**Projektni zahtev za aplikaciju "E-Konobar"**

**1. Uvod**

**1.1 Cilj razvoja**

Cilj razvoja aplikacije "E-Konobar" je omogućiti klijentima da jednostavno i brzo poruče piće u kafićima putem mobilnih uređaja. Aplikacija treba da olakša komunikaciju između korisnika i konobara, čime se poboljšava korisničko iskustvo i efikasnost usluge.

**1.2 Obim sistema**

Sistem će obuhvatiti stvaranje i upravljanje narudžbinama za piće. Korisnici će moći da pregledaju dostupne napitke, dodaju ih u korpu i potvrde narudžbinu. Konobari će videti porudžbine i pružiti uslugu korisnicima.

**1.3 Prikaz proizvoda**

1.3.1 Perspektiva proizvoda

Aplikacija "E-Konobar" će biti nezavisan softverski proizvod, ali će se integrisati s postojećim sistemima u kafićima, kao što su sistemi za obradu narudžbina i plaćanja.

1.3.2 Funkcije proizvoda

* Registracija i prijava korisnika
* Pregled dostupnih pića
* Dodavanje pića u korpu
* Potvrda narudžbine
* Prikaz narudžbina za konobare
* Ocenjivanje usluge

1.3.3 Karakteristike korisnika

Korisnici bi trebali imati osnovno razumevanje rada sa mobilnim aplikacijama i pristup internetu.

1.3.4 Ograničenja

* Aplikacija će biti dostupna samo korisnicima koji se nalaze u fizičkom prostoru kafića.
* Potrebna je stabilna internet veza za korišćenje aplikacije.

**1.4 Definicije**

* **Korisnici:** Osobe koje koriste aplikaciju "E-Konobar" za poručivanje pića.
* **Konobari:** Osoblje kafića koje prima i obrađuje narudžbine.

**2. Reference**

* ISO/IEC/IEEE 29148-2011 standard
* Relevantna literatura o razvoju mobilnih aplikacija

**3. Specifikacija zahteva**

**3.1 Spoljašnji interfejsi**

* Aplikacija će imati korisnički interfejs za registraciju, prijavu, pregled menija, unos narudžbine i pregled narudžbina.
* Integracija sa postojećim sistemima u kafićima za prikaz dostupnih pića i obradu narudžbina.

**3.2 Funkcije**

* Detaljan opis svih funkcija, uključujući korisnički interfejs i logiku iza svake funkcije.

**3.3 Pogodnost za upotrebu**

* Definicija kriterijuma za efikasnost, efektivnost i zadovoljstvo korisnika tokom korišćenja aplikacije.

**3.4 Zahtevane performanse**

* Vreme odziva aplikacije
* Propusnost sistema
* Očekivani broj korisnika koji koriste aplikaciju istovremeno

**3.5 Zahtevi baze podataka**

* Model podataka koji opisuje strukturu baze podataka, uključujući tabele, atribute i veze.
* Zahtevi za očuvanje podataka o narudžbinama i korisnicima.

**3.6 Projektna ograničenja**

* Finansijska ograničenja i resursi
* Standardi koji se moraju poštovati
* Tehničke zahteve za integraciju sa postojećim sistemima

**3.7 Sistemske karakteristike softvera sistema**

* Zahtevi za pouzdanost
* Zahtevi za raspoloživost
* Zahtevi za bezbednost
* Zahtevi za održavanje
* Zahtevi za prenosivost

**3.8 Dopunske informacije**

* Analiza isplativosti
* Primeri problema koje aplikacija rešava
* Ulazno-izlazni obrasci

**4. Verifikacija**

* Metode i pristup za verifikaciju svih aspekata sistema
* Testiranje funkcionalnosti
* Provera performansi
* Provera bezbednosti

**5. Prilozi**

**5.1 Pretpostavke i zavisnosti**

* Lista pretpostavki o okruženju i uslovima korišćenja aplikacije.

**5.2 Akronimi i skraćenice**

* Lista akronima i skraćenica korišćenih u dokumentu.

Ovaj projektni zahtev služi kao osnovna tačka za razvoj aplikacije "E-Konobar" i kao sredstvo komunikacije između svih učesnika u razvoju, uključujući korisnike i razvojni tim.