

Studijski program: Informatika

Predmet: Projektovanje informacionih sistema

# Predlog Rešenja

**-CapiBar-**

Predmetni nastavnik: Studenti:

Saša Stamenković Marko Praštalo (018/2023), Bojan Stevanović (014/2023),

Katarina Zivotić (017/2023)

Kragujevac 2024.

1. Gost

#### Glavni ekran aplikacije:

1. **Vizuelni raspored:**
   * Na sredini ekrana nalaze se tri velika dugmeta, jasno raspoređena jedno pored drugog.
   * Iznad svakog dugmeta je odgovarajući simbol koji vizuelno asocira na funkciju:
     + **"Naruči"** ima simbol čaše.
     + **"Pozovi konobara"** ima simbol zvona.
     + **"Naplata"** ima simbol evra.
   * Pozadina je jednostavna, u neutralnoj boji (svetlo siva), kako bi elementi bili lako uočljivi i razumljivi.
2. **Funkcionalnosti dugmadi:**
   * **"Naruči"**: Aktivira ekran za unos narudžbine
   * **"Pozovi konobara"**: Klikom na ovo dugme, prikazuje se poruka da je konobar pozvan.
   * **"Naplata"**: Klikom na ovo dugme, pokreće se proces naplate.
3. **Interaktivne poruke:**
   * Kada korisnik klikne na dugme **"Pozovi konobara"**, pojavljuje se poruka:
     + "Konobar je pozvan, molimo da sačekate."
   * Kada korisnik klikne na dugme **"Naplata"**, pojavljuje se poruka:
     + "Konobar je pozvan i uskoro će doći da naplati račun. Molimo da sačekate."