

**Predmet:** Programiranje korisničkih interfejsa (13M111PKI)

**Nastavnik:** dr Marija Punt

**Asistent:** Jelica Cincović

**Školska godina:** 2019/2020

# Projekat za domaći rad

## **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 prepostavke, da ih temeljno obrazloži i da nastavi da izgrađuje preostali deo svog rešenja na temeljima uvedenih prepostavki. 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 organizaciju Univerzijade koja se održava u Beogradu 2020. godine.

Sistem poseduje dva tipa korisnika: Student sportista i Organizator. 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.

**Student Sportista** može da vidi informacije o svom smeštaju, o utakmicama koje igra i može da vidi promotivne turističke sadržaje našeg grada.

Prilikom pregleda informacija o smeštaju student na mapi vidi gde se nalazi njegov smeštaj, kao i gde se nalazi restoran u kome mu je obezbeđena hrana. Pored prikaza lokacija na mapi, student može da vidi i ocene smeštaja i restorana, kao i komentare za njih, i ujedno može i sam ostaviti ocenu ili komentar. Ukoliko nije zadovoljan smeštajem ili restoranom može uputiti zahtev organizatoru za promenu istih.

Prilikom pregleda utakmica na kojima učestvuje student vidi tačan datum, vreme i adresu hale u kojoj se igra. Takođe student može pretraživati svoje utakmice po sledećim kriterijumima: datum, vreme i hala.

Promotivni turistički sadržaji našeg grada organizovani su u vidu pojedinačnih blogova. Svako mesto koje se može posetiti treba da ima kratak opis i galeriju slika. Svaki student ima mogućnost da „lajkuje“ mesto. Na glavnoj strani pregleda promotivnih sadržaja treba za svaki sadržaj napisati koliko ima „lajkova“.

**Organizator** ima mogućnost da obrađuje zahteve studenta za promenom smeštaja ili restorana. Prilikom obrade zahteva organizator može da odbije zahtev ili da ga odobri. Ukoliko odobri zahtev mora uneti novi smeštaj/restoran za studenta.

Organizator ima i mogućnost rezervisanja hala za utakmice kojima hale još uvek nisu dodeljene. Tada organizator vidi koje su hale slobodne u terminu utakmice i rezerviše jednu od slobodnih. Ukoliko nema slobodnih hala u tom trenutku, organizator može poslati zahtev za dodeljivanje nove hale, ali je to van nadležnosti aplikacije.

Studenti Sportisti će sistem koristiti preko mobilnih ili web aplikacija, a organizatori samo putem web aplikacija, 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 moguće 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.

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

Detaljno dokumentovati korisnički interfejs navedenog sistema, pri čemu treba 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: Prijavljanje 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.

#### Proizvodi:

Priložiti dati dokument u elektronskoj formi na sledećem linku:

[https://rti.etf.bg.ac.rs/domaci/index.php?servis=MS1PKI\\_faza1](https://rti.etf.bg.ac.rs/domaci/index.php?servis=MS1PKI_faza1)

Rok za predaju je 01.12.2019. do 23:59h.

### Zadatak 2 - Realizacija prototipa sistema (20 poena)

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

#### Proizvodi:

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 de 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 će 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 web 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.