



ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Univerziteta u Beogradu
Katedra za računarsku tehniku i informatiku

Predmet: Programiranje korisničkih interfejsa (13M111PKI)

Nastavnik: dr Marija Punt

Asistent: Jelica Cincović

Školska godina: 2024/2025

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 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 rad agencije „Trenuci za pamćenje“.

Sistem poseduje dva tipa korisnika: Kupac 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.

KUPAC može da vidi informacije o događajima koje je agencija organizovala, o ponudama agencije, kao i osnovne kontakt informacije o agenciji. Kupac u svakom trenutku može videti i obaveštenja koja su mu pristigla.

Prilikom pregleda događaja koje je agencija organizovala, kupac vidi minimum 3 događaja. Za svaki događaj prikazati sliku, naziv i kratak opis. Promocije treba da se automatski smenjuju na početnoj stranici (kao kod galerije slika).

Prilikom pregleda ponuda, kupac vidi sve ponude agencije. Za svaku ponudu, prikazati sliku i naziv. Potrebno je da ima minimum 6 vrsta događaja koje agencija organizuje („Prvi rođendan“, „Punoletstvo“, „Venčanje“, ...), i da budu prikazani uz pomoć paginacije, sa po 3 događaja na stranici (* na mobilnim uređajima je dovoljno implementirati i kao „scrollable“ stranicu). Klikom na događaj, otvara se posebna stranica sa detaljima o samoj ponudi za takav događaj. Dodatno, pored slike i naziva, prikazati cenu i opis, kao i komentare i ocene koje su drugi ostavljali. Kupac takođe može ostaviti komentar i ocenu. Ocenu ostaviti preko grafičkog simbola „zvezdica“.

Kupac pored ostavljanja komentara može i da zakaže neki događaj. Prilikom zakazivanja unosi željeni datum i broj gostiju. Korisnik može da zakaže i više događaja, pa je potrebno realizovati zakazivanje događaja kroz korpu u koju se dodaju zakazani događaji. Kupac može u svakom trenutku da vidi sadržaj svoje korpe, i kada je zakazao sve događaje, iz korpe može da potvrdi zakazivanja. Kupac može i manipulirati korpom (brisanje dodatnih događaja). Nakon zakazivanja, korisnik čeka akciju organizatora. Kada organizator prihvati ili odbije zakazivanja, kupac će videti obaveštenje o statusu. (Obaveštenje može da se pojavi i nakon osvežavanja stranice.)

ORGANIZATOR ima mogućnost da odobrava ili odbija zakazivanja.

Organizator ima i mogućnost da dodaje nove događaje koje agencija organizuje, unošenjem slike, naziva, opisa i cene. Prilikom odabira slike, dovoljno je ručno dodati nekoliko predefinisanih slika u aplikaciju, a organizator može da izabere neku od ponuđenih.

Kupac će sistem koristiti i preko mobilnih i preko web aplikacija, a organizator samo putem web aplikacija, pa je potrebno razviti potrebne aplikacije koje to omogućavaju.

Baza podataka nije neophodna, već je moguće čuvati 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 opis funkcionalnosti aplikacije iz ugla korisničkog interfejsa. Pojedine funkcionalnosti mogu osim rečima da budu opisane i korišćenjem storyboarding-a.

Primer:

Funkcionalnost: Prijavljivanje na sistem.

Podaci: Korisničko ime 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.

Priložiti dati dokument u elektronskoj formi na sledećem linku:

https://rti.etf.bg.ac.rs/domaci/index.php?servis=PKI_2024_2025_Prva_faza

Rok za predaju je 08.12.2024. do 23:59h.

Zadatak 2 - Realizacija prototipa sistema (20 poena)

Realizovati interaktivni prototip (kompjuterski ili video) korisničkog interfejsa datog sistema.

Moguće je koristiti neki od alata za izradu prototipa (npr. Figma, InVision, Pencil Project) ili dostaviti video snimak na kome se simuliraju sve funkcionalnosti papirnog prototipa – maksimalne dužine do 5 min.

Priložiti dati dokument u elektronskoj formi na sledećem linku:

https://rti.etf.bg.ac.rs/domaci/index.php?servis=PKI_2024_2025_Druga_faza

Rok za predaju je 22.12.2024. do 23:59h.

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.