

2. PROJEKT: ADMINISZTRÁCIÓS SZOFTVER

FELADAT

Készítsetek 2-3 fős csapatokban objektumorientált programot és weboldalt, amely egy cég/szervezet adminisztrációs szoftverét valósítja meg!

TÉMAVÁLASZTÁS

Az alábbiak közül lehet választani:

- Egy étterem adminisztrációs rendszere: tetszőleges tematikájú étterem, a tematikához illő étlappal és design-nal. Az alkalmazásban lehessen asztalt foglalni, foglalást lemondani, rendelni, az asztal számláját elkészíteni. Az étteremhez készüljön weboldal, amely lehetőséget nyújt asztalfoglalásra, foglalás lemondására, valamint az étlap megtekintésére árlistával.
- Egy iskola adminisztrációs rendszerének része: Lehessen fogadóóra-időpontokat felvinni. A weboldalon lehessen szülőként fogadóórákat foglalni, tanárként megnézni a jelentkezett szülőket, és hozzájuk tartozó időpontokat.
- Egy állatmenhely adminisztrációs rendszere: Lehessen új állatokat felvenni, adataikat módosítani, az állatok megtekintésére időpontfoglalásokat vezetni, örökbeadást lekönyvelni. A honlapon lehessen listázni az örökbeadható állatokat és megtekintési időpontot foglalni.
- Egyéb saját téma a tanárokkal egyeztetve, ahol valamilyen foglalási tevékenység végezhető.

KÖVETELMÉNYEK, ÉRTÉKELÉSI SZEMPONTOK

- A programnak objektumorientált eszközöket kell alkalmaznia: adatrejtés, interfész, stb.
- Készítsetek fejlesztői dokumentációt, amelyben leírástok, hogy a létrehozott osztályokat és adatszerkezeteket milyen módon használtátok a programban! A fejlesztői dokumentáció MD fájlként készüljön, és a repo része legyen!
- Készítsetek felhasználói dokumentációt, amelyben leírástok részletesen, hogy az alkalmazásban milyen funkciók valósultak meg, és azokat milyen módon lehet elérni! A felhasználói dokumentáció MD fájlként készüljön, és a repo része legyen!
- Minden csapattagnak részt kell vennie a C# alkalmazás és a weboldal elkészítésében is!
- A weboldal az eddigi szokásos elveket kövesse! (Valid, ergonomikus, accessibility)
- A weboldalt és a C#-os alkalmazást **nem kell** összekötnöttek!
- A weboldal JSON-ból vagy tömbből töltsse be az adatokat. A foglalás véglegesítéséhez használjatok validációt, és ha a foglalás véglegesíthető, azt egy javascript függvény hívásával véglegesítsétek. Ez a függvény paraméterül kapja a foglalás összes adatát, és egy olyan objektummal térjen vissza, amely tartalmazza, hogy a foglalás sikeres volt-e! A függvény visszatérését jelezzétek az oldalon (sikeres vagy hiba).
- Dockerfile vagy Docker Compose legyen a projekt része.
- Készítsetek teszt projektet, ami a weboldalon a foglalást teszteli! Teszteljétek minél több esetet (sikeres és sikertelen foglalásra is)!

KÖTELEZŐ ESZKÖZÖK

- Trello vagy ClickUp vagy Notion
- Figma
- VS, VSCode
- GitLab
- Docker
- Tesztelési terv
- Dokumentáció (felhasználói és fejlesztői)

SZAKASZOK

1. Témák kiválasztása, szakmai tartalom elkészítésének lépései, határidői, felelős személyek megjelölésével (Trello/ClickUp/Notion)

- A csapatvezető felügyeli, hogy mindenki időben megcsinálja-e a rá eső feladatot.

2. A program kinézetének terve

3. A weboldal kinézetének terve

4. Adatgyűjtés

5. Adatok feldolgozása, projekt szoftver részének készítése

6. Projektleadás, kész projekt és a csapatmunka bemutatása

PROJEKT IDŐTARTAMA

2025. november 3. - 2025. december 15.