



ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Univerziteta u Beogradu
Katedra za računarsku tehniku i informatiku

Predmet: Programiranje korisničkog interfejsa (MS1PKI)

Nastavnik: dr Marija Punt

Asistent: Jelica Cincović

Školska godina: 2018/2019

Projekat za domaći rad

- Projektni zadatak -

Napomena

Pročitati tekst zadatka **u celini i pažljivo**, pre započinjanja realizacije ili traženja pomoći. Ukoliko u zadatku nešto nije dovoljno precizno definisano ili su postavljeni kontradiktorni zahtevi, student treba da uvede razumne pretpostavke, da ih temeljno obrazloži i da nastavi da izgrađuje preostali deo svog rešenja na temeljima uvedenih pretpostavki. Zahtevi su namerno nedovoljno detaljni, jer se od studenata očekuje kreativnost i profesionalni pristup u rešavanju praktičnih problema.

Tekst zadatka:

Potrebno je realizovati sistem koji za cilj ima da olakša korisnicima pronalaženje majstora za odgovarajući posao. Sistem treba da vodi evidenciju o majstorima koji su stručni za određene poslove.

Sistem poseduje dva tipa korisnika: Kupac i Majstor. Svaki korisnik poseduje lične podatke, kao što su ime, prezime, kontakt telefon, adresa i podatke koji služe za prijavljivanje na sistem, a to su korisničko ime i lozinka. Svaki korisnik ima mogućnost promene sopstvenih ličnih podataka i lozinke.

Kupac može da pretražuje i pregleda majstore, da kreira zahteve za dolazak majstora, da plaća majstoru, da dodaje komentare vezane za odrađeni posao majstora, da oceni majstora, da ga share-uje na društvene mreže, i da pregleda koje je do sada majstore birao za određene poslove.

Kriterijumi po kojima se može vršiti pretraga majstora su: Posao, Cena za posao(Od, Do), Datum početka radova, Datum kraja radova, Iskustvo majstora izraženo u godinama(Od, Do), Ocena od strane drugih korisnika(Od, Do), da li majstor ume da izvodi specijalne tehnike za traženi posao i hitnost.

Prilikom pravljenja zahteva za dolaskom majstora kupac daje svoje podatke (opština, adresa) i bira način plaćanja (preko računa ili gotovina), nakon čega dobija potvrdu zahteva. Kada se zahtev realizuje ili odbije, kupac može da oceni majstora i daje komentare vezane za odrađen posao.

Kupci mogu da pretražuju i pregledaju majstore i njihove ponude bez logovanja, a ako žele da upute zahtev, ocene majstora, ostave komentar ili pregledaju sopstvene zahteve, potrebno je da se registruju na sistem, odnosno prijave na sistem ukoliko su već registrovani.

Majstor ima zahteve koje treba da odradi. Može da pretražuje, pregleda i organizuje zahteve, pogleda zahteve na mapi, pregleda kupce koji su uputuli zahtev, da realizuje zahev ili ga označi neuspešnim. Organizacija zahteva za poslom i njihov pregled na mapi vrše se zbog što efikasnije i brže realizacije postojećih zahteva. Kriterijumi po kojima je moguće vršiti pretragu zahteva su lokacija (udaljenost), hitnost itd.

Kupci će sistem koristiti na mobilnim uređajima ili desktop računarima, a Majstori samo na mobilnim uređajima, pa je potrebno razviti aplikacije koje to omogućavaju.

Nema potrebe za izradom baze podataka. Sve ideje i vreme usredsrediti na razmišljanja i implementaciju korisničkih interfejsa. Sinhronizaciju aplikacija je mogude simulirati čuvajući predefinisane podatke lokalno na izabrani način.

Zadaci:

Projekat koji izrađuje svaki student sastoji se iz zadataka opisanih u nastavku. Materijale pripremiti prema uputstvima datim u zadacima, a sve zajedno tako što na naslovnoj strani treba jasno napisati naziv predmeta, prezime i ime studenta, broj indeksa i adresu e-pošte.

Zadatak 1 – Analiza korisničkih zahteva iz ugla razvoja korisničkog interfejsa (15 poena)

Detaljno dokumentovati korisnički interfejs navedenog sistema, pri čemu dati opis upotrebe svake funkcionalnosti koje sistem pruža korisniku, tj. koje mogućnosti su ponuđene, koje podatke korisnik treba da unese i na koji način može da izvrši određene akcije. Nije potrebno opisivati vizuelni izgled i raspored korisničkog interfejsa, već dati opisi funkcionalnosti aplikacije iz ugla korisničkog interfejsa. Pojedine funkcionalnosti mogu osim rečima da budu opisane i korišćenjem storyboarding-a.

Primer:

Funkcionalnost: Prijavljivanje na sistem.

Podaci: korisnički nalog i lozinka.

Opis: Pri pokretanju aplikacije prikazuje se ekran sa poljima za unos korisničkog naloga i lozinke. - U slučaju uspešnog prijavljivanja na sistem prikazuje se glavni ekran aplikacije. - U slučaju pogrešno unetih ili nedostatka nekog od ovih podataka prikazuje se poruka o grešci. - U slučaju prvog prijavljivanja na sistem omogućena je promena korisničkih podataka i postavljanje nove lozinke.

Proizvodi:

Priložiti dati dokument u elektronskoj formi na sledećem linku:

https://rti.etf.bg.ac.rs/domaci/index.php?servis=MS1PKI_prva_faza

Rok za predaju je 03.12.2018. do 23:59h.

Zadatak 2 - Realizacija prototipa sistema (20 poena)

Realizovati prototip (po izboru papirni, kompjuterski ili video) korisničkog interfejsa datog sistema.

Proizvodi:

Preporučljivo je kreirati dva do tri različita predloga prototipa, koje bi na odbrani isprobali i prodiskutovali. Moguće je koristiti neki od alata za izradu prototipa (npr. Pencil Project), doneti papirni prototip na odbranu ili dostaviti video snimak na kome se simuliraju sve funkcionalnosti papirnog prototipa – maksimalne dužine do 5 min. Termin odbrane ove faze će biti naknadno objavljen.

Zadatak 3 – Implementacija sistema (35 poena)

Opšte napomene:

1. Zadaci 1 i 2 predstavljaju predispitnu obavezu i ne mogu se naknadno predavati.
2. Zadatak 3 se brani usmeno u ispitnom roku i datum odbrane ce biti zakazan putem mailing liste.
3. Za odbranu projekta student je dužan da sam obezbedi svo okruženje potrebno za demonstraciju i izvršavanje svog programa na mestu gde je odbrana projekta zakazana. Studenti imaju mogućnost da izaberu alat i platformu za razvoj mobilnih i desktop aplikacija. Potrebno je da student proveri da li za korišćene alate i platforme već postoje instalacije u laboratoriji Katedre, i da blagovremeno izvrši proveru i pripremu okruženja za demonstraciju ili da ih obezbedi ukoliko ne postoje.
4. U slučaju problema sa instalacijama u laboratoriji Katedre i svu ostalu pomoć u vezi sa njima, studenti mogu da se obrate dežurnom laborantu.
5. Na odbranu projekta potrebno je doneti proizvode sva tri zadatka.