2025

vizsgaremek projektmunka

CompetitionManager

CompetitionManager

Projektmunka

**Témavezető** Juhászné Kovács Ildikó

**Készítették** Szabó Dávid, Szürke Levente, Szántó Dávid

A képen Grafika, bicikli, szimbólum, Grafikus tervezés látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

A képen Grafika, kör, szimbólum, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

2+1 team

NYÍREGYHÁZA

2025

Tartalomjegyzék

1. Feladat megadása 4
2. Szereplők és igényeik 4
3. Use-Case funckió lista

* Adminisztrátor (versenykezelő) 5
* Felhasználó (versenyző, szülők stb.) 5

1. Magas szintű rendszerterv 6
2. Screenek x
3. Modellek x
4. Alkalmazások x

* Frontend x
* Backend x
* Asztali alkalmazás x
* Adatbázis x
* Tesztelés x

1. Routing x
2. Implementáció x
3. Tesztelés x
4. Éles üzemmód x
5. További fejlesztési lehetőségek x

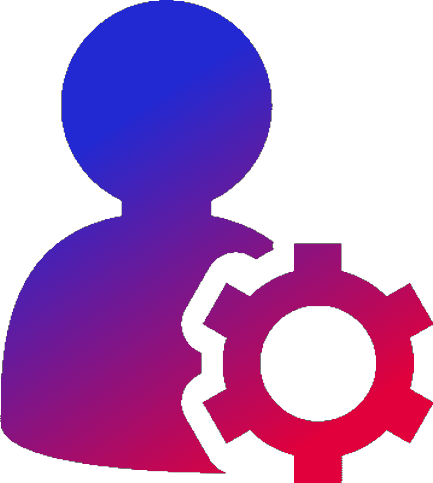
Feladat megadása

Feladatunk egy olyan versenykezelő program fejlesztése, mely megkönnyíti a versenyek lebonyolítását és egy helyen összesíti a nemzetközi és hazai eredményeket, hogy mindenki elérhesse azokat. A program minden teljes verseny eredményét adatbázisban fogja rögzíteni, hogy azok később egy weboldalon lekérdezhetőek legyenek a versenyzők/szülők számára.

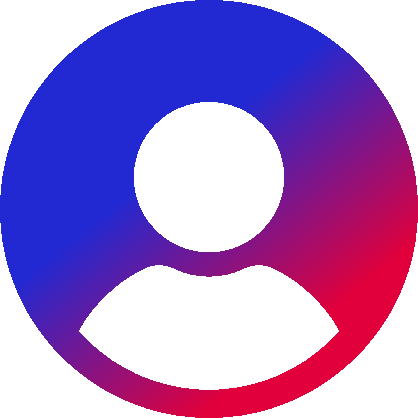
Szereplők és igényeik

Ahogyan azt fent is említettük, projektünk több részből fog állni, melyet különböző felhasználók fognak igénybe venni.

Adminisztrátor (Versenykezelő)

 Az adminisztrátor vagy versenykezelő az a személy, aki az asztali alkalmazást kezeli. Az asztali alkalmazás felelős a versenyek lebonyolításáért, a versenyzők kezeléséért, és a versenyek feltöltéséért. Mivel versenyt nem kezelhet akárki, az asztali alkalmazást csak felhasználói fiókkal rendelkező személyek használhatják. Felhasználói fiókot csak annak megigénylésével lehet szerezni, mivel a program különböző szövetségek vagy kisebb szervezetek számára lett tervezve.

Felhasználó (versenyzők, szülők stb.)

A felhasználó az, aki az a weboldalról lekérdezi egy adott versenyző eredményeit. A weboldalhoz éppen ezért bárki hozzáférhet. A weboldal letisztult és lényegre törő lesz, a felhasználónak minél egyszerűbben tudnia kell lekérdeznie a versenyzők eredményeit.

Use-Case funkció lista

A projektben a felhasználók két csoportra vannak osztva. Az Admin asztali alkalmazást és a weboldalt használók. A két csoport közötti különbség az, hogy az Admint használók azok, akik a versenyzőket és versenyeket kezelik. Nekik joguk van a versenyzők adatainak módosításához, míg az a felhasználó csoport amelyik csak a weboldalhoz fér hozzá, csupán csak megtekinteni tudják a versenyeket és a versenyzők eredményeit.

A képen Grafika, clipart, szimbólum, rajzfilm látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.Adminisztrátor (Versenykezelő)

* Versenyzők megtekintése
* Versenyző felvétele
* Versenyző adatainak módosítása
* Versenyző Törlése
* Körverseny indítása
* Tábla verseny indítása
* Teljes verseny indítása

Felhasználó (versenyzők, szülők stb.)

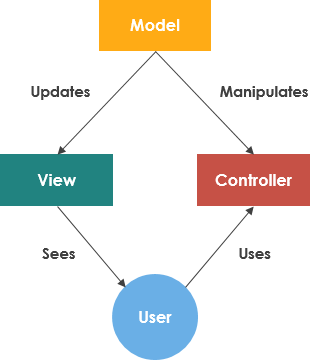
* Versenyek megtekintése
* Versenyzők versenyeredményeinek megtekintése

A képen szöveg, képernyőkép, diagram, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.Magas szintű rendszerterv

A projekthez szükséges technológiák strukturált diagramja

A fejlesztés során az MVC modellt követjük, a letisztultság, egyszerűség mégis magas hatékonyság elérésének érdekében. Az Admin felületről fognak bekerülni az adatok az adatbázisba, amit a felhasználók a frontendend lekérdezhetnek.

A képen képernyőkép, fekete, szöveg, Grafika látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.