

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."

### ****Elementi ekrana:****

1. **Identifikacija stola:**
   * **Opis:** Na vrhu se prikazuje broj ili oznaka stola sa kog je porudžbina poslata.
   * **Predlog za unapređenje:**
     + Prikazivanje dodatnih informacija, poput vremena kada je porudžbina napravljena ili statusa (npr. "Čeka na pripremu").
2. **Detalji porudžbine:**
   * **Opis:** Lista artikala koje je gost naručio (u ovom primeru: "1 x Espresso").
   * **Predlog za unapređenje:**
     + Dodavanje količine u različitim bojama za vizualnu jasnoću (npr. crveno za stavke koje kasne).
     + Omogućiti proširivanje liste za veće porudžbine.
3. **Dugme "Pozovi konobara":**
   * **Opis:** Ovo dugme omogućava brz poziv konobara.
   * **Predlog za unapređenje:**
     + Prikaz statusa kada je dugme pritisnuto (npr. "Konobar obavešten").
     + Dodavanje opcije za unos kratke poruke (npr. "Hitno" ili "Potreban nož").
4. **Dugme "Izdaj porudžbinu":**
   * **Opis:** Služi za označavanje porudžbine kao završene.
   * **Predlog za unapređenje:**
     + Dodavanje provere pre potvrde (npr. iskačući prozor: "Da li želite da označite porudžbinu kao izdatu?").
     + Prikazivanje vremena kada je porudžbina označena kao izdana.
5. **Pozadina i boje:**
   * **Opis:** Siva pozadina pomaže da se pažnja usmeri na glavne elemente (porudžbine i dugmad).
   * **Predlog za unapređenje:**
     + Razmisliti o organizaciji porudžbina u sekcije prema statusu (npr. čekanje, u pripremi, gotovo).
     + Koristiti blage boje za sekcije kako bi se olakšalo brzo razlikovanje.