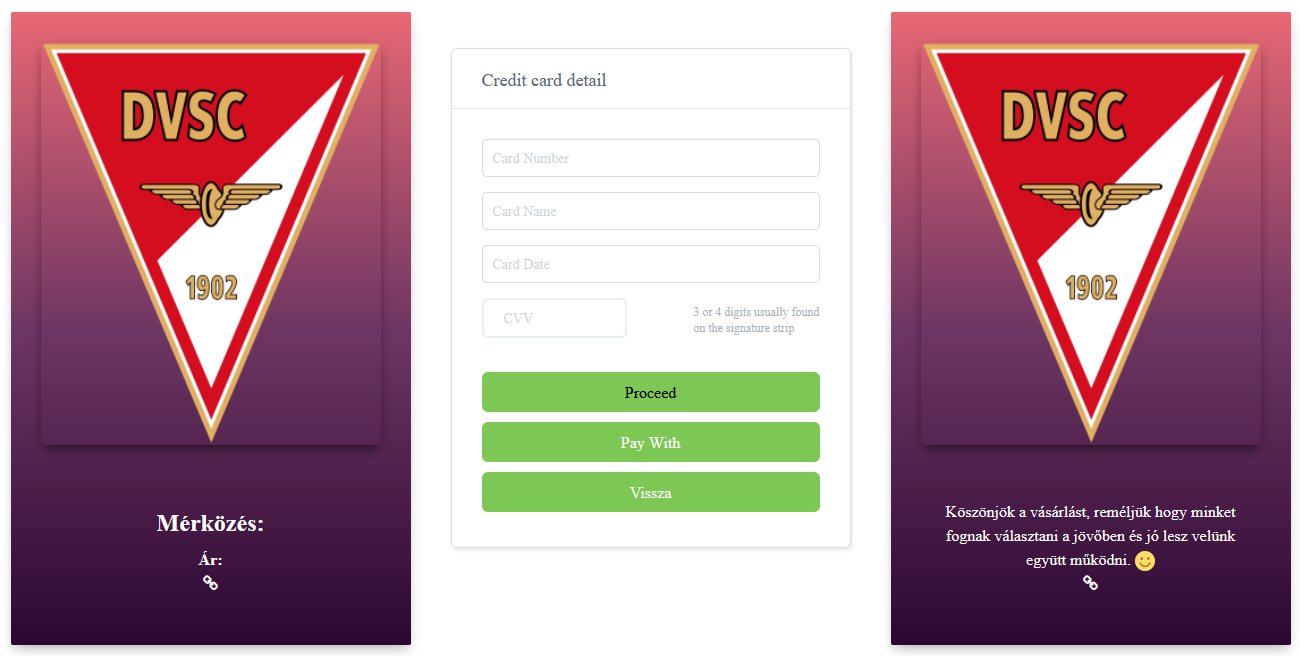
A törlés azt a célt szolgálja, a jelenlegi bejelentkezését a profilból automatikus törlésre kerül és kidobja a bejelentkezés felületre. És ott újra kell majd regisztráljon.

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 részét és így majd be tud lépni a saját profiljába.

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

A vélemény tábla azért lett létre hozva, hogy a feltudja töltetni a véleményét és egy másik oldalon meg jelenjen. Azért is lett létre hozva, hogy mások véleményét is tudja majd megnézni meg a csillagozást is. Még fejlesztés alatt van ez az oldal, még nem funkciónál. Nyilván mindenkinek más lehet a vélemény nem mindenkinek lehet egyforma véleményei.

# 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.