



Autor:

Bruna Kolak

Sadržaj

1. Uvod	4
1.1. Cilj	4
1.2. Svrha	4
1.3. Literatura	4
2. Postavljanje zahtjeva	5
2.1. Opis problema	5
2.2. Namjena sustava	5
3. Opis korisnika i davatelja zahtjeva	5
3.1. Pregled davatelja zahtjeva	5
3.2. Pregled korisnika sustava	6
3.3. Korisničko okruženje	6
3.4. Osnovne potrebe krajnjih korisnika	6
4. Pregled sustava	7
4.1. Pregled na sustav	7
4.2. Pretpostavke i zavisnosti	8
5. Značajke sustava	8

1.Uvod

Svrha dokumenta je sakupiti, analizirati i definirati sve značajke sustava za web trgovinu video igrara i pružanja usluga razvoja video igara. Radni naziv projekta je „Zero Fox“. Težište je na opisu sustava sa strane prodavača koji daje zahtjev (oglas) sustavu i potencijalnog kupca koji pregledava oglase preko sustava. Nakon analiziranja potrebno je pristupiti izradi programske podrške za prodaju video igara i usluga razvoja video igara na internetu. Programski sustav se mora izraditi kao web stranica kojoj će svi korisnici moći pristupiti.

1.1.Cilj

Cilj ovog dokumenta je definirati i što preciznije opisati zahtjeve korisnika za web stranicom za pružanje usluga razvoja video igara i kupovine istih.

1.2. Svrha

Komuniciranje i oglašavanje na internetu je u današnje doba srž svakog studija koji se bavi razvojem i prodajom video igara. Sve više ljudi okreće se online kupovini, pogotovo razmatrajući Corona pandemiju i veću sigurnost online kupovine naspram fizičkog pristupa trgovini. Isto tako online usluge i trgovina pružaju nam mogućnost jednostavnije i brže odrade dogovora i same kupovine naspram drugih opcija.

Koristeći internet i projekt omogućena je brza i efikasna komunikacija s razvijateljima aplikacija/igara. Da bi bio uspješan mora biti dobro dizajniran, efikasan te pružati brze, korisniku potrebne, informacije što ćemo kroz projekt i nastojati pokazati.

1.3. Literatura

Internet

2. Postavljanje zahtjeva

2.1. Opis problema

Problem	Velika potražnja za video igrama, potražnja za firmama za razvoj video igara
Djelovanje problema	Problemi se odražavaju na game dev community i prodaju video igara
Posljedice problema	Posljedice problema su nestašica igara i nezadovoljavanje potreba igrača
Uspješno rješavanje	Zadovoljni korisnici i davatelji usluge

2.2. Namjena sustava

Sustav je namjenjen	Osoba koje se bave razvojem video igara i potencijalnim kupcima istih
Koji	Imaju potrebu za kupovinom video igara i za razvojem istih
Sustav online shopa	Predstavlja web aplikaciju
Prednosti uporabe sustava	Omogućen pristup stranici sa bilo kojeg računala, detaljan uvid naše usluge i informacije o ponudi video igara

3. Opis korisnika i davatelja zahtjeva

3.1. Pregled davatelja zahtjeva

Ime	Opis	Odgovornosti
Korisnik	Svi zainteresirani	Davanje točnih osobnih informacija i zahtjeva

3.2. Pregled korisnika sustava

Ime	Opis	Odgovornosti	Davatelj zahtjeva koji prezentira interese korisnika
Korisnik	Koristi sustav za kupovinu video igara, dodavanja osobnih podataka i kontaktiranje tima	Odgovoran za točnost i ažurnost vlastitih podataka	Admin
Posjetitelj	Pregled glavne stranice i usluga	/	Admin
Administrator	Pregledavana i održavanje sustava, pomoć u radu korisnicima	Odgovoran za integritet podataka i odvijanje svih aktivnosti u okviru sustava	Admin

3.3. Korisničko okruženje

Korisnik će ovaj sustav moći samostalno koristiti. Stupanj predznjanja potrebnog da se koristi sustav je minimalan. Dovoljno je osnovno znanje o računalima. Sustav se koristi putem Interneta.

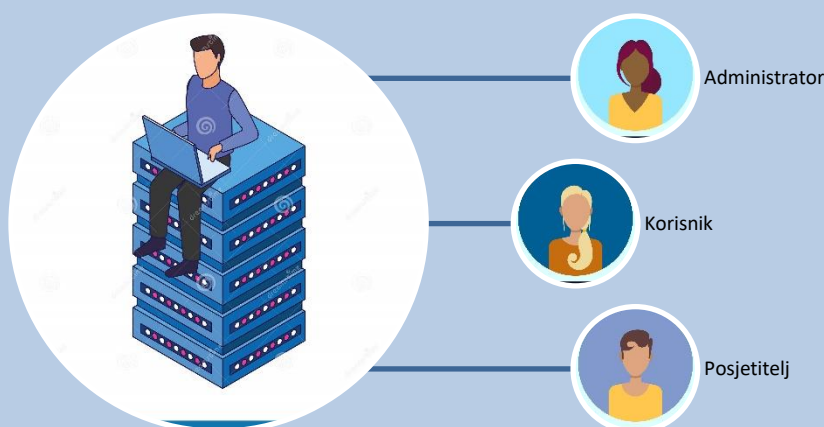
3.4. Osnovne potrebe krajnjih korisnika

U današnje vrijeme potražnja za novih video igrama i primjercima starih je puno veća nego ponuda. Neki sustavi su preopterećeni s obzirom na broj igrača, a većina igara se rasproda u minimalnom roku. Da bi se situacija promijenila uvodimo sustav sa svim potrebnim podacima. Krajnji korisnici dobivaju popis igara dostupnih za kupovinu i isto tako usluge samog studija za razvoj igara koje se kreću od konzultacija u vezi razvoja igre ukoliko je korisnik zainteresiran sam naučiti ili sami razvoj igre ukoliko korisnik ima ideju. To u konačnosti znači da je razvoj video igara približen samom korisniku te uz to ima dostupnu kupovinu video igara jednim klikom.

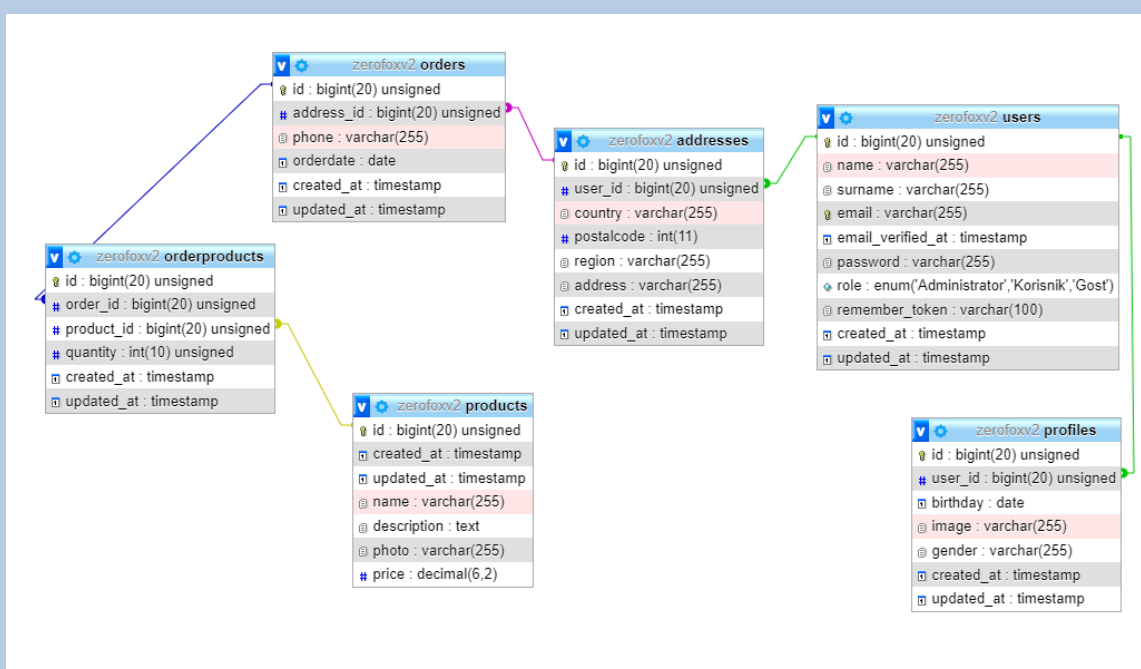
4. Pregled sustava

4.1. Pregled na sustav

Sustav „ZeroFox Web“ je internet sustav. Sustav se sastoji od jednog računala poslužitelja i neograničenog broja klijent računala koji su povezani preko interneta. Računalo poslužitelj je stalno dostupan. Klijent računala pristupaju preko interneta gdje dobivaju potrebne informacije. Na svakom računalu mora biti instaliran operacijski sustav s grafičkim korisničkim sučeljem.



Na računalu poslužitelju nalazi se server i baza podataka čiji se ER dijagram nalazi na sljedećoj fotografiji.



4.2. Pretpostavke i zavisnosti

Ovaj sustav je neovisan o operacijskom sustavu i može raditi na bilo kojoj računalnoj konfiguraciji. Sustav ne može funkcionirati bez računala poslužitelja, računala klijenta i interneta. Računalo poslužitelj mora biti stalno dostupan.

5. Značajke sustava

Korisnik može:

- Pregledati glavnu stranicu
- Prijaviti se na sustav
- Uređivati i dodavati detalje o svom profilu
- Dodavati adresu za dostavu
- Pristupiti trgovini
- Dodavati proizvode u košaricu
- Ispuniti podatke za dostavu prilikom narudžbe
-

Posjetitelj može:

- Pregledati glavnu stranicu
- Registrirati se na sustav

Administrator može:

- Pregledati glavnu stranicu
- Prijaviti se na sustav
- Brisati korisnike
- Uređivati postojeće korisnike
- Dodavati nove korisnike
- Pristupiti trgovini
- Dodavati proizvode u košaricu
- Ispuniti podatke za dostavu prilikom narudžbe