Veszprémi Szakképzési Centrum Ipari Szakgimnáziuma

Szakképzés neve: Szoftverfejlesztő

OKJ száma: 54 213 05SZAKDOLGOZAT

Stikker

Vastag Attila Balogh Zsolt

Témavezető 13.C

Veszprém, 2020

**Tartalom**

[Bevezető 3](#_Toc35272480)

[Felhasználói dokumentáció 4](#_Toc35272481)

[A program általános specifikációja 4](#_Toc35272482)

[Hardverkövetelmények a szervergép számára 4](#_Toc35272483)

[Hardverkövetelmények a kliens számára 4](#_Toc35272484)

[Szoftverkövetelmények a szervergép számára 4](#_Toc35272485)

[Szoftverkövetelmények a kliens számára 4](#_Toc35272486)

[A program használatának részletes leírása 5](#_Toc35272487)

# Bevezető

Szakdolgozatom témájának egy csakis kosárlabdás matricákat áruló webshopot álmodtam meg, ami a 2020 januárjában tragikus hirtelenséggel elhunyt Kobe Bryantnek állít emléket színeiben és témájában. Kobe Bryant a Nemzetközi Kosárlabda Szövetség, vagyis az NBA ikonikus alakja volt, a Los Angeles Lakers korszakos legendája, aki méltó példakép lehetett mindannyiunk számára, mint emberileg, mint játékosként.

Kiskorom óta lekötnek és érdekelnek a tengerentúli sportok, főként a kosárlabda, ezért is esett a témaválasztásom ehhez a sporthoz kapcsolódóan. A kosárlabda megszállott rajongói kedvenc sportjuk matricái közül tudnak csemegézni, válogatni a webshopomban, és tetszésük szerint kiválasztani, majd megrendelni az általuk áhított matricákat.

A szakdolgozat elkészítése során törekedtem az OOP (Objektumorientált Programozás), illetve az MVC (Model – View - Controller) elveit követni és megvalósítani. Ezen tervezési minták segítségével a program áttekinthetőbb és sokkal egyszerűbb módon karbantarthatóbb lesz, megkönnyítve az esetleges későbbi továbbfejlesztést.

A dokumentáció tartalmaz a felhasználók számára egy általános specifikációt, megismerkedhetnek a felhasználói felülettel, illetve tájékoztatást kapnak a programban használt funkciók használatáról. Továbbá tartalmazza a fejlesztői dokumentációt, ahol részletesen le vannak írva a fejlesztésnél figyelembe vett szempontok, illetve a vizsgált tesztesetek.

# Felhasználói dokumentáció

## A program általános specifikációja

A webshop célja, hogy a kosárlabda, illetve a matricák szerelmesei tudjanak a gyűjteményükbe vásárolni az áruházban található matricákból. A weboldal látogatói

## Hardverkövetelmények a szervergép számára

A szerver oldali részen és az adatbázisszerveren szükségesek a következő hardverek:

Ajánlott hardver:

* Memória: 4 GB RAM
* Processzor: 4 x 1.6GHz

## Hardverkövetelmények a kliens számára

Az alkalmazás futtatásához a következő hardverkörnyezet szükséges a kliens számára:

Ajánlott hardver:

* Memória: 2 GB RAM
* Processzor: 2 x 1.6GHz

## Szoftverkövetelmények a szervergép számára

A szerver futtatásához Windows vagy Linux szerver, illetve Nginx szükséges.

## Szoftverkövetelmények a kliens számára

A kliens gép számára böngésző és folytonos internetkapcsolat szükséges a weboldal megtekintéséhez. Az internetkapcsolat sebessége is nagyban tudja befolyásolni az alkalmazás működését, mert a szerver felé irányuló kérések válasz ideje gyenge internetkapcsolat esetén a többszörösére nőhet.

## A program használatának részletes leírása

Miután a weboldal betöltött, a felhasználó egy regisztrációs űrlappal találja szemben magát.![A képen képernyőkép látható

Automatikusan generált leírás]()

Itt beviteli mezőket láthat a vásárlókandidáns. Az első beviteli mezőben a felhasználónak a teljes nevét kell megadnia. Az ezt követő mezőben az e-mail-címét kell megadnia a webshop potenciális vásárlójának. A bevitt adatnak formaiságában meg kell egyeznie az e-mail-címek szabványával, különben érvénytelen lesz a bevitt adat. Ezután a felhasználónak egy jelszót kell választania a profilja létrehozásához. Célszerű figyelni arra, hogy a jelszó ne egyezzen meg az e-mail-címmel, illetve lehetőleg tartalmazzon kis- és nagybetűket, számokat, speciális karaktereket. Legvégül pedig a születési dátumot kell kiválasztani a profil létrehozásának céljából. Amennyiben minden mező helyesen került kitöltésre, a **REGISZTRÁCIÓ** gomb megnyomásával tudja létrehozni felhasználói fiókját. Amennyiben helytelen formátumban adta meg az e-mail-címét, abban az esetben a gomb letiltásra kerül, és nem engedi elküldeni a feldolgozni kívánt adatokat. Sikeres regisztráció esetén a főoldalra fog átirányítani az alkalmazás, és a felhasználó kezdetét veheti a matricák böngészésének.

Abban az esetben, ha a felhasználó egy visszatérő vásárló, akkor a Regisztráció oldalon a **Van már fiókja?** opcióra rákattintva betöltődik az az űrlap, ahol be tud jelentkezni.![A képen képernyőkép látható

Automatikusan generált leírás]()

A bejelentkezési oldalon két mezőt kell kitölteni helyesen a sikeres bejelentkezés érdekében. Az első mezőbe a már korábban regisztrált fiókhoz tartozó e-mail-címet kell beírni, az ezt követő mezőbe pedig a felhasználói fiókhoz tartozó jelszót kell helyesen megadni. Amennyiben ez megtörtént, a **BEJELENTKEZÉS** gombra kattintva tud tovább menni a főoldalra. A gomb, a regisztrációs felülethez hasonlóan csak akkor válik kattinthatóvá, ha a felhasználó megfelelő formátumban adta meg a profiljára vonatkozó adatait.

A sikeres regisztráció/bejelentkezés után a **Matricák** oldalon találja magát a felhasználó.