

Fakultet elektrotehnike i računarstva

Programsko inženjerstvo

10.10.2025.

Prijedlog teme za projektni zadatak

Grupa: *L-A-15.4*

Izrada platforme za oglašavanje i rezervacije termina u Escape Room-ima. Na platformi se prate i rezultati grupa koje su posjetile pojedini Escape Room.

Korisnici se prijavljuju na platformu i autentificiraju s pomoću OAuth 2.0. Postoje 4 tipa korisnika: neprijavljeni korisnik (svatko tko posjeti stranicu bez prijave), korisnik polaznik Escape Room-a, korisnik vlasnik Escape Room-a, korisnik administrator.

Korisnik vlasnik Escape Room-a dodaje svoj ili svoje Escape Room-e, postavlja podatke o njima (ime, slike, opis, geografska lokacija, inicijalna težina, cijena) te otvara dostupne termine. Nakon što pojedina grupa odigra Escape Room, upisuje rezultat za grupu. Vlasnik za svaki Escape Room koji je dodao na platformu plaća mjesečnu ili godišnju naknadu putem platforme.

Korisnik polaznik Escape Room-a može osnovati svoje timove i/ili biti dijelom timova. Timovi odlaze na dostupne termine u Escape Room-e, koje u ime tima rezervira korisnik koji je osnovao tim. Za tim se mogu rezervirati isključivo termini za one Escape Room-e u kojima nijedan član tima nije bio (recimo kao dio nekog drugog tima). U rezervaciji tima pomaže interaktivna karta dostupnih Escape Room-ova. Korisnik koji rezervira termin ga i plaća putem platforme po cijeni koju je odredio vlasnik Escape Room-a. Ukoliko je rezervirani termin udaljen više od 24h od trenutka rezervacije, svim članovima tima 24h prije termina dolazi e-mail podsjetnik o rezerviranom terminu.

Korisnik administrator ima pristup svemu i može ručno mijenjati podatke ako se za to pokaže potreba.

Neprijavljeni korisnik ima pristup dostupnim Escape Room-ima, može pregledavati sve podatke i dostupne termine, ali kako bi postao članom tima i rezervirao termin, mora se prijaviti (ili registrirati).

Platforma ima sustav rangiranja timova (vidljivo ime tima) koji je javan (vidljiv i neprijavljenim korisnicima). Svaki Escape Room ima svoju ljestvicu s vremenima koliko je timovima koji su ga igrali trebalo da ga završe. Postoji i globalna ljestvica na kojoj su svi timovi i za koju skupljaju bodove na temelju brzine kojom završe pojedini Escape Room i njegove težine. Težina Escape Room-a (pa tako i bodovi na globalnoj ljestvici) se neprestano korigira jer, nakon što odigraju neku sobu korisnici ju mogu ocijeniti.

Plaćanja preko platforme (rezervacije termina za korisnike i dodavanje Escape Room-ova za vlasnike) biti će ostvarena integracijom sa vanjskim servisom, kao i interaktivna karta Escape Room-ova.