SZABADKAI MŰSZAKI SZAKFŐISKOLA

PROJEKTUM Web programozás tantárgyból

HALLGATÓ
Turuc István 26222044

MENTOR prof. dr Zlatko Čović

SZABADKA, 2024.

Tartalom

1.	A feladat leírása	3
2.	Kidolgozás és felhasznált technológiák	4
3.	Projekt működésének leírása	5
4.	Felhasznált irodalom	14

A feladat leírása

A projekt célja egy webes alkalmazás-oldal létrehozása az állatok örökbefogadására. Az alkalmazás a hozzáférés három szintjét különbözteti meg: vendég, regisztrált / bejelentkezett felhasználó és rendszergazda.

Vendég

- megtekintheti az oldalon kínált információkat
- átnézheti a webhelyen kínált hirdetéseket
- keresés által információkat kaphat az állatokkal kapcsolatban
- regisztrálni tud az oldalon

Regisztrált / bejelentkezett felhasználó

- átnézheti a webhelyen kínált hirdetéseket
- keresés által információkat kaphat az állatokkal kapcsolatban
- hozzáadhat és eltávolíthat adatokat a kedvenc állatok listájába/ból
- megváltoztathatja a profil adatait (jelszó, név, vezetéknév, telefonszám)
- kapcsolatba léphet a hirdetést elhelyező személlyel (a webhelyen keresztüli üzenetben
- és / vagy e-mailben)
- megadhat hirdetést (állat típusa, fajtája, leírása, kora, fényképe)
- jelszóváltást kérhet (elfelejtett jelszó)

Rendszergazda

- beírhatja, módosíthatja és törölheti az állat kategóriákat
- megtekintheti az összes hirdetést, be- és kikapcsolhatja őket (aktiválás, deaktiválás)
- jóváhagyhatja / elutasíthatja a felhasználó a rendszerbe való bejelentkezését

Kidolgozás és felhasznált technológiák

A weboldal forráskódja ezen a linken érhető el:

link placeholder

1. Alapvető követelmények:

- Külső fájlok: Kötelező a JavaScript és CSS külső fájlok használata.
- Kód minősége: A kódnak angol nyelvű változóneveket, függvényneveket és objektumokat kell tartalmaznia, megjegyzések írása kötelező. A megadott coding style guide hu.pdf útmutató szerint kell írni a kódot.
- Objektumorientált PHP: A PHP kód egy részének objektumorientáltnak kell lennie.
- Többplatformos kialakítás: A projektnek reszponzívnak kell lennie, azaz mind számítógépen, mind mobil eszközön jól kell megjelenjen.
- Git VCS és Trello: Verziókezeléshez Git-et kell használni, és a projektet Trello-ban kell menedzselni.

2. Felhasznált technológiák:

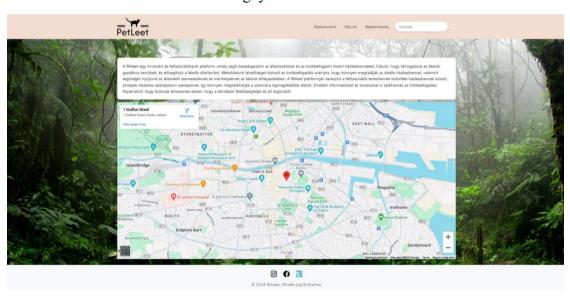
- HTML és CSS: A weboldal alapvető struktúráját és megjelenését biztosítja.
- JavaScript: Dinamikus funkciók megvalósítása külső fájlban. Az AJAX vagy Fetch API használatával történik az adatkezelés.
- AJAX vagy Fetch API: Az adatbázissal való kommunikáció, például adatlekérdezés, validáció és regisztráció során.
- JSON: Az adatok formátumaként szolgál az adatbázis és a front-end közötti adatcserében.
- PHP és MySQL: A backend logika és az adatbáziskezelés megvalósítása, PDO kiterjesztés használatával a biztonságos adatbázis-műveletekhez.
- PHPMailer: E-mailek küldése a felhasználóknak.
- Bootstrap 5: A front-end kialakításához használható, de a sablont módosítani kell a projekt igényeihez.

3. Adatbiztonság:

- Érvényesítés: Minden adatbevitel során kötelező a kliens- és szerveroldali érvényesítés.
- Biztonsági intézkedések: Kiemelt figyelmet kell fordítani az adatbiztonságra és a bevitt adatok ellenőrzésére.

Projekt működésének leírása

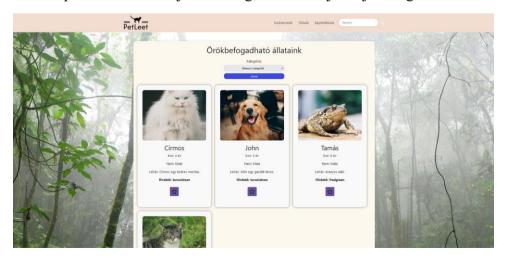
A weboldal-t megnyitva ez az ábra vár minket.



Felül láthatjuk a navigációs header-t ahol három gomb közül választhatunk.

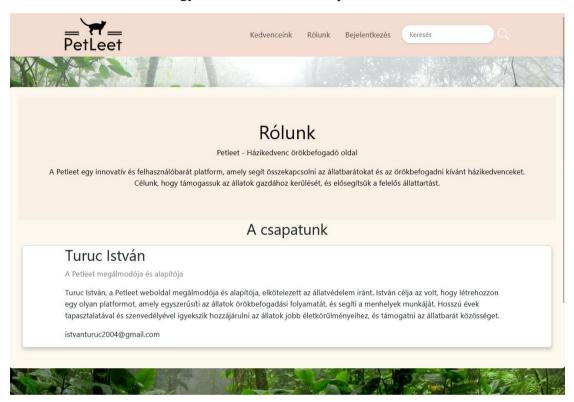
A kedvenceink, rólunk és Bejelentkezés. Valamint van egy keresőmezőnk.

A Kedveinceink menüponttal ez a oldal jelenik meg, ahol láthatjuk a jelenlegi állatokat az adatbázisban.

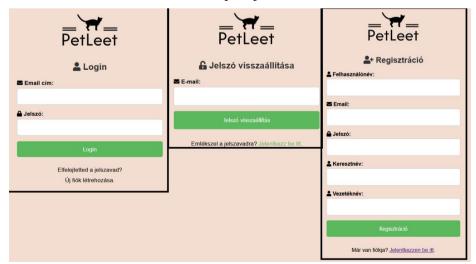


Ezen az oldalon van lehetőségünk kiszűrni a felrakott állatokat kategória és faj szerint, valamint ha bevagyunk jelentkezve akkor betudjuk "csillagozni" őket és megjelennek a profilunkon.

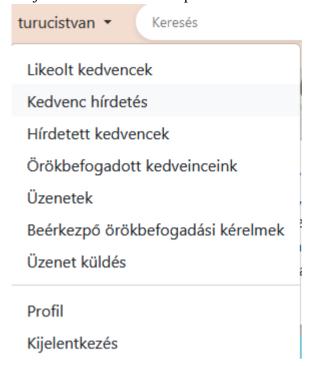
A Rólunk menüpontban megtalálhatunk egy rövid leírást a weboldalról valamint egy rövid bemutatót a csapatunkról.

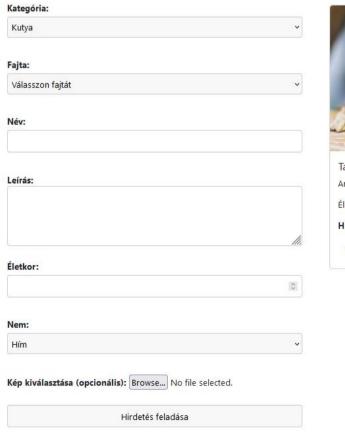


Tovább haladva eljutunk a bejelentkezési fülhöz ahol betudunk jelentkezni, új fiókot létrhehozni és az elfelejtett jelszavat visszaállítani.



Miután bejelentkeztünk további opciók vállnak elérhetővé.

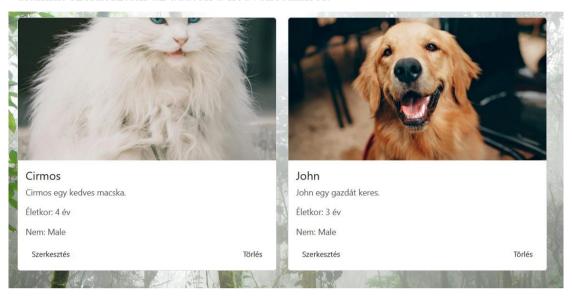






Jobb oldalt láthatjuk a Likeolt kedvenceket amit a csillaggal tudunk elérni, ezen keresztül Örökbefogadó kérelmet tudunk küldeni bal oldalt pedig a forma látszódik ahol új kedvencet tudunk feltölteni.

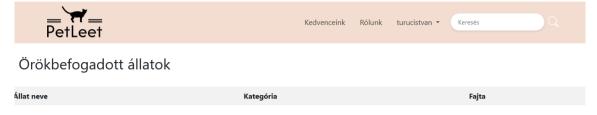
Lefelé haladva a menüpontokkal elérjük a hírdetett kedvenceinket, ahol tudjuk törölni valamint szerkeszteni az adatok a kedvenceinkről.



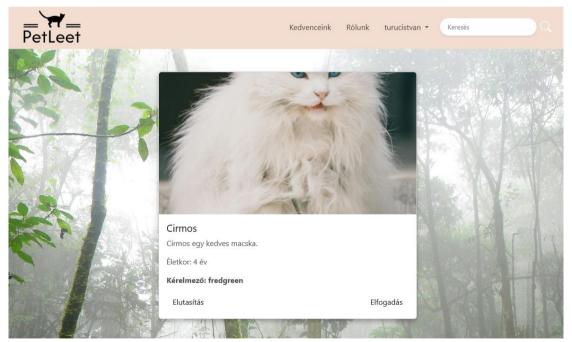
Tovább haladva eljutunk a Beérkező üzenetekhez amit más felhasználók tudnak küldeni nekünk. Itt tudjuk törölni valamint megnézni hogy mikör küldték el nekünk.



Ezután van egy örökbefogadott állatok menüpont ahol az eddig örökbefogadott állatainkat tudjuk megnézni.



Ezután eljutunk a Beérkező örökbefogadási kérelmekhez ahol eltudjuk fogadni az örökbefogadási kérelmeket más felhasználóktól.

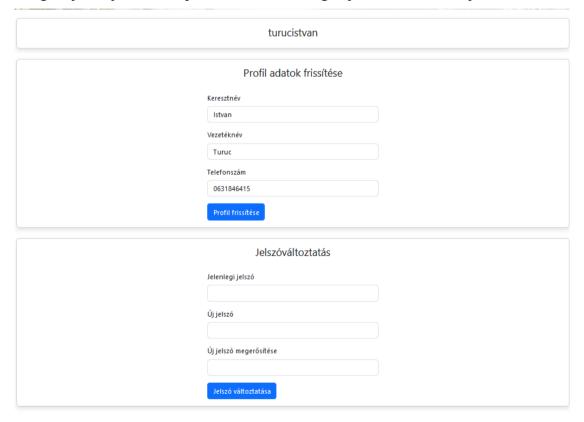


Ezen az ábrán az Üzenet küldés menüpontot találhatjuk meg ahol más felhasználóknak tudunk üzenetet küldeni.

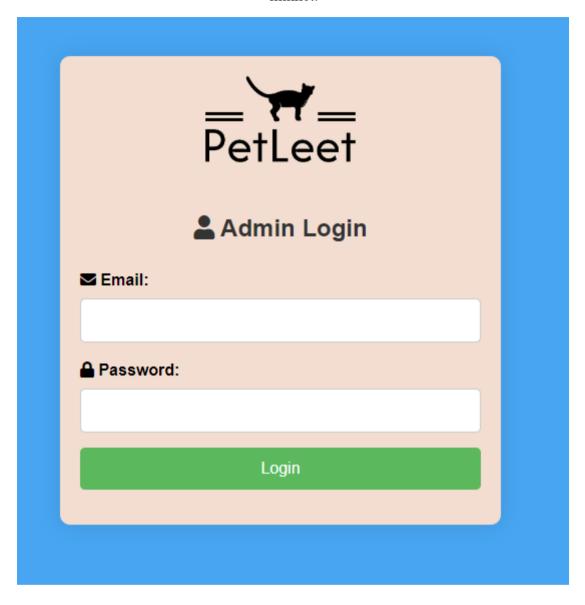
Üzenet küldése

Címzett fredgreen Üzenet Üzenetek Küldés

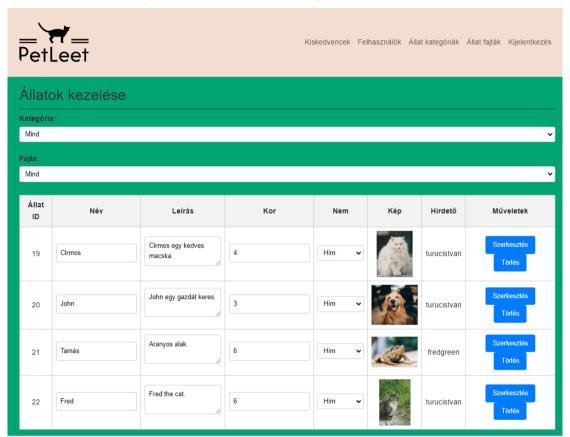
Legutóljára eljutottunk a profil fülhöz ahol megtudjuk változtatni a saját adatainkat.



Az admin panel, ha nem admin fiókkal jelentkezünk be akkor a weboldal visszaírányít minket.



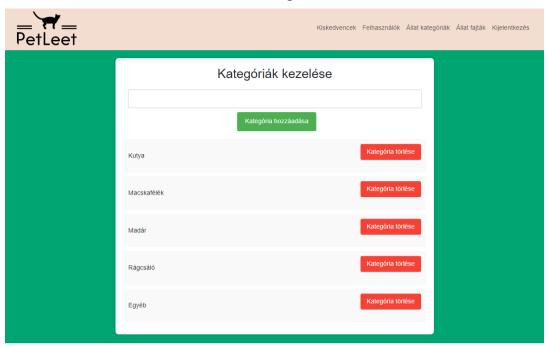
Ezen a felületen tudjuk törölni az állatokat vagy szerkeszteni mint adminisztrátor.



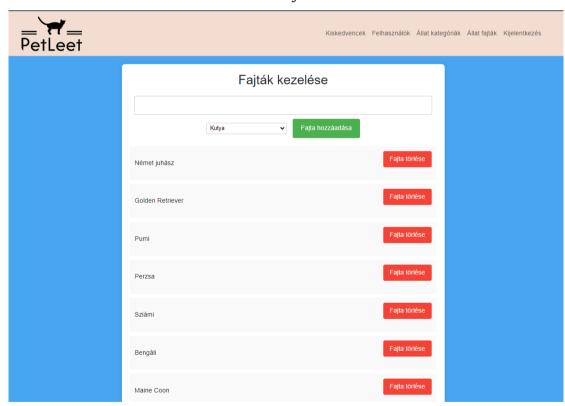
A felhasználóknál pedig ugyanezt minden felhasználóval aki nem admin.



Tudunk állat kategóriákat adni.



Valamint állatfajakot kezelni.



Felhasznált irodalmak

https://www.w3schools.com/

https://github.com/PHPMailer/PHPMailer

https://getbootstrap.com/docs/4.1/getting-started/introduction/

https://developer.mozilla.org/en-US/