Igraonica

Vizija sistema

Verzija 0.0

[Note: The following template is provided for use with the Rational Unified Process. Text enclosed in square brackets and displayed in blue italics (style=InfoBlue) is included to provide guidance to the author and should be deleted before publishing the document. A paragraph entered following this style will automatically be set to normal (style=Body Text).]

[To customize automatic fields in Microsoft Word (which display a gray background when selected), select File>Properties and replace the Title, Subject and Company fields with the appropriate information for this document. After closing the dialog, automatic fields may be updated throughout the document by selecting Edit>Select All (or Ctrl-A) and pressing F9, or simply click on the field and press F9. This must be done separately for Headers and Footers. Alt-F9 will toggle between displaying the field names and the field contents. See Word help for more information on working with fields.]

Istorija revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| <dd/mmm/yy> | <x.x> | <details> | <name> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table of Contents

1. Introduction 3

1.1 Purpose 3

1.2 Scope 3

1.3 Definitions, Acronyms, and Abbreviations 3

1.4 References 3

1.5 Overview 3

2. Positioning 3

2.1 Business Opportunity 3

2.2 Problem Statement 3

2.3 Product Position Statement 3

3. Stakeholder and User Descriptions 3

3.1 Market Demographics 3

3.2 Stakeholder Summary 3

3.3 User Summary 3

3.4 User Environment 3

3.5 Stakeholder Profiles 3

3.5.1 <Stakeholder Name> 3

3.6 User Profiles 3

3.6.1 <User Name> 3

3.7 Key Stakeholder or User Needs 3

3.8 Alternatives and Competition 3

3.8.1 <aCompetitor> 3

3.8.2 <anotherCompetitor> 3

4. Product Overview 3

4.1 Product Perspective 3

4.2 Summary of Capabilities 3

4.3 Assumptions and Dependencies 3

4.4 Cost and Pricing 3

4.5 Licensing and Installation 3

5. Product Features 3

5.1 <aFeature> 3

5.2 <anotherFeature> 3

6. Constraints 3

7. Quality Ranges 3

8. Precedence and Priority 3

9. Other Product Requirements 3

9.1 Applicable Standards 3

9.2 System Requirements 3

9.3 Performance Requirements 3

9.4 Environmental Requirements 3

10. Documentation Requirements 3

10.1 User Manual 3

10.2 Online Help 3

10.3 Installation Guides, Configuration, and Read Me File 3

10.4 Labeling and Packaging 3

A Feature Attributes 3

A.1 Status 3

A.2 Benefit 3

A.3 Effort 3

A.4 Risk 3

A.5 Stability 3

A.6 Target Release 3

A.7 Assigned To 3

A.8 Reason 3

Vizija

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta Vizija je predstavljanje kako će se Sistem razvijati od nastanka ideje pa dalje u budućnosti. Dokument služi modelovanje sistema tj. specifikaciju zahtjeva i slučajeve korištenja.

# Opseg dokumenta

Dokument Vizija bavi se analizom tržišta, korisnika i potrebama korisnika vodeći računa da li je ta vizija realna za realizaciju.

## Scope

[A brief description of the scope of this **Vision** document; what Project(s) it is associated with and anything else that is affected or influenced by this document.]

# Reference

# Pozicioniranje proizvoda

## Poslovne mogućnosti

Oblivion sistem za igraonicu trebao bi da pospješi efikasnost u radu igraonice, i da zamjeni postojeće sisteme koji se koriste. Pospješenje efikasnosti trebalo bi se obezbjediti po nekoliko aspekata: olakšana manipulacija programom za zaposlenika, olakšano održavanje stanja u bazi podataka za administratore, čuvanje podataka za računovodstvo igraonice i sakupljanje podataka za dalju analizu kako bi rukovodstvo igraonice bilo u mogućnosti da analizira i olakšano razvija planove o budućem razvoju igraonice.

## Postavke problema

[Provide a statement summarizing the problem being solved by this project. The following format may be used:]

|  |  |
| --- | --- |
| Problem je | usaglašenost administrator sistema i ostalih zaposlenika igraonice, složenija instalacija sistema, |
| pogađa | Administratora sistema, računovodstvo i ostale zaposlene u igraonici. |
| Posledice su | gubitak podataka za analizu poslovanja, dobijanje lošijih rezultata produktivnosti od očekivanih. |
| Uspješno rješenje će | pospješiti produktivnost i olakšati rad zaposlenicima igraonice. |

## Postavka pozicije proizvoda

|  |  |
| --- | --- |
| Za | Igraonicu (kao privrednog subjekta, jednu ili više) i zaposlenike te igraonice |
| Koji | Vode evidenciju o svojim računima prodatih usluga, računarima, klijentima i zaposlenicima. |
| Proizvod je | je informacioni sistem koji je prezentovan u vidu Desktop Windows aplikacije |
| koji | omogućava olakšano vođenje evidencija, administraciju podataka o igraonicama, kao i djeljenje istog servera za skladištenje podataka između više igraonica i njihovih poslovnica. |
| Za razliku od | dosadašnjeg načina vođenja evidencije i održavanja baze podataka |
| Naš proizvod | obezbjeđuje za zaposlenike: dodavanje igrica na specifični računar, brisanje igrica, zauzimanje računara, naplata računa, čuvanje računa, pretraga računara, ispis osnovnih informacija o računaru; za administratore: odobravanje pristupa sistemu zaposlenom, izmjene podataka o zaposlenom, brisanje zaposlenog, dodavanje računara, izmjene podataka o računaru, uklanjanje računara. |

# Opis korisnika

Korisnik Oblivion aplikacije predstavlja jednu od dvije grupe: zaposlenik i administrator sistema. Zaposlenik i administrator imaju određene dozvole i funkcionalnosti koje obavljaju. Administrator kontroliše pristup sistemu

## Opis potencijalnog tržišta

Igraonica zahtjeva sistem koji je fleksibilan, brzo učiv(user friendly), brz i sposoban da odgovori na čestu promjenu raznih podataka kao i čuvanje svih podataka u evidenciji.

Sistem je fleksibilan na broj igraonica, tj. može ga koristiti jedna igraonica sa jednom poslovnicom, kao i više igraonica sa više poslovnica.

## Profili korisnika

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ime** | **Opis** | **Odgovornost** |
| Zaposlenikci igraonice | Predstavlja grupu korisnika aplikacije koji u Igraonici obavljaju naplaćivanje usluga. | Zauzimanje računara, oslobađanje računara, naplaćivanje računa, vođenje evidencije i ažuriranje podataka o igricama koje su dostupne u igraonici. |
| Administratori igraonice | Zaposlenik sa privilegijama administratora | Održavanje podataka o igraonici, blokiranje i dozvola pristupa radnicima. |
| Računovodstvo | Predstavlja grupu ljudi koji pregledaju poslovanje igraonice i rade na njegovom poboljšanju | Pregled postojećih računa koje je sistem sačuvao, njihovo dalje procesiranje. |

## Opis okruženja

Od načina implementacije baze podataka zavisi da li će pristup sistemu biti u okviru LAN mreže ili WAN mreže. Nezavisno od implementacije podataka korisnik će na svom računaru morati imati instaliranu aplikaciju. Aplikacije je realizovana kao desktop aplikacija zbog povećanja performansi, i u slučaju LAN mreže korisnik ne zavisi od internet konekcije što daje dodatnu sigurnost korisniku.

## Osnovne potrebe korisnika

1. Administratori dozvoljavaju i oduzimaju pravo pristupa zaposlenicima igraonice. U daljem razvoju sistema omogući će se registrovanje zaposlenika i administrator uz odogvarajuće provjere identiteta.
2. Mogućnost promjene korisničkog imena i lozinke uz provjeru identiteta.
3. Interaktivno okruženje sa jednostavnim grafičkim korisničkim interfejsom (GUI em) koji je rađen po principima izrade aplikacije koja je za korisnika brzo učiva i što mu olakšava rad i povećava njegovu efikasnost.

## Alternative i konkurencija

# Opis proizvoda

## Perspektiva proizvoda

Informacioni sistem rađen je u ORACLE ovoj bazi podataka MySQL. Prikaz baze podataka je rađen prema funkcionalnim zahtjevima baze podataka, dok aplikacija urađena nad informacionim sistemom omogućava interakciju između korisnika i podataka.

Aplikacija je rađena na .NET platform u framework – u za WPF čija je namjena programiranje softvera sa modernim GUI-om(Grafičkim korisničkim interfejsom).

Izrada GUI – a je rađena poštovajući sve principe dizajniranja kako bi korisniku olakšalo učenje aplikacije, dok informacioni sistem nad kojim je podignuta aplikacija rađen kako bi se postigla što bolja efikasnost i olakšalo buduće održavanje.



## Mogućnosti

Tabela daje prikaz glavnih mogućnosti Oblivion sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| **Koristi korisnika** | **Karakteristike** |
| Jednostavna i brzo učiva aplikacija | Omogućava rješavanje sličnih radnji na identičan način, a takođe pristup svim funkcionalnostima kroz tri klika što omogućava olakšanu interakciju korisnika sa sistemom. |
| Korišćenje sistema kroz više mogućnosti | Od implementacije baze podataka zavisi korisnikov pristup aplikaciji. Pristup sistemu obezbjeđen je kroz Oblivion aplikaciju. Aplikacija se može koristiti u okviru LAN mreže, a takođe nema nikakva ograničenja da se ne može koristiti za pristup bazi koja se nalazi na Internetu. |
| Sigurnost i povjerljivost | Svi podaci koji se koriste za pristup aplikaciji, i koji su osjetljivi (po zakonu) su kriptovani i zaštićeni. Takođe u kodu nigdje nema nikakva vidljiva provjera koja može omogućiti pristup sistemu. |
| Dostupnost informacijama | Potrebno je učitati aplikaciju sa vezom na mreži, kasnije će svi podaci do njihove promjene biti vidljivi korisniku bez ikakvog ograničenja. Korisniku je omogućen da bilo kada pristupi podacima. |
| Pristup bazi podataka sa više računara | Pristup bazi podataka omogućeno je sa više računara u isto vrijeme. |
| Povećanje efikasnosti | Korisnik kroz par klikova ima sačuvane račune. |
| Budući razvoj | Čuvajući podatke o igricama igraonici je omogućeno da analizira te podatke i pospješi svoje poslovanje. |
| Cijena platforme | Cijena prve verzije platforme je besplatna, dok se svaka buduća nadogradnja plaća. |

## Pretpostavke i zavisnosti

Prikazane pretpostavke su u uskoj vezi sa mogućnostima Oblivion sistema:

* Podrška aplikaciji prestaje kada se implementiraju sve dodatne funkcionalnosti koje su usvojili tvorci sistema, i pretpostavlja se da će prestati najkasnije do 2028. godine.
* Igraonica će obezbjediti računar za rad sa aplikacijom, kao i server za implementaciju baze podataka.
* Impelentacija baze podataka i instalacija aplikacije se izvodi prema priloženim upustvima na internet prezentaciji Oblivion sistema.

## Cijena

Razvoj sistema ne zahtjeva nikakvu hardversku ili softversku podršku. Za razvoj sistema koriste se OpenSource aplikacije koje su podržane od zvaničnih predstavnika programskog jezika C# i baze podataka MySQL.

Cijena instalacije i implementacije baze podataka košta će u zavisnosti da li se radi hosting, da li se baza instalira na server u lokalnoj mreži. Procjenjuje se da bi cijena najviše mogla dostići cifru od 1.000,00 €.

Prva verzija Oblivion sistema je besplatna, dok se svaka ostala nadogradnja plaća.

## Licenciranje i instalacija

U prvoj verziji Oblivion sistema ne postoji licenciranje, dok svaka sledeća verzija zahtjeva novčanu naknadu za nove mogućnosti. Korisnik uplatom licencira aplikaciju, dok bez licenciranja sve nove mogućnosti su zaključane.

# Karakteristike proizvoda

Oblivion sistem za igraonicu predstavlja rješenje koje olakšava i pospješuje razvoj igraonice.

Sistem je fleksibilan prilikom implementacije što na još jedan način olakšava pristup i instalaciju. Na internet stranici Oblivion sistema napravljena je podrška za korisnike, kao i podrška prilikom instalacije.

Sistem kada učita podatke iz baze podataka, ukoliko je baza podataka implementira na serveru koji je van LAN mreže, moguće je koristiti aplikaciju bez akcija koje zahtjevaju upis u bazu podataka. U narednim verzijama planirano je pospješenje ove funkcionalnosti tj da računar kada učita podatke prestaje da zavisi od baze podataka sve do momenta kada se korisnik odjavljuje sa svog profila.

Igraonici je omogućeno da ima administrator kome se olakšava održavanje baze podataka. Nije potrebno da igraonica ima svog DB administratora, nego su sve funkcionalnosti održavanja baze podataka napravljene kroz aplikaciju sistema. Svim korisnicima je data mogućnost promjene podataka za prijavu na sistem.

Rad sa računarima predstavlja glavne funkcionalnosti ove aplikacije, koja prilikom svih akcija komunicira sa bazom podataka. Sve usluge koje je Igraonica dala korisniku usluga, evidencija o igricama daju mnogo mogućnosti za analizu podataka. Takođe svi ovi podaci pored čuvanja omogućavaju zaposleniku igraonice da upravlja sa njima tj da zauzme i oslobodi računar, naplati uslugu i velika mogućnost pretrage koja sav ovaj process ubrzava.   
 Kada korisnik želi da se odjavi sa sistema potrebno je da naplati sve račune, u suprotnom korisniku neće biti omogućena odjava.

# Ograničenja

[Note any design constraints, external constraints or other dependencies.]

# Kvalitet

[Define the quality ranges for performance, robustness, fault tolerance, usability, and similar characteristics that are not captured in the Feature Set.]

# Prioritet funkcionalnosti

[Define the priority of the different system features.]

# Nefunkcionalni zahtjevi

[At a high level, list applicable standards, hardware or platform requirements, performance requirements, and environmental requirements.]

## Standardi

[List all standards with which the product must comply. These can include legal and regulatory (FDA, UCC) communications standards (TCP/IP, ISDN), platform compliance standards (Windows, UNIX, and so on), and quality and safety standards (UL, ISO, CMM).]

## Sistemski zahtjevi

[Define any system requirements necessary to support the application. These can include the supported host operating systems and network platforms, configurations, memory, peripherals, and companion software.]

## Performanse

[Use this section to detail performance requirements. Performance issues can include such items as user load factors, bandwidth or communication capacity, throughput, accuracy, and reliability or response times under a variety of loading conditions.]

## Okruženje

[Detail environmental requirements as needed. For hardware- based systems, environmental issues can include temperature, shock, humidity, radiation, and so forth. For software applications, environmental factors can include usage conditions, user environment, resource availability, maintenance issues, and error handling and recovery.]

# Dokumentacija

[This section describes the documentation that must be developed to support successful application deployment.]

## Korisničko upustvo

[Describe the purpose and contents of the User Manual. Discuss desired length, level of detail, need for index, glossary of terms, tutorial versus reference manual strategy, and so on. Formatting and printing constraints must also be identified.]

## Online pomoć

[Many applications provide an online help system to assist the user. The nature of these systems is unique to application development as they combine aspects of programming (hyperlinks, and so forth) with aspects of technical writing, such as organization and presentation. Many have found the development of an online help system is a project within a project that benefits from up-front scope management and planning activity.]

## Upustvo za instalaciju i ReadMe fajl

[A document that includes installation instructions and configuration guidelines is important to a full solution offering. Also, a Read Me file is typically included as a standard component. The Read Me file can include a "What's New With This Release” section, and a discussion of compatibility issues with earlier releases. Most users also appreciate documentation defining any known bugs and workarounds in the Read Me file.]

## Izgled pakovanja proizvoda

[Today's state-of-the-art applications provide a consistent look and feel that begins with product packaging and manifests through installation menus, splash screens, help systems, GUI dialogs, and so on. This section defines the needs and types of labeling to be incorporated into the code. Examples include copyright and patent notices, corporate logos, standardized icons and other graphic elements, and so forth.]

# A Feature Attributes

[Features are given attributes that can be used to evaluate, track, prioritize, and manage the product items proposed for implementation. All requirement types and attributes need to be outlined in the Requirements Management Plan, however, you may wish to list and briefly describe the attributes for features that have been chosen. The following subsections represent a set of suggested feature attributes.]

## A.1 Status

[Set after negotiation and review by the project management team. Tracks progress during definition of the project baseline.]

|  |  |
| --- | --- |
| Proposed | [Used to describe features that are under discussion but have not yet been reviewed and accepted by the "official channel," such as a working group consisting of representatives from the project team, product management, and user or customer community.] |
| Approved | [Capabilities that are deemed useful and feasible, and have been approved for implementation by the official channel.] |
| Incorporated | [Features incorporated into the product baseline at a specific point in time.] |

## A.2 Benefit

[Set by Marketing, the product manager or the business analyst. All requirements are not created equal. Ranking requirements by their relative benefit to the end user opens a dialog with customers, analysts, and members of the development team. Used in managing scope and determining development priority.]

|  |  |
| --- | --- |
| Critical | [Essential features. Failure to implement means the system will not meet customer needs. All critical features must be implemented in the release or the schedule will slip.] |
| Important | [Features important to the effectiveness and efficiency of the system for most applications. The functionality cannot be easily provided in some other way. Lack of inclusion of an important feature may affect customer or user satisfaction, or even revenue, but release will not be delayed due to lack of any important feature.] |
| Useful | [Features that are useful in less typical applications will be used less frequently or for which reasonably efficient workarounds can be achieved. No significant revenue or customer satisfaction impact can be expected if such an item is not included in a release.] |

## A.3 Effort

[Set by the development team. Because some features require more time and resources than others, estimating the number of team or person-weeks, lines of code required or function points, for example, is the best way to gauge complexity and set expectations of what can and cannot be accomplished in a given time frame. Used in managing scope and determining development priority.]

## A.4 Risk

[Set by development team based on the probability the project will experience undesirable events, such as cost overruns, schedule delays or even cancellation. Most project managers find categorizing risks, as high, medium, and low, is sufficient, although finer gradations are possible. Risk can often be indirectly assessed by measuring the uncertainty (range) of the projects team’s schedule estimate.]

## A.5 Stability

[Set by the analyst and development team, this is based on the probability that features will change or the team’s understanding of the feature will change. Used to help establish development priorities and determine those items for which additional elicitation is the appropriate next action.]

## A.6 Target Release

[Records the intended product version in which the feature will first appear. This field can be used to allocate features from a **Vision** document into a particular baseline release. When combined with the status field, your team can propose, record, and discuss various features of the release without committing them to development. Only features whose Status is set to Incorporated and whose Target Release is defined will be implemented. When scope management occurs, the Target Release Version Number can be increased so the item will remain in the **Vision** document but will be scheduled for a later release.]

## A.7 Assigned To

[In many projects, features will be assigned to "feature teams" responsible for further elicitation, writing the software requirements, and implementation. This simple pull-down list will help everyone on the project team to understand responsibilities better.]

## A.8 Reason

[This text field is used to track the source of the requested feature. Requirements exist for specific reasons. This field records an explanation or a reference to an explanation. For example, the reference might be to a page and line number of a product requirement specification or to a minute marker on a video of an important customer review.]