BGSzC Pestszentlőrinci Közgazdasági és Informatikai Szakgimnáziuma

1184 Budapest Hengersor 34.

* **Záró dolgozat**

***A programom címe***

Konzulens tanár: Készítette:

név: UnKnown Saját név: -Szepesi Szilárd

-Selever Viktor

* **Bevezetés**
* **Feladat leírás**

a kezdetben gondolkodtunk hogy mit lehet még kitalálni. Volt pár ötlet

de végül egy bulihely-rendezvény kereső alkalmatosság lett a végtermék.

Ezt azért gondoltuk mert ki ne szeretne bulizni ugyebár? Minden kezelőfelületről könnyen elérhető, kezelhető.

* **A felhasznált ismeretek**

Az alábbi ismereteinket használtuk fel a munkánk során:

• Olyan ismereteinket alkalmaztunk, amely magában foglalja a szoftverfejlesztés

alapelveit, tesztelési módszereket, hibakeresést és automatizált tesztelési

eszközök használatát.

• Felhasználtunk HTML, JavaScript, valamint előző projektből az ismereteinket.

• Valamint MySQL workbench-ben az adatbázis ismereteinket a munkánk során.

* **A felhasznált szoftverek**

Az alábbi szoftvereket használtuk fel a munkánk során:

• Visual Studio Code

• XAMPP, MySQL Workbench

• Böngésző (pl. Chrome, Opera, Firefox)

* **Felhasználói dokumentáció**
* **A program általános specifikációja**

Ez a rész a program fontosabb jellemzőit és funkcióit tartalmazza. A cél, hogy a leendő felhasználó ezt a fejezetet elolvasva el tudja dönteni, hogy a program megfelelő-e a számára.

Ajánlott terjedelem: 0,5 oldal.

Az feladatunk egy bulihelyek, rendezvények keresésére alkalmas könnyen használható oldal itt pár kattintás segítségével Jelentkezhetünk a közeljővőbeli bulikra.

Az oldalunkon lehetséges regisztráció segítségével regisztrálni, valamint a

bejelentkező felülettel bejelentkezni. Regisztrációkor a jelszót el mentődik az

adatbázisunkba jelszó típussal.

Lehetőség van időpont szerint bulikat keresni, de egy térképen is meglesznek jelölve a bulik amiket az oldalunkon megtalálsz.

**Rendszerkövetelmények**

* **Hardver követelmények**

Projektünket első sorban Windows rendszerekre terveztük, ezért a minimális követelmény az alábbi:

Processzor: 1 gigahertzes (GHz) vagy gyorsabb processzor vagy SoC

Memória: 1 gigabájt (GB) 32 bites rendszerhez vagy 2 GB 64 bites operációs rendszerhez

Merevlemez-terület: 16 GB 32 bites operációs rendszerhez vagy 20 GB 64

bites operációs rendszerhez

Videokártya: A DirectX 9-es vagy újabb verziójával kompatibilis, WDDM 1.0

illesztőprogrammal

Kijelző: 1920 x 1080

Csak kliens oldali hardver követelményeink vannak, mert az oldalunk a felhőben

tárolva elérhető

* **Szoftver követelmények**

Projektünkhöz szűkség van az alábbi szoftverekre:

• Windows 10 vagy újabb rendszer

• Linux

• MacOS

Webböngésző: A PartyEz webes alkalmazásként érhető el, ezért szükséges egy modern webböngésző a program használatához. Ajánlott böngészők: Google Chrome, Opera, Firefox, Microsoft Edge, Safari stb.

Internetkapcsolat: A PartyEz webes alkalmazásként működik, így szükség van

internetkapcsolatra a program használatához és az adatok szinkronizálásához.

* **A program használatának a részletes leírása**

Mindenre kiterjedő, részletes leírás a program használatáról. Alapszabályok:

* Amit leprogramoztál, azt a dokumentációban írd is le, ne legyenek eltitkolt funkciók.
* Minden pontosan, „szájbarágósan” legyen leírva. A dokumentáció alapján a teljesen kezdő, vagy laikus felhasználóknak is használniuk kell tudni a programot.
* A stílus legyen pontos és közérthető, vedd figyelembe, hogy a felhasználói dokumentáció nem szakembereknek készül.
* Ugyanakkor kerüld a laza stílust: rövidítések, smilie-k, szleng kizárva.
* Alkalmazz ábrákat, screenshot-okat , de a ne legyen túlzott a képek aránya a szöveghez képest. Kb. 2-3 oldalanként egy ábra megfelelő.

Ajánlott terjedelem: 10-15 oldal, ábrákkal együtt.

1. Bevezetés a PartyEz használatába

A PartyEz egy bulik keresésére alkalmas oldal ahol egyszerüen lehet közelgő bulikat keresni, ezekre jelentkezni. A felhasználónak nem kell többé orákik kérdezősködni baráti körében, hogy ki tart bulit mostanság, csak egyszrűen fellép oldalunkra és az ő zenei ízlése szerint, Időbeosztása szerint a lehető legközelebbi bulira elmenni

Könnyen kezelhető:

A PartyEz rendkívül könnyen használható. Azoknak, akik nem rendelkeznek mély technikai ismeretekkel vagy akik nem szeretnének hosszú tanulási időt befektetni egy új rendszer megtanulásába, a PartyEz ideális választást jelent. Egyszerűen hozzáférhető és könnyen kezelhető, ami segít a hatékony keresésben és az információk gyors és hatékony megtudásában.

Stabil rendszer:

A PartyEz megbízható és stabil platformokon fut. Ez azt jelenti, hogy kevésbé valószínű, hogy elveszítenénk az adatainkat vagy hogy a rendszer összeomlik. Ez a stabilitás biztonságot nyújt azoknak, akik fontos információkat tárolnak a PartyEz felületén.

2. Regisztráció és bejelentkezés:

* Regisztráció folyamata:

Teljes név, email cím és jelszó és születési dátum megadása: A regisztrációs űrlapon a felhasználónak meg kell adnia teljes nevét, email címét születési dátumát (Ezzel szűrjük a kiskorú személyeket akik nem használhatják oldalunkat, ezt ellenőrizzük.) és kiválasztania egy jelszót. A jelszót kétszer kell megadni a hibák elkerülése érdekében.

Regisztráció gomb megnyomása: Miután a felhasználó kitöltötte az összes szükséges mezőt és kiválasztotta a szerepkörét, rákattint a "Regisztráció" gombra. Ezzel a regisztrációs folyamat megtörténik és a felhasználó át lesz irányítva az eFüzet főoldalára

Szerep kiválasztása: Bizonyos felhasználók többre lesznek képesek mint az általános felhasználók, Ők a buliszervezők. Ezek a felhasznalok jogot kapnak majd bulikat feltölteni. Ezeket nekünk mint fejlesztőknek felül kell vizsgálnunk és elfogadnunk.

* Bejelentkezés folyamata:

Email cím és jelszó megadása: A felhasználók először megadják az email címüket és a hozzátartozó jelszót a PartyEz-be való belépéshez. Az email cím és a jelszó azonosítja és hitelesíti a felhasználót a rendszerben.

Bejelentkezés gomb megnyomása: Miután az email címet és a jelszót megadták, a felhasználó rákattint a "Bejelentkezés" gombra. Ez arra szolgál, hogy az oldal ellenőrizze az adott felhasználó azonosságát és hitelesítse a belépést.

Regisztrációra való átirányítás: Ha a felhasználó még nem rendelkezik fiókkal a PartyEz alkalmazásban, akkor a bejelentkezési oldal alatt lehetősége van arra, hogy regisztráljon. Ehhez egyszerűen kattintson a „nincs még fiókom..” melletti kéken megjelölt "Regisztráció" gombra

* **Fejlesztői dokumentáció**

A fejlesztői dokumentáció célja, hogy a segítse program logikájának, illetve a program kódjának a megértését, illetve a program továbbfejlesztését. Szakemberek számára készül, elvárás tehát a pontosság és a szakmai jellegű stílus.

* **Az alkalmazott fejlesztői eszközök**

Fel kell sorolnod az összes olyan szoftver eszközt amelyet a program fejlesztéséhez, illetve a dokumentáció készítéséhez felhasználtál. (Pl. programozási nyelv, fejlesztői környezet, adatbázis-kezelő rendszer, kép-, szöveg-, zeneszerkesztő program stb.)

* Ha használtál mások által kifejlesztett modulokat, akkor azt is le kell írnod, a forrás pontos megjelölésével.
* Tájékozódj ezeknek a moduloknak a jogszerű felhasználásáról!

Ajánlott terjedelem: ½ -1 oldal.

* **Adatmodell leírása**

A feladatban alkalmazott adatbázis vagy adatszerkezet részletes leírása

* Adatbázis esetén az adattáblák leírása, a közöttük lévő kapcsolatok megadása, lehetőleg diagram is legyen
* Ha nincs adatbázis, akkor a program fő adatszerkezeteinek a specifikációja, célszerű diagramot is rajzolni
* OOP jellegű megvalósítás esetében az UML osztálydiagram

Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal.

* **Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok**

A program lényeges függvényeinek, az osztályok metódusainak a specifikációja (mit valósít meg az adott függvény, illetve metódus, milyen paraméterei vannak, mi a visszatérési érték)  Az algoritmizálható részek leírása valamilyen algoritmus-leíró eszközzel (struktogram, pszeudo-kód, esetleg UML aktivitás-diagram) Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal. 5. Forráskód  A teljes forráskódot a nyomtatott dokumentációba nem kell beletenni!  Lehet viszont a nyomtatott dokumentációban a fontosabb kódrészeket magyarázattal szerepeltetni

* **Tesztelési dokumentáció**
* Legalább 3 különböző teszteset részletes bemutatása.
* különböző felhasználó tevékenységek esetén hogyan reagált a program
* milyen üzeneteket kaptunk
* mi a teendő az egyes üzenetek esetében
* Normál teszteset, extrém teszteset (bolondbiztosság tesztelése)
* A tesztelés során kiderült hibák felsorolása A tesztelési dokumentációból derüljön ki, hogy ismered a különböző tesztelési módszereket (pl. fekete doboz, fehér doboz módszer)

Ajánlott terjedelem: a feladat jellegétől függően 2-5 oldal.

* **Összefoglalás**
* **Önértékelés**

A kitűzött célok elérése, a felmerült problémák és megoldásuk felsorolása.

A saját fejlődés bemutatása (mit tanult meg, hogyan alkalmazta…)

Ajánlott terjedelem: 0,5-1 oldal

* **Továbbfejlesztési lehetőségek**
* Olyan ötletek, amelyeket meg akartál valósítani, de nem sikerült, vagy nem fért bele az időbe
* Olyan ötletek, amelyeket még érdemes a jövőben megvalósítani

Ajánlott terjedelem: 0,5-1 oldal

* **Felhasznált irodalom**

Minden olyan forrás pontos megadása, amelyet a szakdolgozatodban felhasználtál.

A forrás lehet pl.

Könyv. Meg kell adnod a következőket: szerző(k), cím, kiadó, kiadás éve.

Weboldal. Meg kell adnod a linket, az oldal címét Mikor láttad utoljára.

Elektronikus dokumentum. Meg kell adnod a szerzőt, a letöltés helyét, idejét

Ha a szakdolgozatban valamely forrásból szó szerint idézel, akkor a megfelelő szövegrészt idézőjelbe kell tenni, és lábjegyzetben meg kell jelölnöd az idézet forrását.

Ajánlott terjedelem: ½ -1 oldal.

* **Ábrajegyzék**

1. kép Ez a módosító ablak a programban 5