**Váci SZC Petőfi Sándor Műszaki Technikum,**

**Gimnázium és Kollégium**

A képen Emberi arc, személy, ruházat, embléma látható

Automatikusan generált leírás

**SZOFTVERFEJLESZTŐ ÉS TESZTELŐ**

**Záródolgozat**

**Cím: LKSPORTS**

**Készítette: Hatházi Levente**

**Konzulens: Mizere Robin Roland**

**2025**

Tartalomjegyzék

[1. Bevezető 4](#_Toc195454970)

[2.0 Felhasználói dokumentáció 5](#_Toc195454971)

[2.1 Kategorizált termékek 5](#_Toc195454972)

[2.2 Szűrési és keresési lehetőségek 5](#_Toc195454973)

[2.3 Termékinformációk és vásárlói vélemények 5](#_Toc195454974)

[2.4 Kosár és vásárlási folyamat 5](#_Toc195454975)

[2.5 Felhasználói fiók és történet 6](#_Toc195454976)

[3.0 Hardver követelmények: 7](#_Toc195454977)

[3.1 Minimális konfiguráció: 7](#_Toc195454978)

[3.2 Egyéb szoftverek: 8](#_Toc195454979)

[4.0 Telepítési útmutató 9](#_Toc195454980)

[4.1 Node.js 9](#_Toc195454981)

[4.2 XAMPP 13](#_Toc195454982)

[4.3 Google Chrome 16](#_Toc195454983)

[5.0 A program használatának a részletes leírása 17](#_Toc195454984)

[5.1 Főoldal 17](#_Toc195454985)

[5.2 Kosár 18](#_Toc195454986)

[5.3 Bejelentkezés/Regisztráció 19](#_Toc195454987)

[5.4 Termékoldalak 20](#_Toc195454988)

[5.5 Felhasználási feltételek 21](#_Toc195454989)

[5.6 Adatvédelmi Nyilatkozat 22](#_Toc195454990)

[5.7 Profil 23](#_Toc195454991)

[5.8 Admin 23](#_Toc195454992)

[6.0 Fejlesztői dokumentáció 24](#_Toc195454993)

[6.1 Témaválasztás indoklása 24](#_Toc195454994)

[6.2 Az alkalmazott fejlesztői eszközök 24](#_Toc195454995)

[6.3 Adatmodell leírása 26](#_Toc195454996)

[6.4 Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok 28](#_Toc195454997)

[6.5 Forráskód 34](#_Toc195454998)

[6.6 Tesztelési dokumentáció 37](#_Toc195454999)

[6.7 Továbbfejlesztési lehetőségek 40](#_Toc195455000)

[7.0 Összegzés 41](#_Toc195455001)

[7.1 Források 41](#_Toc195455002)

[8. Ábrajegyzék: 42](#_Toc195455003)

## Bevezető

Szakdolgozatomat Csonka Kevinnel és Keresztes Krisztiánnal készítem. Ennek neve pedig az LKSPORTS ami egy Decathlon/Sportsdirects-re hajazó weboldal, legalábbis az volt az ihlet. Weboldalunkat HTML-ben fogjuk készíteni, a dizájnelemek pedig CSS-sel fognak készülni, az oldal “gerince” ami az olyan folyamatokat fogja futtatni amiket a felhasználó nem feltétlen lát pedig a JavaScript lesz. Azért választottuk ezt a témát mert mindhárman sportolunk/sportoltunk és fontos részét képezi az életünknek a sport, illetve a játéktervezés amin még gondolkodtunk, viszont a weboldalfejlesztés mindhármunknak jobban fekszik és jobban tetszik is. Munkánkhoz szükséges lesz egy adatbázis is ahol tudjuk tárolni felhasználók információit(felhasználó név, email, stb...), illetve az oldalon árult termékek (ruhák, cipők, sportkellékek, stb..) is itt lesznek tárolva, ennek az alapja MYSQL lesz, amit a JavaScript és az ehhez letölthető package-k(express, mysql, cors, stb..). Mi már felosztottuk egymás között a feladatokat, mivel 3 fő programozási nyelvünk van, próbáltunk mindenkinek az erősségeire ráfókuszálni, így Krisztián fogja a HTML részt, Kevin a CSS-t és jómagam pedig a JavaScriptet viszont ez nem azt jelenti hogy el vagyunk szigetelve a másik programozási nyelvtől, ha bárkinek van bármilyen ötlete az simán belenyúlhat a programba és csinálhatja azt amit kigondolt. Szakdolgozat közbeni kommunikációra Discord-ot fogunk használni, programunk megosztásához pedig GitHub-ot.

## 2.0 Felhasználói dokumentáció

A LKSPORTS célja, hogy gyors és kényelmes vásárlási élményt biztosítson a felhasználók számára, miközben minden igényt kielégít a sportfelszerelések és kiegészítők online vásárlása terén. A webáruház számos hasznos funkcióval rendelkezik, amelyek elősegítik a vásárlást, a termékek kezelését és a felhasználói élményt.

### 2.1 Kategorizált termékek

Az LKSPORTS különböző sportágakra lebontott kategóriákba rendezi a termékeket, mint például futás, kerékpározás, labdajátékok és egyéb sportok. E kategóriák gyors navigálást biztosítanak, így a felhasználók könnyen megtalálhatják az általuk keresett termékeket, anélkül hogy időt veszítenének.

### 2.2 Szűrési és keresési lehetőségek

A vásárlás gyorsítására különböző szűrési funkciók állnak rendelkezésre, mint például árkategória, márka, méret, szín, és egyéb fontos paraméterek. Emellett a program rendelkezik egy fejlett keresőmotorral, amely lehetővé teszi, hogy a felhasználók kulcsszavak alapján kereshetnek a webáruházban, így könnyen rátalálnak a kívánt termékekre.

### 2.3 Termékinformációk és vásárlói vélemények

Minden termék részletes információval rendelkezik, beleértve a specifikációkat, használati útmutatókat és a termékekhez kapcsolódó képeket. Továbbá, a felhasználók olvashatják más vásárlók véleményeit és értékeléseit is, amelyek segítenek a vásárlás előtt a döntés meghozatalában.

### 2.4 Kosár és vásárlási folyamat

A felhasználók könnyen hozzáadhatják a termékeket a kosarukhoz, majd egyszerűen folytathatják a vásárlást. A rendelés leadásához egy gyors és biztonságos checkout folyamat áll rendelkezésre, amely tartalmazza a szállítási és fizetési lehetőségeket is. A vásárlók akár vendégként, akár regisztrált felhasználóként is vásárolhatnak.

### 2.5 Felhasználói fiók és történet

A regisztrált felhasználók számára elérhető egy egyedi fiók, amely lehetővé teszi a vásárlási előzmények megtekintését, a kedvenc termékek mentését, valamint az értesítések és akciók kezelését. A fiók egyszerűsíti a jövőbeli vásárlásokat és biztosítja, hogy a felhasználók mindig naprakészen követhessék rendeléseiket.

## 3.0 Hardver követelmények:

### 3.1 Minimális konfiguráció:

Processzor: 1.8 GHz-es vagy gyorsabb, kétmagos processzor

RAM: 4 GB

Tárhely: Legalább 10 GB szabad hely a rendszer számára

Grafikus kártya: 128 MB videomemória (amely képes megjeleníteni a weboldalon használt

grafikai elemeket)

Képernyőfelbontás: 1366x768 vagy magasabb

Internet kapcsolat: Legalább 1 Mbps sebesség

Ajánlott konfiguráció:

Processzor: 2.5 GHz-es vagy gyorsabb, négymagos processzor

RAM: 8 GB vagy több

Tárhely: Legalább 20 GB szabad hely a rendszer számára

Grafikus kártya: 512 MB vagy nagyobb videomemória

Képernyőfelbontás: 1920x1080 vagy magasabb

Internet kapcsolat: Legalább 10 Mbps sebesség

Szoftver követelmények

A weboldalunk a következő operációs rendszereken működik:

Windows 10/11 (64-bites)

Mac OS X 10.15 vagy újabb

Linux (Ubuntu 20.04 vagy újabb)

A weboldalhoz szükséges további szoftver komponensek:

Böngészők:

Google Chrome (legújabb stabil verzió)

Mozilla Firefox (legújabb stabil verzió)

Microsoft Edge (legújabb stabil verzió)

Safari (macOS esetén)

### 3.2 Egyéb szoftverek:

JavaScript és CSS: A weboldal dinamikus működéséhez szükséges. A böngészőknek támogatniuk kell a JavaScript futtatást és a modern CSS szabványokat. Adatbázis szerver: MySQL, ha az oldalon adatbázis-kezelés szükséges (pl. termékek, felhasználói fiókok tárolása) A weboldalhoz nem szükséges telepíteni külön programokat a felhasználói gépekre, mivel a böngészők elegendőek a weboldal teljes funkcionalitásának eléréséhez.

## 4.0 Telepítési útmutató

### A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható Automatikusan generált leírás4.1 Node.js

1. ábra: Node.js

A képen szöveg, elektronika, képernyőkép, képernyő látható

Automatikusan generált leírásTöltsd le a telepítőt a node.js weboldaláról(<https://nodejs.org/en>), majd futtasd le a letöltött .exe fájlt. Amikor a telepítőt elindítottad a „Tovább”(Next) gombra kattintva tudod elindítani a telepítést.

2. ábra: Node.js

Amikor a program átvisz a következő oldalra el kell fogadnod a licencszerződést, ahhoz hogy tudd folytatni a telepítési folyamatot. Majd pedig a „Tovább”(Next) gombra kattintva tudsz továbblépni.

A képen szöveg, elektronika, képernyőkép, képernyő látható

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

Automatikusan generált leírásAmikor az alkalmazás átvisz a következő oldalra, akkor ki kell választanod a telepítési útvonalat, majd a „Tovább”(Next) gombra kattintva tovább lehet lépni.

3. ábra: Node.js

4. ábra: Node.js

Ebben az ablakban lehet kiválasztani a szükséges fájlokat, majd a „Tovább”(Next) gombra kattintva lehet tovább lépni.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Weblap látható

Automatikusan generált leírás

5. ábra: Node.js

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírásMiután a program átvitt a következő oldalra a telepítés végére ért. Itt az „Install” gombra kattintva be tudja fejezni a telepítési folyamatot.

6. ábra: Node.js

A telepítő elkezdi feltelepíteni a fájlokat majd, ha végzett akkor a „Tovább”(Next) gombal lehet befejezni a telepítést.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Weblap látható

Automatikusan generált leírás

7. ábra: Node.js

Amikor átlép a következő oldalra a program a „Befejezés” gombra kattintva be lehet zárni a telepítőt és a Node.js használatra készen áll.

### 4.2 XAMPP

A képen szöveg, képernyőkép, embléma, diagram látható

Automatikusan generált leírásElső lépés, hogy a telepítőt az <https://www.apachefriends.org/hu/index.html> oldalról szükséges letölteni, majd a „Tovább”(Next) gomba kattintva továbblépjünk.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, képernyő látható

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

Automatikusan generált leírásA telepítő ezen ablakjában ajánlott az alapbeállításokkal továbbhaladni amire, a „Tovább”(Next) gomb megnyomásával van lehetőség.

9. ábra: XAMPP

8. ábra: XAMPP

Ezen az ablakon van lehetőség kiválasztani a telepítési útvonalat, ahova a programot telepíteni kivánjuk, majd pedig a „Tovább” gombal tudunk átlépni a következő oldalra.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírás

10.ábra: XAMPP

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, képernyő látható

Automatikusan generált leírásA telepítési szakasz ezen részében van lehetőség kiválasztani a kívánt nyelvet. Majd a „Tovább” gomb megnyomásával lehet továbbhaladni.

11. ábra: XAMPP

A XAMPP készen áll a telepítésre, a „Tovább” gombbal tudjuk elkezdeni a telepítést.

12. ábra: XAMPP

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírás

A XAMPP elkezdi felmásolni az adatokat a gépre, majd a „Tovább” gombbal befejezzük a telepítést.

13. ábra: XAMPP

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírásMajd a „Finish” gomb megnyomásával ki tudunk lépni a telepítőből ahol van lehetőség az azonnali indításra is.

### 4.3 Google Chrome

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, tervezés látható

Automatikusan generált leírásA böngészőt a <https://www.google.com/intl/hu_hu/chrome/> oldalról lehet letölteni, majd a telepítőt szükséges futtatni.

14. ábra: Google Chrome

A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, Számítógépes ikon látható

Automatikusan generált leírásA telepítő automatikusan telepíti a fájlokat.

15. ábra: Google Chrome

A telepítés befejezése után lehetőség van bejelentkezni, illetve testreszabni a böngészőt.

## 5.0 A program használatának a részletes leírása

### 5.1 Főoldal

A képen lábbelik, fa, szöveg, képernyőkép látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

16.ábra: Index.html

Az oldalra fellépve egy kép található rólunk, emellett pedig egy slideshow ahol 3 cipőt lehet látni, lejjebb lapozva kiemelt ajánlatainkkal lehet találkozni, az oldal tetején lehet találni a navbart, ahol balról jobbra található egy menü gomb amire ráhúzva az egeret a 3 termékoldal közül lehet választani, emellett a főoldal gombját lehet találni amire rákattintva minden oldalról visszahoz a főoldalra középen egy felirat található, ami a felhasználó username-jét írja ki, jobb oldalt pedig a profil gomb, amire ráhúzva a bejelentkezés oldalra tud átlépni a gombra kattintva pedig a profil oldalra tud átlépni, legszélső gomb pedig a kosár gomb amivel a kosár oldalra van lehetőség átjutni.

### 5.2 Kosár

A főoldalon a „Kosár” gombra rányomva tud átlépni erre az oldalra, itt találhatóak a kosárba helyezett termékek, ezeket tudja törölni egyesével vagy akár az egészet is. Ezalatt a felhasználói adatok találhatóak. Legalján pedig a „Rendelés leadása” gomb amivel tudjuk véglegesíteni a rendelést de csak akkor ha minden adat ki van töltve.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Weblap látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

17. ábra: Kosár.html

### 5.3 Bejelentkezés/Regisztráció

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

18. ábra: Register.html

A regisztrációs és a bejelentkezési oldal nagyon hasonló, alapvetően a főoldalról a bejelentkezési oldalra tud átlépni és hogyha nincs regisztrált fiókja akkor tud a bejelentkezés oldalra átlépni a regisztrációs oldalra, ahol a fent látható mezőket szükséges kitölteni a regisztráció befejezése előtt.

### 5.4 Termékoldalak

A képen szöveg, képernyőkép, Multimédiás szoftver, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

19.ábra: Foci.html

Különböző termék oldalaink vannak, labdarúgással, futással illetve kosárlabdával foglalkozók. A termékeket tartalmazó oldalaink különböző funkcióval rendelkeznek pl. szűrés méret és szín alapján, minden termék adott színnel, illetve mérettel rendelkezik így könnyen le lehet szűkíteni az opciókat. A termékekre rányomva pedig van lehetőségünk behelyezni a kosárba.

### 5.5 Felhasználási feltételek

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

20.ábra:felhaszfeltet.html

Weboldalunk rendelkezik felhasználási feltételekkel, ennek több része is van.

1. Bevezetés
2. Szolgáltatás leírása
3. Felhasználói fiók
4. Szellemi tulajdon
5. Felelősség korlátozása
6. Vásárlási feltételek
7. Adatvédelem
8. Módosítások
9. Kapcsolat

### 5.6 Adatvédelmi Nyilatkozat

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Weblap látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

21.ábra:adatnyil.html

Weboldalunk rendelkezik adatvédelmi nyilatkozattal is hogy megvédjük a felhasználók személyes adatait.

1. Bevezetés

2. Az általunk gyűjtött adatok

3. Az adatok felhasználása

4. Adatok megosztása

5. Adatbiztonság

6. Sütik

7. Az ön jogai

8. Kapcsolat

### 5.7 Profil

A képen szöveg, szoftver, Operációs rendszer, Számítógépes ikon látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

22.ábra: profile.html

Profil oldalunkon a bejelentkezett felhasználók tudják az adataikat megtekinteni, megváltoztatni, illetve az eddig leadott rendeléseiket megtekinteni. Hogyha az adatbázisban a felhasználónak a role-ja 1-es akkor megjelenik a fent látható admin gomb amivel áttud lépni az admin felületre ahol minden felhasználónak tudja változtatni az adatait. Az oldal legalján található a „Kijelentkezés” gomb amire rányomva az oldal kijelentkeztetni a felhasználót a fiókjából.

### 5.8 Admin

A képen szöveg, szoftver, sor, Multimédiás szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

23.ábra: admin.html

Az admin gombra rákattintva az „Admin felület” nevű oldal nyílik meg, itt tudja az admin változtatni minden felhasználó minden adatát(kivéve jelszó).

## 6.0 Fejlesztői dokumentáció

### 6.1 Témaválasztás indoklása

Az LKSPORTS egy sportáruház hasonló, mint például a Decathlon vagy a SportsDirect. Csapatunk azért ezt a témakört választotta mivel mindhárman nagy sportrajongók vagyunk és gyakran használjuk ezeket az oldalakat, viszont érzünk hiányosságokat használat közben így megálmodtuk az LKSPORTS-ot, ami egy olyan sportáruház aminek letisztult dizájnja, könnyen használható funkciói a nem túl tapasztalt felhasználóknak is értelmezhetőek és használhatóak.

### 6.2 Az alkalmazott fejlesztői eszközök

A program megírásához:

Programok:

-Visual Studio Code

Programozási nyelvek:

- HTML5

-CSS3

-JavaScript

-Node.js

-Bootstrap

-Illetve JavaScripthez szükséges modulok

Bővítmények:

express,

cors,

mysql2,

bcryptjs,

jsonwebtoken,

dotenv

Az adatbázis-szerver kapcsolathoz:

-Xampp

-Mysql

-JavaScript

Egymás közötti feladatmegosztási platform:

-GitHub

-Discord

Dokumentációhoz:

-Microsoft Word

### 6.3 Adatmodell leírása

Adatbázisunk MySql nyelven íródott és a programunkba JavaScript nyelven írodott a kapcsolat amivel összekötöttük az adatbázist és az oldalunkkal.

Adatbázisunk neve: lksports\_db

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, szám látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

24.ábra: localhost: phpmyadmin

Adatbáziunk 2 táblát foglal magába.

1.tábla: userinfo

Ez a tábla tartalmazza a regisztrált felhasználók adatait:



25.ábra: userinfo

-ID: Minden felhasználó egy külön ID-vel rendelkezik és ez alapján azonosítja be az oldal hogy éppen ki jelentkezik be.

-Name: A felhasználó teljes neve, regisztrációnál nem kötelező megadni viszont utána a profil oldalon szükséges beállítani, ahhoz hogy valaki rendelést tudjon leadni.

-Username: A felhasználó „beceneve” regisztrációnál szükséges megadni az adatot, felhasználó által kiválasztott név.

-Email: A felhasználó saját e-mail címe, ezt is szükséges megadni regisztrációnál.

-Password: A felhasználó jelszava, regisztrációnál szükséges megadni a felhasználó ezzel tud utána bejelentkezni az oldalra, az adatbázisba már titkosítva kerül fel.

-Lakcim: A felhasználó lakcíme, ezt nem szükséges megadni a regisztációnál, viszont rendelés előtt szükséges hogy a felhasználó kitöltse a profil oldalon.

- Telefonszam: A felhasználó telefonszáma, ezt nem szükséges megadni a regisztációnál, viszont rendelés előtt szükséges hogy a felhasználó kitöltse a profil oldalon.

2. tábla: Rendelesek



26.ábra: rendelesek

ID: A rendelés száma, elsődleges kulcs.

Userid: A rendelést leadó USER id-je ez alapján tudja azonosítani a rendelőt az oldal

osszeg: A rendelés összege

Tartalom: Rendelés termékei

### 6.4 Részletes feladatspecifikáció, algoritmusok

Backend:

Adatbázis kapcsolat létrehozása:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

27.ábra:Server..js

Ezen a képen JS-ben kapcsolódik a programunk az lksports\_db nevű adatbázishoz,

Felhasználó regisztrálása az oldalra:

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

28. ábra: Server..js

Ez a függvény bekér minden ismert adatot ezzel a felhasználónévvel és megnézi hogy van-e már ilyen névvel felhasználó, majd pedig letitkosítja a jelszót és elküldi az adatbázisnak.

Oldalra való bejelentkezés:

A képen szöveg, elektronika, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

29.ábra: Server.js

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Multimédiás szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

30.ábra:Server.js

Ellenőrzi hogy helyes-e a felhasználónév, majd pedig a jelszót is és ezután kiállít egy token a felhasználónak ami egy óráig érvényes, és tartalmazza a felhasználó adatait.

Profil megváltoztatása:

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

31.ábra: Server.js

Leellenőrzi hogy a felhasználó rendelkezik-e tokennel, majd pedig az oldalon látható felületen beírt adatokra megváltoztatja az adatokat.

Frontend:

Regisztráció:

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

32.ábra:register.html

Ez a függvény ellenőrzi hogy a megadott jelszónak megfelelő-e a hossza ha pedig nem, akkor újra megkell adni. A függvény azt is ellenőrzi hogy a megadott jelszavak egyeznek-e.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

33.ábra: register.html

Bejelentkezés: A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Operációs rendszer látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

34.ábra: login.html

A regisztráció és a bejelentkezési függvény megegyezik nagyrészében, a konstansok megkapják az oldalra beírt értékeket majd pedig ezeket továbbadják a backendnek amiket a backend felküld az adatbázisnak.

Profil változtatás:  
A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

35.ábra: profile.html

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

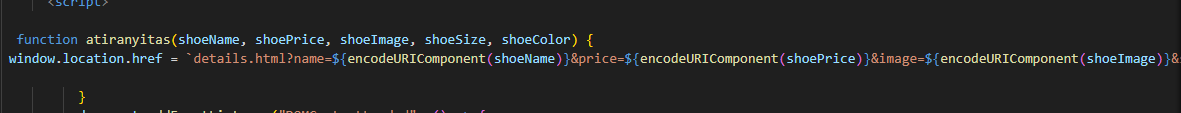
Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

36.ábra: profile.html

Lekéri az adatokat az adatbázisból, majd pedig ezeket az oldalon megváltoztatottra kicseréli.

### 6.5 Forráskód

Termék oldalon egy termékre kattintva tovább irányít ahol lehetőség van betenni a kosárba a terméket.



37.ábra: foci.html

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

38.ábra: details.html

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

39.ábra: details.html

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

40.ábra: details.html

Kosárba gombra kattintva behelyezi a terméket a kosárba.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

41.ábra: details.html

Majd pedig ezt megjeleníti akosar.html-ben, és le tudja adni a rendelést. A képen szöveg, képernyőkép, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

42.ábra:kosar.html

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

43.ábra: kosar.html

### 6.6 Tesztelési dokumentáció

1.teszteset:

Hibás regisztráció: 1/1 Nincs kitöltve az oldal:

Ha a felhasználó regisztrációnál nem tölti ki a szükséges mezőket az oldal ezt jelzi neki.

A képen szöveg, képernyőkép, Operációs rendszer, szoftver látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

44.ábra: register.html

1/2  
Már foglalt felhasználónév megadása:

Amennyiben a felhasználó már egy használt felhasználónevet akar regisztrálni az oldal ezt nem engedi.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

45.ábra: register.html

1/3

Nem egyező jelszavak/Nem elég hosszú jelszavak:

Ha a felhasználó 6 karakternél rövidebb jelszót ad meg a regisztráció sikertelen lesz, és jelzi az oldal.

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

46.ábra: register.html

Ha a felhasználó által megadott két jelszó nem egyezik azt is kijelzi az oldal

A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus látható

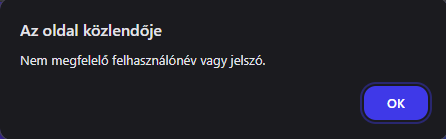
Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

47.ábra: register.html

Bejelentkezés:

2/1

Hibás adatok megadása:

Ha a felhasználó nem megfelelő felhasználónevet vagy jelszót ad meg az oldal nem engedi hogy bejelentkezzen:  


48.ábra: login.html

Profil:  
3/1

Bejelentkezés nélküli rendelés:

Ha a felhasználó bejelentkezés nélkül szeretne rendelést leadni akkor hibaüzenetet kap a kosár oldalra érve:  
A képen szöveg, képernyőkép, Betűtípus, tervezés látható

Előfordulhat, hogy a mesterséges intelligencia által létrehozott tartalom helytelen.

49.ábra: kosar.html

### 6.7 Továbbfejlesztési lehetőségek

A termékeket nem tárolja az adatbázis, esetleges bővítés esetén ez megkönnyítheti a dolgokat.

Jelenleg az oldal 3 fajta sportot és ezekhez kapcsolódó termékeket tartalmaz, ezeket a későbbiekben lehet bővíteni.

## 7.0 Összegzés

Szakdolgozatunk elkészítése segített, megtanultam jobban csapatban dolgozni, feladatok elosztását, egymás segítését és az ezzel járó plusz feladatokat, illetve a csapatban dolgozás egyfajta kényelmét, Krisztiánnal és Kevinnel sikeresen segítettük egymást fejlődni illetve teljesen pozitívan építő jellegű kritikákkal segítettük egymást. Bővítettem tudásom a HTML, JS és a CSS világában, illetve összefogó képet kaptam arról, hogy milyen egy „nagyobb” projekten dolgozni huzamosabb ideig. Megismertem különböző JavaScript bővítményeket, amik segítettek az oldal működésében. Nehézségeink voltak mivel egyikünk se dolgozott még ehhez hasonló projektben így együtt kellett betanulunk hogy mit és hogyan kell megosztani egymással, elkészíteni stb…

### 7.1 Források

Decathlon: <https://www.decathlon.hu/>

SportsDirect: <https://www.sportsdirect.hu/>

Molnár Máté Norbert órai anyagai: <https://tinyurl.com/psgmmate>

<https://freefrontend.com/>

<https://www.pngegg.com/>

<https://www.retailgazette.co.uk/blog/2024/11/sports-direct-milton-keynes/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://medium.com/illumination/how-to-build-a-slideshow-using-html-css-and-javascript-977ecbdbf48c>

<https://focivilag.hu/hu>

<https://www.futobolt.hu/noi-futocipok>

## 8. Ábrajegyzék:

1. ábra: Node.js

2. ábra: Node.js

3. ábra: Node.js

4. ábra: Node.js

5. ábra: Node.js

6. ábra: Node.js

7. ábra: Node.js

8. ábra: Xampp

9. ábra: Xampp

10. ábra: Xampp

11. ábra: Xampp

12. ábra: Xampp

13. ábra: Xampp

14. ábra: Google Chrome

15. ábra: Google Chrome

16. ábra: Index.html

17. ábra: Kosar.html

18. ábra: Register.html

19. ábra: Foci.html

20. ábra: felhaszfeltet.html

21. ábra: adatved.html

22.ábra: profile.html

23.ábra:admin.html

24. ábra: localhost:phpmyadmin

25. ábra: userinfo

26. ábra: rendelesek

27. ábra: server.js

28. ábra: server.js

29. ábra: server.js

30. ábra: server.js

31. ábra: server.js

32. ábra: register.html

33. ábra: register.html

34. ábra: login.html

35. ábra: profile.html

36. ábra: profile.html

37. ábra: foci.html

38. ábra: details.html

39. ábra: details.html

40. ábra: details.html

41. ábra: details.html

42. ábra: kosar.html

43. ábra: kosar.html

44. ábra: register.html

45. ábra: register.html

46. ábra: register.html

47. ábra: register.html

48. ábra: login.html

49. ábra: kosar.html