**Departman za Tehničke nauke**

**Softversko inženjerstvo**

****

**Predmet: Softversko inženjerstvo 1**

**Ideja projekta: Evently – aplikacija za organizaciju događaja**

**Kandidat: Adnan Crnovršanin Mentori: Doc. Dr Edin Dolićanin**

**Aldina Avdić, dipl. Inž.**

# Predlog projekta

**Evently** je veb aplikacija koja olakšava organizaciju i dostupnost događaja svim svojim korisnicima.

# Opis projektnog zadatka

Aplikacija pruža korisnicima informacije o raznim događajima koji su kreirani na aplikaciji što uključuje ime događaja, mesto zbivanja, vreme odigravanja, ime korisnika koji je kreirao događaj kao i sve korisnike koji su prijavljeni za dolazak na taj događaj.

Korisnik može da pristupi prozoru sa ponuđenim događajima kojima može da prisustvuje. U tom prozoru može da filtrira događaje prema datumu preko kalendara koji mu je dat pored padajuće liste događaja. Njemu je takođe omogućen pristup prozoru sa detaljima o događaju gde su prikazane sve prethodno navedene informacije o događaju. U tom prozoru je, takođe, moguće ćaskati sa ostalim korisnicima aplikacije o događaju čiji su detalji prikazani, a ćaskanje se vrši u vidu foruma, a u obliku komentara.

Svakom korisniku će biti omogućeno da kreira, uređuje i briše svoj događaj unutar aplikacije. Za svaki događaj koji korisnik kreira će morati da unese potrebne podatke i da podesi njegovu vidljivost.

Svaki događaj će imati svoju vidljivost (podrazumevano je javno) koja određuje domen korisnika koji mogu da ga vide i da se prijave na njega.

# Doseg problema koji će biti rešavan

Osnovni problem koji će biti rešavan je olakšano pozivanje željenih gostiju na neki događaj koji korisnik želi organizovati preko olakšane distribucije pozivnica kao i lakše upravljanje brojem gostiju koji dolaze i olakšana komunikacija sa njima.

Korisniku koji prisustvuje događajima ova aplikacija rešava problem lakog organizovanja sopstvenog kalendara jer su svi događaji na koje je prijavljen tu njemu na pregled. Takođe, korisniku je omogućeno da otkaže dolazak. Postojaće mogućnost i praćenja korisnika kada će svi korisnici koji prate određeni profil moći da vide događaje koje on objavljuje.

Ova aplikacija **ne rešava** problem organizacije resursa potrebnih za događaj (pronalaženje žive muzike, DJ-a, hrane, pića...) kao ni pomoć pri prodaji karata za događaj.

# Tehnologije u upotrebi

* **React.js** za front-end
* **MobX** kao centralni sistem za upravljanje stanjima u React-u (biblioteka za React.js)
* **ASP.NET Core** za back-end
* **SQLite** za upravljanje bazom podataka

# Korisnici sistema

* Administrator
* Korisnik (prijavljeni korisnici)
* Posetilac (neprijavljeni korisnik)

# Objašnjenje korisnika sistema

**Administrator** će imati mogućnost moderiranja i cenzurisanja platforme u slučaju pojave neprimernog ili nepoželjnog sadržaja, ili u slučaju neprimernog ili nepoželjnog ponašanja nekog od korisnika platforme.

**Korisnik (prijavljeni korisnici)** će imati mogućnost kreiranja svojih događaja kao i prijavljivanja za druge događaje. Takođe će moći da zaprati druge korisnike i bude u toku sa svim događajima koje oni kreiraju. Moćiće da ćaska u vezi nekog događaja sa drugim korisnicima kao i da deli svoje ili tuđe događaje po društvenim mrežama.

**Posetilac (neprijavljeni korisnici)** će imati mogućnost da pregledaju događaje na platformi i korisnike sa platforme, ali neće imati mogućnost kreiranja događaja niti učestvovanja na platformi na bilo koji način.

# Tim i sastav tima

* Naziv tima: ACTeam
* Članovi tima:
  + Adnan Crnovršanin
  + Aldina Avdić
* Vođa tima:

Adnan Crnovršanin

Za vođu tima se bira Adnan Crnovršanin radi sticanja iskustva i učenja odgovornosti i obaveza ove pozicije u ovakvom jednom kontrolisanom okruženju.

# Osnovni cilj tima

Osnovni cilj tima je pravljenje uspeđnog i ispravnog proizvoda kao i upoznavanje sa novim veštinama u izradi veb aplikacija.

# Rad tima

|  |  |
| --- | --- |
| DANI | VREME (PROSEK) |
| Ponedeljak | 3h |
| Utorak | 3h |
| Sreda | 1h |
| Četvrtak | 3h |
| Petak | 4h |
| Subota | 4h |
| Nedelja | 4h |
| Prosek sati za nedelju dana: | **22h** |

* Odsustvo: Ukoliko bude odsustvovanja, biće blagovremeno nadoknađeno

# Način komunikacije među članovima tima

* E-mail
* Sastanci
* Telefon

# 10. Skica projekta



