**Plan isporuke**

Redosled kreiranja softverskog resenja:

1. Definisanje potreba korisnika
2. Definisanje potreba sistema
3. Analiza i dizajn
4. Kreiranje prototipa
5. Implementacija
6. Odrzavanje

Zahtevi koje klijent treba da ispuni se svrstavaju u dve kategore zavisno od mesta izvrsavanja prodaje. U slucaju online prodavnice, pristup interentu je obevezan, kao i zakpljivanje dela web servera na kojem bi se novokreirana aplikacija nalazila. Isto tako je potrebno obezbediti i domen koji omogucava vidljivost aplikacije na webu.

Testiranje komponenti sistema bi se vrsilo u etapama. Nakon zavrsenog svakog dela resenja, postojao bi odredjeni period testiranja istog. Najpre kao samostalne celine, a onda i u okviru celog projekta. Tek nakon ostvarivanja dobrih rezultat bi se preslo na sledecu etapu. Po zavrsetku svih komponenti bi se pristupulo tesitranju sistema kao celine, i njegovom unapredjivanju u slucaju potrebe.

Sto se tice radnje, klijent mora da obezbedi neophodnu opremu za funkcionisanje samog objekta, sto podrazumeva minimum jedan racunar, fiskalnu kasu i nekoliko sigurnosnih kamera. S druge strane potreban je i alat putem kojeg bi se odrzavao sav materijal koji objekat poseduje i kojim radnja raspolaze.

Rok za zavrsetak projekta bi bio tri meseca. Od cega bi prva dva bila posvecena kreiranju resenja, a treci njegovom testiranju i dodatnim modifikacijama. Nakon navrsena tri meseca projekat bi se smatrao kompletnim ukoliko bi sve proslo u najboljem redu bez ikakvih nelagodnosti.

Narednih sest meseci bi bili okrenuti ka odrzavanju projekta.

**Plan održavanja**

Plan odrzavanja bi se zasnivao na softveru za uocavanje gresaka u sistemu. Softver bi pratio funkcionisanje isporucenog sistema i generisao greske u funkcionisanju.

Osim automatski generisanih tiketa gresaka, klijentu bi bilo omoguceno kreiranje tiketa za licno uocene probleme.

Svaki tiket bi bio konstruisan od nekoliko delova:

* Kokrisnicko ime klijenta koji kreira tiket
* Naziv problema
* Opis problema
* Ozbiljnost – koju bi cinile tri vrednosti ( najnize do najvise )

Nakon primanja tiketa, jedan od agenta bi preuzeo resavanje problema na sebe. Tiketi sa vecim prioritetom bi uvek imali prednost prilikom njihovog procesuiranja.

Resavanje od strane agenta bi se odigravalo u nekoliko etapa:

* Preuzimanje tiketa na sebe
* Analiza prijavljenog problema
* Logovanje u sistem i dedukcija problema
* Proces resavanja
* Zatvaranje tiketa u slucaju izvrsenja, ili slanje terenskog lica klijentu radi slozenije izvedbe korigovanja

Azuriranje sistema bi se odgravalo na mesecnom nivou u jasno predvidjenom i dogovorenom vremenskom periodu. Najpogodnije bi bilo tokom noci dok je sistem neopterecen korisnicima kojima bi lagodno koriscenje istog moglo biti smanjeno.

Klijent ce po implementaciji softverskog resenja biti upoznat i sa softverom koje prati funkcionisanje istog. Kao i sa nacinima koriscenja alata za prijavljivanje gresaka i koriscenja dostavljenog projekta.