|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Datum** | **Teme** | **Ishodi** |
| 1 | 5.03.2024. | Uvod u kolegij. |  |
|  | **Do 11.03.2024** | Odabir projekta – rad u paru – na temelju postojećih razrađenih tema, u dokumentu: tekstualno opisati željeni sustav. Opisati do sad napravljen API iz kolegija Razvoj aplikacijskog programskog sučelja. Opisati pristupne točke prema postojećem API-ju. Priložiti napravljeni API. Priložiti specifikacije zahtjeva i ostale projektne aktivnosti napravljene do sad. Taj dio se može mijenjati kroz kolegije.  Kreirati projektnu dokumentaciju: tekstualni dokument s nazivom projekta i tekstualnim opisom projekta prema gore navedenim specifikacijama |  |
| 2 | 12.03.2024. | Upoznavanje s razvojnim alatima za izradu projekta -> Eclipse, Git, GitHub. Postavljanje razvojne okoline i sustava za praćenje verzija softvera. Kreiranje projekta i repozitorija u razvojnim okruženjima. | 4 |
|  | **Do 18.03.2024.** | U projektnoj dokumentaciji konkretno opisati cilj projekta s podacima koji će se koristiti u interakciji s APIjem. Postaviti razvojno okruženje: Eclipse, Git. Otvoriti GitHub račun i kreirati repozitorij. U projektnoj dokumentaciji postaviti putanju do kreiranih repozitorija. |  |
| 3 | 19.03.2024. | CASE alati za razvoj softvera -> faza analize u razvoju softvera (prikupljanje i analiza zahtjeva, UML dijagram korištenja, scenariji ili korisničke priče, modeliranje procesa, UML dijagram aktivnosti, UML sekvencijalni dijagram). Grafičko sučelje aplikacije. Grafičke komponente i kontejneri. Model događaja. | 2,5 |
|  | **Do 25.03.2024.** | U projektnoj dokumentaciji kreirati UML dijagrame korištenja, korisničke priče, UML dijagram aktivnosti, UML sekvencijalni dijagram. Skicirati i napraviti prototip GUI-ja u razvojnom alatu. Kreirati osnovna grafička sučelja za unos i ispis podataka. Osigurati pokretanje aplikacije i otvaranje pojedinih prozora. |  |
| 4 | 26.03.2024. | CASE alati za razvoj softvera -> faza dizajna u razvoju softvera (modeliranje podataka, UML dijagram klasa, dizajn softvera, alati za prototipiranje). Faza implementacije: Grafičko sučelje aplikacije. Grafičke komponente i kontejneri. | 2,5 |
| 5 | 2.04.2024. | Faza implementacije. Određivanje trajnih podataka (engl. persistent data) u aplikaciji. Određivanje modela podataka. Smještaj trajnih podataka. Mapiranje i migracija podataka. Grafičko sučelje aplikacije. Grafičke komponente i kontejneri. Model događaja. | 3,4 |
|  | Do 8.04.2024. | Definirati model podataka: odrediti podatke za trajnu pohranu. Napraviti model podataka. Kreirati UML dijagram klasa. Postaviti model podataka i dijagram klasa u projektnu dokumentaciju, te ih opisati. Na temelju dijagrama klasa kreirati klase u razvojnom alatu. Kreirati grafička sučelja za CRUD operacije. |  |
| 6 | 9.04.2024. | Arhitekturni stilovi. Arhitektura aplikacijskog softvera (monolitna ili servisno orijentirana, podatkovno, domenski ili događajno orijentirana, višeslojna, cloud nativna).  Uzorci dizajna aplikacije. MVC (engl. Model-View-Controller) dizajn i inačice.  Faza implementacije. Grafičko sučelje aplikacije. Grafičke komponente i kontejneri. Model događaja. CRUD operacije. Praćenje verzija aplikacije. | 3,4 |
|  | **Do 15.04.2024.** | Kreirati grafička sučelja za CRUD operacije. Kreirati klase s CRUD operacijama za povezivanje s API-jem i/ili bazom podataka |  |
| 7 | 16.04.2024. | Faze životnog ciklusa u razvoju softvera, modeli, tehnologije i alati. Vrste CASE (engl. Computer Aided Software Engineering) alata i njihova namjena- alati za kreiranje dijagrama, modeliranje procesa, upravljanje projektom, dokumentacijom, prikupljanje i analiza zahtjeva, dizajn softvera, upravljanje konfiguracijom, osiguranje kvalitete i održavanje.  Faza implementacije. Grafičke komponente i kontejneri. Model događaja. CRUD operacije. Praćenje verzija aplikacije. | 3,4 |
|  | **Do 22.04.2024.** | Povezati grafičko sučelje s CRUD operacijama putem modela događaja. |  |
| 8 | 23.04.2024. | Implementacija. Praćenje verzija. Isporuka aplikacije | 3,4 |
|  | **Do 29.04.2024.** | Dovršiti implementaciju aplikacije i pripremiti se za obranu projekta. |  |
| 9 | 30.04.2024. | **Obrana projekta. (provjera 3.ishoda)** |  |
| 10 | 7.05.2024. | Sustavi za upravljanje životnim ciklusom i brzim razvojem aplikacije, sustavi za kontinuiranu integraciju, automatsko pakiranje i isporuku. | 4 |
|  | **Do 13.05.2024.** | Napraviti isporuku aplikacije. Postaviti aplikaciju na GitHub, konfigurirati okruženje za automatsko pakiranje i isporuku aplikacije. |  |
| 11 | 14.05.2024. | **Provjera 4.ishoda** |  |
| 12 | 21.05.2024. | Ponavljanje  Arhitekturni stilovi. Arhitektura aplikacijskog softvera (monolitna ili servisno orijentirana, podatkovno, domenski ili događajno orijentirana, višeslojna, cloud nativna). Uzorci dizajna aplikacije. MVC (engl. Model-View-Controller) dizajn i inačice.  Faze životnog ciklusa u razvoju softvera, modeli, tehnologije i alati. Vrste CASE (engl. Computer Aided Software Engineering) alata i njihova namjena - alati za kreiranje dijagrama, modeliranje procesa, upravljanje projektom, dokumentacijom, prikupljanje i analiza zahtjeva, dizajn softvera, upravljanje konfiguracijom, osiguranje kvalitete i održavanje.) | 1,2 |
| 13 | 28.05.2024. | **Pisana provjera 1. i 2. ishoda** |  |
| 14 | 4.06.2024. | Izrada tehničke i korisničke dokumentacije | 5 |
| 15 | 11.06.2024. | **Ocjena dokumentacije (5.ishod)** |  |

Cilj projekta je razviti desktop aplikaciju slijedeći načela objektne analize, dizajna i implementacije, te dokumentirati postupak razvoja. Desktop aplikacija ima GUI i osnovne CRUD (engl. Create, Read, Update, Delete) operacije prema razvijenom API-ju. U API dodati složenije SQL upite koji će moći odgovoriti na zahtjev frontend desktop aplikacije.