

# Programsko inženjerstvo

Ak. god. 2023./2024.

## Wild Track

Dokumentacija, Rev. 1

Grupa: *Lovci Na*

Voditelj: *Mia Sara Matušin*

iiiiiii HEAD Datum predaje: <11>. <11>. <2023>.

===== Datum predaje: *dan. studeni 2023.*

zzzzzzz 032745bec60ed631307afb4f2932b842228baafd

Nastavnik: *Hrvoje Nuić*

# Sadržaj

<b>1</b>	<b>Dnevnik promjena dokumentacije</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Opis projektnog zadatka</b>	<b>5</b>
2.1	Primjeri u $\text{\LaTeX}$ u . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Specifikacija programske potpore</b>	<b>15</b>
3.1	Funkcionalni zahtjevi . . . . .	15
3.1.1	Obrasci uporabe . . . . .	17
3.1.2	Sekvencijski dijagrami . . . . .	26
3.2	Ostali zahtjevi . . . . .	29
<b>4</b>	<b>Arhitektura i dizajn sustava</b>	<b>30</b>
4.1	Baza podataka . . . . .	30
4.1.1	Opis tablica . . . . .	31
4.1.2	Dijagram baze podataka . . . . .	42
4.2	Dijagram razreda . . . . .	43
4.3	Dijagram stanja . . . . .	44
4.4	Dijagram aktivnosti . . . . .	45
4.5	Dijagram komponenti . . . . .	46
<b>5</b>	<b>Implementacija i korisničko sučelje</b>	<b>47</b>
5.1	Korištene tehnologije i alati . . . . .	47
5.2	Ispitivanje programskog rješenja . . . . .	48
5.2.1	Ispitivanje komponenti . . . . .	48
5.2.2	Ispitivanje sustava . . . . .	48
5.3	Dijagram razmještaja . . . . .	49
5.4	Upute za puštanje u pogon . . . . .	50
<b>I</b>	<b>title</b>	<b>51</b>
<b>6</b>	<b>Zaključak i budući rad</b>	<b>52</b>

<b>Popis literature</b>	<b>53</b>
<b>Indeks slika i dijagrama</b>	<b>54</b>
<b>Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe</b>	<b>55</b>

# 1. Dnevnik promjena dokumentacije

## *Kontinuirano osvježavanje*

Rev.	Opis promjene/dodatka	Autori	Datum
0.1	Napravljen predložak.	Mia Sara Matušin	22.10.2023.
0.2	Dodani funkcionalni zahtjevi	Nikola Jamić	23.10.2023.
0.3	Dodana prva verzija obrazaca uporabe	Gabriela Oroz	23.10.2023.
0.4	Dodan prvi dio opisa projektnog zadatka	Mia Sara Matušin	23.10.2023.
0.5	Dodan drugi dio obrazaca uporabe	Lana Barišić	25.10.2023.
0.6	Dovršen opis projektnog zadatka	Mia Sara Matušin	25.10.2023.
0.10	Preveden uvod	*	08.09.2013.
0.11	Sekvencijski dijagrami	*	09.09.2013.
0.12.1	Započeo dijagrame razreda	*	10.09.2013.
0.12.2	Nastavak dijagrama razreda	*	11.09.2013.
1.0	Verzija samo s bitnim dijelovima za 1. ciklus	*	11.09.2013.
1.1	Uređivanje teksta – funkcionalni i nefunkcionalni zahtjevi	* *	14.09.2013.
1.2	Manje izmjene: Timer - Brojilo vremena	*	15.09.2013.

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

Rev.	Opis promjene/dodatka	Autori	Datum
1.3	Popravljeni dijagrami obrazaca uporabe	*	15.09.2013.
1.5	Generalna revizija strukture dokumenta	*	19.09.2013.
1.5.1	Manja revizija (dijagram razmještaja)	*	20.09.2013.
2.0	Konačni tekst predloška dokumentacije	*	28.09.2013.

*Moraju postojati glavne revizije dokumenata 1.0 i 2.0 na kraju prvog i drugog ciklusa. Između tih revizija mogu postojati manje revizije već prema tome kako se dokument bude nadopunjavao. Očekuje se da nakon svake značajnije promjene (dodatka, izmjene, uklanjanja dijelova teksta i popratnih grafičkih sadržaja) dokumenta se to zabilježi kao revizija. Npr., revizije unutar prvog ciklusa će imati oznake 0.1, 0.2, ..., 0.9, 0.10, 0.11.. sve do konačne revizije prvog ciklusa 1.0. U drugom ciklusu se nastavlja s revizijama 1.1, 1.2, itd.*

## 2. Opis projektnog zadatka

### *dio 1. revizije*

*Na osnovi projektnog zadatka detaljno opisati korisničke zahtjeve. Što jasnije opisati cilj projektnog zadatka, razraditi problematiku zadatka, dodati nove aspekte problema i potencijalnih rješenja. Očekuje se minimalno 3, a poželjno 4-5 stranica opisa. Teme koje treba dodatno razraditi u ovom poglavlju su:*

- *potencijalna korist ovog projekta*
- *postojeća slična rješenja (istražiti i ukratko opisati razlike u odnosu na zadani zadatak). Dodajte slike koja predočavaju slična rješenja.*
- *skup korisnika koji bi mogao biti zainteresiran za ostvareno rješenje.*
- *moгуćnost prilagodbe rješenja*
- *opseg projektnog zadatka*
- *moгуće nadogradnje projektnog zadatka*

*Za pomoć pogledati reference navedene u poglavlju „Popis literature“, a po potrebi konzultirati sadržaj na internetu koji nudi dobre smjernice u tom pogledu.*

Cilj ovog zadatka je napraviti aplikacijsko programsko sučelje koje će olakšati komunikaciju između istraživača, voditelja postaja te tragača u akcijama praćenja divljih životinja.

Prvi korak za korištenje aplikacije je registracija. Prilikom registracije korisnik odabire koju bi ulogu imao u aplikaciji. To može biti istraživač, voditelj postaje ili tragač. Podaci koje je potrebno unijeti pri registraciji su sljedeći:

- *korisničko ime*
- *fotografija*
- *lozinka*
- *ime*
- *prezime*
- *email adresa.*

Registracija završava potvrdom preko emaila, te dodatno voditelja i istraživača treba potvrditi administrator. Sličan primjer obrasca za registraciju prikazan je u nastavku na slici 2.1.

Email adresa

Lozinka

Potvrda lozinke

**OSOBNI PODACI**

Ime

Prezime

☐ Želim primati newsletter

☐ Registracijom prihvaćam **opće uvjete korištenja.**

**POTVRDI**

Slika 2.1: Primjer obrasca za registraciju/prijavu

**Voditelj** ima svoju postaju koja ima naziv po području na kojem se nalazi (npr.

Kopački rit, Velebit... ). Također posjeduje popis **tragača** koji su dio njegove postaje te na koji način mogu obavljati istraživanje. Mogućnosti kretanja tragača su sljedeće:

- *pješke*
- *automobilom*
- *cross motorom*
- *brodom*
- *dronom*
- *helikopterom.*

Akcija kreće tako što **istraživač** izda zahtjev za novom akcijom te od voditelja postaje traži da pošalje kvalificirane tragače. Istraživač može preko karte koja mu se prikazuje zadati zadatke svim tragačima na akciji. Tragač se može maknuti s akcije nakon što izvrši sve zadatke koji su mu zadani.

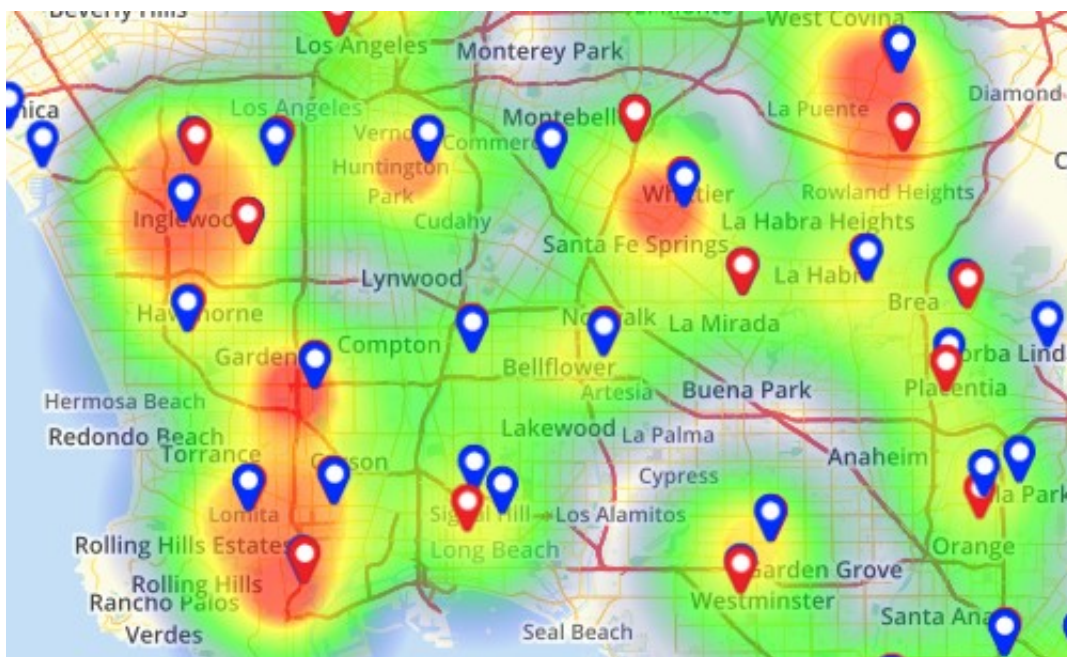
Zadaci su da tragač prođe određenom rutom te dođe do neke lokacije i postavi kameru ili gps uređaj. Na nekoj akciji istraživač i tragač mogu ostaviti komentar na karti.

Cilj svih akcija je pratiti životinje te odrediti povijest njihovog kretanja zbog čega sve životinje imaju gps uređaj. Praćene životinje trebaju imati sljedeće podatke:

- *naziv vrste*
- *slika*
- *opis.*

Sve karte koje se prikazuju su toplinske karte (eng. *heatmaps*). Primjer jedne takve toplinske karte je u nastavku na slici 2.2.





Slika 2.2: Primjer toplinske karte

Istraživač može izabrati koja će mu se karta prikazati. Može pregledavati karte s podacima o praćenim životinjama:

- *povijesne pozicije svih praćenih životinja*
- *trenutne pozicije svih praćenih životinja.*

Dodatna stavka koju je potrebno odabrati je želi li podatke o određenoj jedinki ili o svim životinjama neke vrste. Osim toga, ima pristup kartama s podacima o tragačima. Karte koje može pregledavati sadržavaju sljedeće podatke:

- *povijesne pozicije svih tragača na jednoj akciji*
- *trenutne pozicije svih aktivnih tragača na jednoj akciji.*

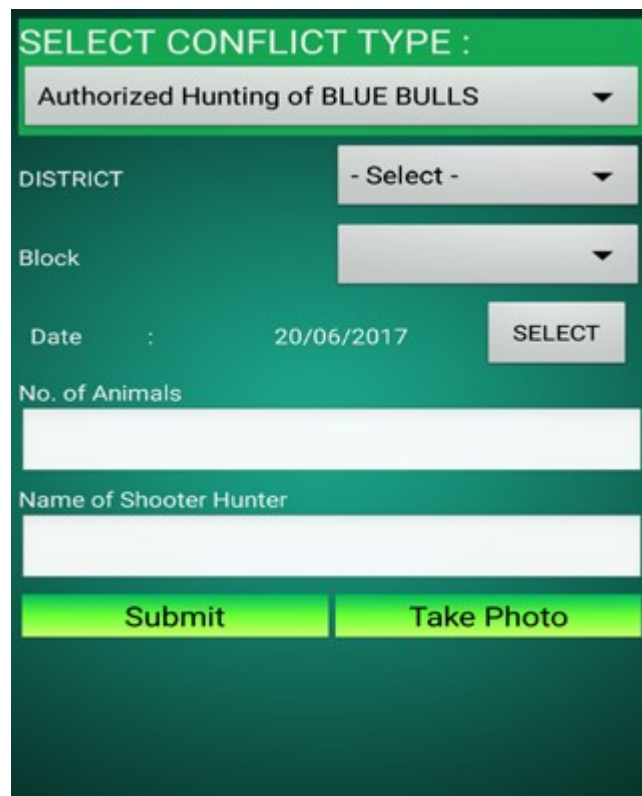
Tragače koje želi imati prikazane na karti treba odabrati po tipu prijevoza ili može pregledavati pozicije pojedinačnih tragača.

Također, pristup karti trenutne akcije u kojoj je sudionik ima i tragač. Na nje-govoj su karti vidljivi sljedeći podaci:

- *zadaci koje on treba obaviti*
- *trenutna pozicija ostalih aktivnih tragača na toj akciji*
- *trenutna pozicija praćenih životinja.*

Pronašli smo nekoliko aplikacija koje imaju sličnu ulogu kao naša te su nave-dene u nastavku.

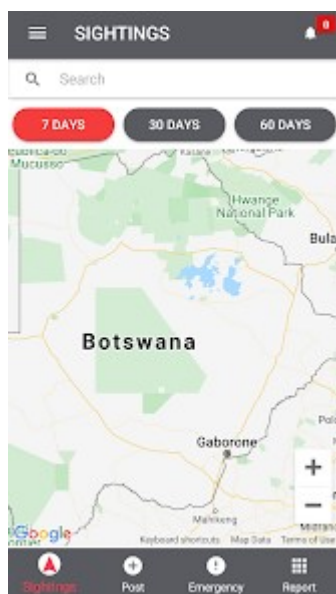
Aplikacija *eWildLife* je aplikacija s geoznakama za praćenje divljih životinja, slučajeve ubijanja istih te sukobe čovjeka i životinja te životinja međusobno. U nastavku na slici 2.3. prikazana je stranica za unošenje novih sukoba u ovoj aplikaciji.



The screenshot shows a mobile application interface with a green header and a dark green background. The header contains the text "SELECT CONFLICT TYPE :". Below the header is a dropdown menu with the selected option "Authorized Hunting of BLUE BULLS". Below this are two more dropdown menus: "DISTRICT" with the selected option "- Select -" and "Block" with a blank selection. Below these is a date field with the text "Date : 20/06/2017" and a "SELECT" button. Below the date field is a text input field labeled "No. of Animals". Below the text input field is another text input field labeled "Name of Shooter Hunter". At the bottom of the form are two buttons: "Submit" and "Take Photo".

Slika 2.3: Aplikacija eWildLife

Aplikacija *Kwibi* bavi se sličnom problematikom kao prethodno navedena aplikacija, rješava probleme sukoba između ljudi i divljih životinja. Ova aplikacija koristi kartu, što je slično kao i u našoj aplikaciji, a njihov je primjer u nastavku na slici 2.4.



Slika 2.4: Aplikacija Kwibi

Sljedeća je aplikacija *IMammalia* koja je pokrenuta u sklopu projekta Mammal-Net diljem Europe, a između ostalog i na Agronomskom fakultetu u Zagrebu. Na stranicu se može registrirati kao tragač ili osmatrač. Tragači u aplikaciju postavljaju fotografije divljih životinja sa svojih kamera koje osmatrači mogu pregledavati i kategorizirati. U nastavku je primjer jedne takve fotografije na slici 2.5.



Slika 2.5: Aplikacija IMammalia

Neke od ideja koje je naš tim smislio, a mogle bi u budućnosti unaprijediti aplikaciju kao što je naša su sljedeće:

- prikazane male ikonice životinja na karti
- klikom na životinju otvara se detaljan opis i fotografija vrste
- svijetli i tamni način rada
- algoritam za automatsko slanje najkompatibilnijih tragača na akciju, bez posredovanja vođitelja postaje.

## 2.1 Primjeri u L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xu

*Ovo potpoglavlje izbrisati.*

U nastavku se nalaze različiti primjeri kako koristiti osnovne funkcionalnosti L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xa koje su potrebne za izradu dokumentacije. Za dodatnu pomoć obratiti se asistentu na projektu ili potražiti upute na sljedećim web sjedištima:

- Upute za izradu diplomskog rada u L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>Xu - [https://www.fer.unizg.hr/\\_download/repository/LaTeX-upute.pdf](https://www.fer.unizg.hr/_download/repository/LaTeX-upute.pdf)
- L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X projekt - <https://www.latex-project.org/help/>
- StackExchange za Tex - <https://tex.stackexchange.com/>

podcrtani tekst, **podebljani tekst**, *nagnuti tekst*

primjer primjer primjer primjer **primjer** primjer

- primjer
- primjer
- primjer
  1. primjer
    - 1.a primjer
      - b primjer
    2. primjer

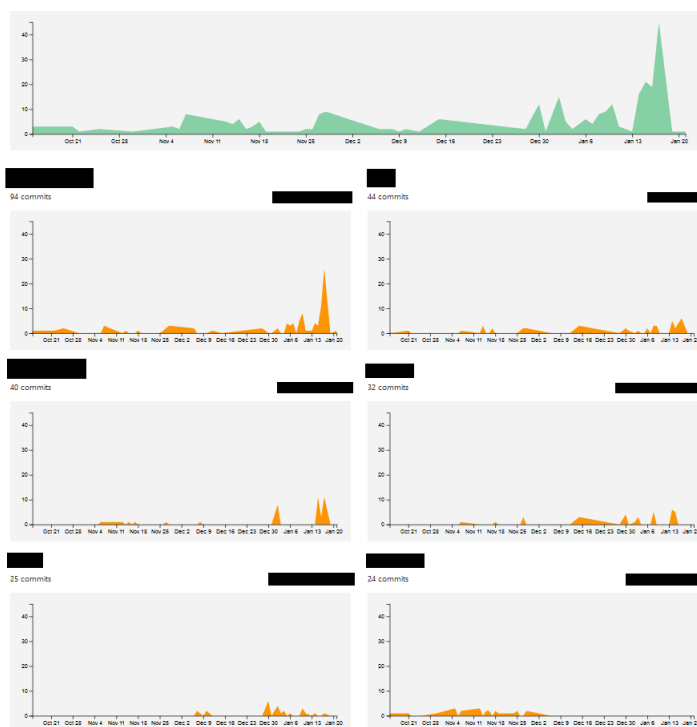
primjer url-a: <https://www.fer.unizg.hr/predmet/proinz/projekt>

posebni znakovi: # \$ % & { } \_ | < > ^ ~ \

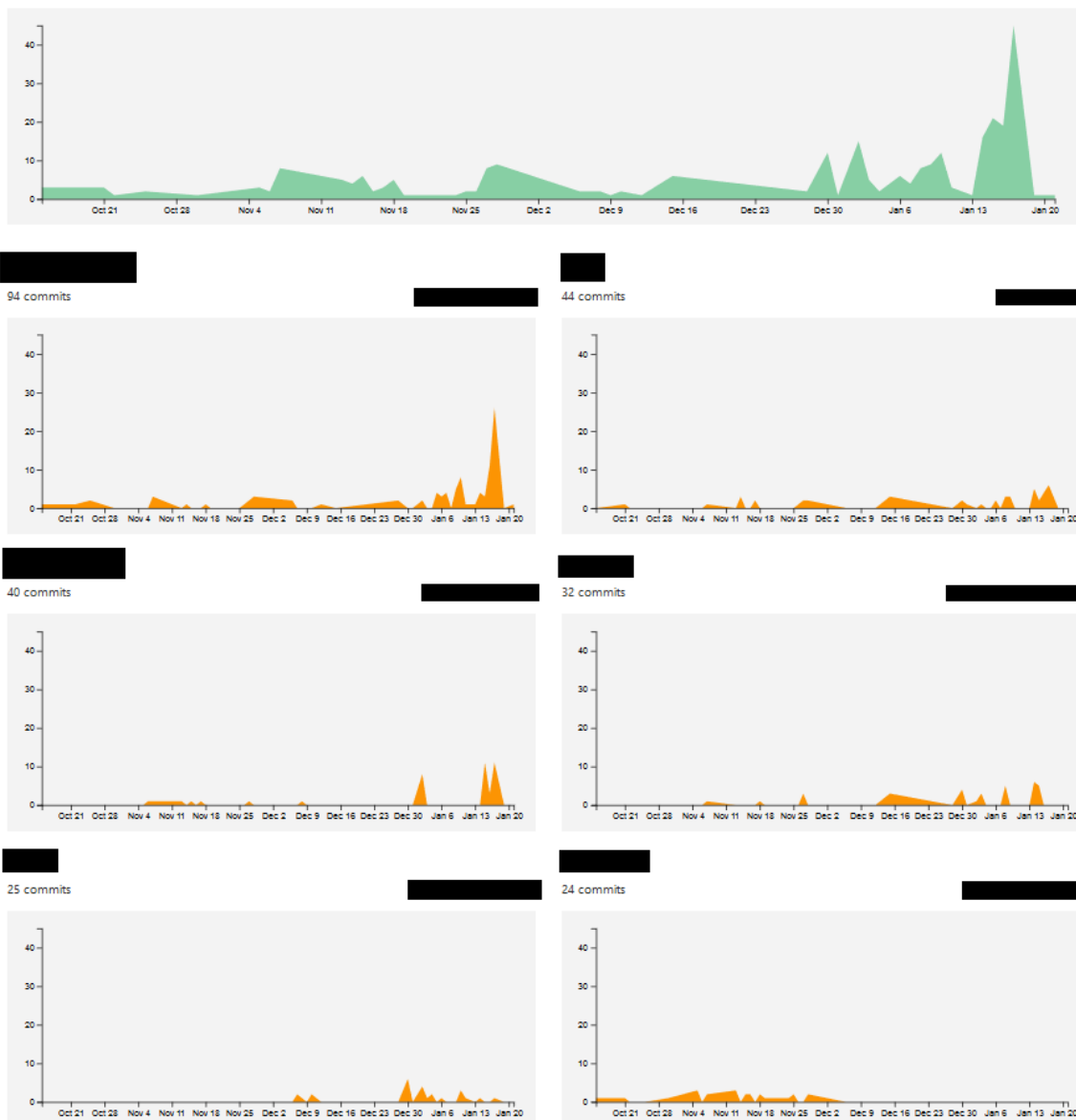
naslov unutar tablice		
IDKorisnik	INT	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod
korisnickoIme	VARCHAR	
email	VARCHAR	
ime	VARCHAR	
primjer	VARCHAR	

Tablica 2.1: Naslov s referencom izvan tablice

IDKorisnik	INT	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod
korisnickoIme	VARCHAR	
email	VARCHAR	
ime	VARCHAR	
primjer	VARCHAR	



Slika 2.6: Primjer slike s potpisom



Slika 2.7: Primjer slike s potpisom 2

Referenciranje slike 2.7 u tekstu.



## 3. Specifikacija programske potpore

### 3.1 Funkcionalni zahtjevi

#### *dio 1. revizije*

Navesti **dionike** koji imaju **interes u ovom sustavu** ili **su nositelji odgovornosti**. To su prije svega korisnici, ali i administratori sustava, naručitelji, razvojni tim.

Navesti **aktore** koji izravno **koriste** ili **komuniciraju sa sustavom**. Oni mogu imati inicijatorsku ulogu, tj. započinju određene procese u sustavu ili samo sudioničku ulogu, tj. obavljaju određeni posao. Za svakog aktora navesti funkcionalne zahtjeve koji se na njega odnose.

#### **Dionici:**

1. Vlasnik (naručitelj)
2. Registrirani korisnici:
  - (a) Voditelji
  - (b) Istraživači
  - (c) Tragači
3. Razvojni tim
4. Administrator

#### **Aktori i njihovi funkcionalni zahtjevi:**

1. Neregistrirani korisnik (sudionik) može:
  - (a) poslati zahtjev za registraciju sa željenom ulogom za koju se prijavljuje (istraživač, voditelj postaje ili tragač na terenu)
2. Istraživač (inicijator) može:
  - (a) stvoriti nove akcije pretraživanja i praćenja



- (b) poslati zahtjev voditelju za tragača s potrebnim kvalifikacijama
- (c) pojedinačno zadati zadatke tragačima
  - i. dati komentar za zadani zadatak
- (d) pristupiti interaktivnoj karti s informacijama o poziciji tragača, životinja i postaja
  - i. ostaviti komentar za ostale sudionike
- (e) odabrati način izrade karata (povijesne pozicije životinja, filtrirano po vrsti, filtrirano po jedinki, trenutne pozicije životinja; povijesne pozicije tragača, filtrirano po tipu prijevoza, filtrirano pojedinačno po tragaču, trenutne pozicije tragača)

3. Voditelj postaje (inicijator) može:

- (a) definirati tragače njegove postaje
  - i. definirati način na koji su osposobljeni izvoditi pretraživanje
- (b) odabrati konkretne tragače za pojedinu akciju

4. Tragač na terenu (inicijator) može:

- (a) biti osposobljen za obavljanje zadataka na različite načine (pješke, dromom, automobilom, cross motorom, brodom, helikopterom)
- (b) ostaviti komentar o životinji tijekom akcije
- (c) maknuti se s akcije završetkom potrebnih zadataka
- (d) pristupiti interaktivnoj karti s informacijama o zadacima, poziciji tragača te trenutnim pozicijama životinja
  - i. ostaviti komentar za ostale sudionike

5. Administrator (inicijator) može:

- (a) vidjeti popis registriranih korisnika i njihove podatke
  - i. mijenjati prava i podatke registriranih korisnika
- (b) potvrditi istraživača i voditelja postaje

6. Baza podataka (sudionik):

- (a) pohranjuje sve podatke o korisnicima i njihovim ovlastima
- (b) pohranjuje sve podatke o postajama i njihovim lokacijama
- (c) pohranjuje sve podatke o životinjama i njihovim lokacijama

### 3.1.1 Obrasci uporabe

#### *dio 1. revizije*

#### Opis obrazaca uporabe

*Funkcionalne zahtjeve razraditi u obliku obrazaca uporabe. Svaki obrazac je potrebno razraditi prema donjem predlošku. Ukoliko u nekom koraku može doći do odstupanja, potrebno je to odstupanje opisati i po mogućnosti ponuditi rješenje kojim bi se tijekom obrasca vratio na osnovni tijek.*

#### UC1 - Registracija

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Izrada korisničkog računa za pristup sustavu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir opcije registracija
  2. Odabir uloge
  3. Unos osobnih podataka (korisničko ime, fotografija, lozinka, ime, prezime i email adresa)
  4. Slanje zahtjeva za registraciju
  5. Potvrđivanje registracije preko email adrese
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 3.a Zauzeto korisničko ime
    1. Sustav obavještava korisnika da je potrebno upotrijebiti drugo korisničko ime
  - 3.b Krivi format lozinke
    1. Sustav obavještava korisnika o uvjetu koji nije zadovoljen da bi lozinka bila ispravna
  - 3.c Nepotpuna prijava
    1. Sustav obavještava korisnika o podacima koji mu nedostaju za uspješnu registraciju
  - 5.a Nije potvrđena registracije preko email adrese
    1. Sustav obavještava korisnika da mora potvrditi registraciju preko email adrese

**UC2 - Potvrda registracije od strane administratora**

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Potvrda registracije istraživača i voditelja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Istraživač ili voditelj je poslao zahtjev za registraciju
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir opcije potvrđivanja registracije istraživača i voditelja
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Administrator ne potvrđuje registraciju istraživača ili voditelja
    1. Sustav obavještava korisnika da mu nije potvrđena registracija i predlaže da sudjeluje kao tragač

**UC3 - Prijava u sustav**

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Korištenje aplikacije
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registracija
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir opcije prijava
  2. Unos podataka (korisničko ime i lozinka)
  3. Otvaranje aplikacije
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Unos pogrešnog korisničkog imena ili lozinke
    1. Sustav obavještava korisnika da je unio pogrešno korisničko ime ili lozinku te mu dozvoljava novi pokušaj

**UC4 - Uređivanje osobnih podataka**

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Promijenjeni osobni podaci
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir opcije "Osobni podaci"
  2. Odabir opcije "Uredi"
  3. Promjena željenih podataka

- 4. Odabir opcije "Spremi"
- 5. Baza podataka se ažurira
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 3.a Unos zauzetog korisničkog imena
    - 1. Sustav obavještava korisnika da je potrebno upotrijebiti drugu korisničko ime
  - 3.b Korisnik unosi krivi format lozinke
    - 1. Sustav obavještava korisnika lo uvjetu koji nije zadovoljen da bi lozinka bila ispravna
  - 4.a Korisnik ne odabire opciju "Spremi"
    - 1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio podatke

#### UC5 - Pregled registriranih korisnika

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Pregled i upravljanje registriranim korisnicima
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Postoje registrirani korisnici
- **Opis osnovnog tijeka:**
  - 1. Odabir opcije pregleda registriranih korisnika
  - 2. Odabir opcije mijenjanja prava i osobnih podataka pojedinog korisnika
  - 3. Odabir opcije spremanja promjene
  - 4. Baza podataka se ažurira
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 3.a Administrator ne odabire opciju spremanja promjena
    - 1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio podatke

#### UC6 - Voditelj odabire svoje postaje i tragače

- **Glavni sudionik:** Voditelj
- **Cilj:** Voditelj ima dodijeljenu postaju i tragače kojima upravlja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Prijavljen kao voditelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
  - 1. Voditelj unosi naziv postaje koje će pokrivati
  - 2. Voditelj odabire tragače koji su dio njegove postaje
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Voditelj odabire već zauzetu postaju

1. Sustav obavještava vođitelja da postaja već ima svog vođitelja

#### **UC7 - Vođitelj definira metode pretraživanja za tragača**

- **Glavni sudionik:** Vođitelj
- **Cilj:** Tragač ima određene metode pretraživanja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Vođitelj ima dodijeljenu postaju i tragače kojima upravlja
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Vođitelj odabire tragača
  2. Vođitelj definira načine na koje je odabrani tragač osposobljen pretraživati (pješke, dronom, automobilom, cross motorm, brodom ili helikopterom)

#### **UC8 - Praćenje životinja**

- **Glavni sudionik:** Gps uređaj
- **Cilj:** Praćenje životinja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Postavljen gps uređaj na životinji
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Gps uređaj aplikaciji odašilje svoju poziciju
  2. U bazu podataka se zapisuju podaci o životinji
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Gps uređaj ne radi
    1. Sustav obavještava korisnike da je gps uređaj prestao raditi

#### **UC9 - Stvaranje akcije pretraživanja i praćenja**

- **Glavni sudionik:** Istraživač
- **Cilj:** Stvoriti akciju pretraživanja i praćenja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Prijavljen kao istraživač
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Istraživač odabire opciju stvaranja nove akcije
  2. Istraživač odabire postaju, broj tragača te potrebne kvalifikacije za akciju
  3. Istraživač šalje zahtjev za tragačima vođitelju postaje

#### **UC10 - Vođitelj odabire tragače za akciju**

- **Glavni sudionik:** Voditelj
- **Cilj:** Odabrati tragače za akciju pretraživanja i praćenja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Prijavljen kao voditelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Voditelj postaje prima zahtjev od istraživača za određenim brojem tragača s određenim kvalifikacijama
  2. Voditelj postaje odabire tragače za akciju
  3. Voditelj postaje šalje popis odabranih tragača istraživaču
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Voditelj postaje nema dovoljan broj tragača s potrebnim kvalifikacijama
    1. Voditelj obavještava istraživača kako nema dovoljan broja tragača te mu dodjeljuje one koje ima

#### UC11 - Stvaranje zadataka

- **Glavni sudionik:** Istraživač
- **Cilj:** Stvaranje zadataka na pojedinoj akciji
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Istraživač je prijavljen
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir određenog tragača
  2. Odabir opcije dodavanja novog zadatka odabranom tragaču
  3. Odabir zadatka (prolazak određenom rutom i dolazak do određene lokacije, postavljanje kamere ili uređaja za praćenje)
  4. Istraživač potvrđuje unesene podatke i time dodjeljuje zadatak tragaču
  5. Spremanje podataka u bazu podataka
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 4.a Istraživač ne potvrđuje unesene podatke
    1. Sustav obavještava korisnika da nije potvrdio podatke prije izlaska iz prozora

#### UC12 - Istraživač ostavlja komentare za tragače

- **Glavni sudionik:** Istraživač
- **Cilj:** Ostaviti komentare za akciju tragačima
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Prijavljen kao istraživač

- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Istraživaču se nudi opcija dodavanja komentara na zadatak
  2. Istraživač unosi i sprema komentar
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 4.a Korisnik ne odabire opciju "Spremi"
    1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio komentar

#### UC13 - Prikaz životinja na karti istraživača

- **Glavni sudionik:** Istraživač
- **Cilj:** Prikaz životinja na karti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Istraživač je prijavljen i izradio je akciju
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir prikaza karte
  2. Odabir prikaza životinja
  3. Odabir informacija koje će se prikazivati na karti (povijesne pozicije svih praćenih životinja filtrirano po vrsti ili pojedinačno po jedinki, trenutne pozicije praćenih životinja)
  4. Odabir opcije generiranja karte
  5. Sustav generira kartu na temelju odabranih podataka (za informacije o povijesnim pozicijama generira se toplinska karta)
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 5.a Karta se ne generira
    1. Sustav obavještava korisnika da nije odabrao sve potrebne informacije

#### UC14 - Prikaz tragača na karti istraživača

- **Glavni sudionik:** Istraživač
- **Cilj:** Prikaz tragača na karti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Istraživač je prijavljen i izradio je akciju
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir prikaza karte
  2. Odabir prikaza tragača
  3. Odabir informacija koje će se prikazivati na karti (povijesne pozicije svih tragača na nekoj akciji, filtrirano po tipu prijevoza ili pojedinačno po tragaču te trenutne pozicije tragača aktivnih na akciji)

4. Odabir opcije generiranja karte
  5. Sustav generira kartu na temelju odabranih podataka (za informacije o povijesnim pozicijama generira se toplinska karta)
- **Opis mogućih odstupanja:**
    - 5.a Karta se ne generira
      1. Sustav obavještava korisnika da nije odabrao sve potrebne informacije

#### UC15 - Prikaz karte za tragača

- **Glavni sudionik:**Tragač
- **Cilj:** Prikaz karte za tragača na određenoj akciji
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Tragač je prijavljen i sudjeluje u određenoj akciji
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Odabir određene akcije
  2. Odabir prikaza karte za odabranu akciju
  3. Odabir prikaza popisa zadataka, trenutne pozicije ostalih tragača ili trenutne pozicije praćenih životinja za određenu akciju
  4. Tragač može pojedini zadatak označiti odrađenim
  5. Tragač može ostaviti komentar na zadatak ili na praćenu životinju
  6. Tragač potvrđuje unesene podatke
  7. Spremanje podataka u bazu podataka
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 5.a Tragač ne potvrđuje unesene podatke
    1. Sustav obavještava korisnika da nije potvrdio podatke prije izlaska iz prozora

#### UC16 - Tragač ostavlja komentar o životinji

- **Glavni sudionik:**Tragač
- **Cilj:** Komentar za životinju od strane tragača
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Tragač je sudjelovao u akciji
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Tragaču se pri prikazu karte i životinja nudi opcija "Komentiraj"
  2. Tragač piše komentar na praćenu životinju
  3. Tragač sprema komentar



- **Opis mogućih odstupanja:**

- 4.a Korisnik ne odabire opciju "Spremi"

- 1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio komentar

### UC17 - Tragač napušta akciju

- **Glavni sudionik:** Tragač

- **Cilj:** Tragač više ne sudjeluje u akciji

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Tragač je ispunio sve dodijeljene zadatke

- **Opis osnovnog tijeka:**

- 1. Tragač odabire određenu akciju

- 2. Tragač odabire opciju za napuštanje akcije

- **Opis mogućih odstupanja:**

- 1.a Tragač pokušava napustiti akciju, a nije izvršio sve zadatke

- 1. Sustav obavještava tragača da nije ispunio sve zadatke te mu ne dopušta napustiti akciju

### UC18 - Tragač ocijenjuje i piše komentar

- **Glavni sudionik:** Tragač

- **Cilj:** Tragač ostavlja ocjenu i komentar

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Tragač je završio akciju

- **Opis osnovnog tijeka:**

- 1. Nakon završetka akcije, tragaču se nudi opcija "Ocijeni"

- 2. Tragač odabire ocjenu za odrađenu akciju

- 3. Tragaču se nudi opcija "Komentiraj"

- 4. Tragač piše komentar na akciju

- 5. Tragač sprema ocjenu i komentar

- **Opis mogućih odstupanja:**

- 4.a Korisnik ne odabire opciju "Spremi"

- 1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio komentar

### UC19 - Istraživač ostavlja komentar na životinju

- **Glavni sudionik:** Istraživač

- **Cilj:** Komentar na životinju

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Istraživač je prijavljen
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Istraživaču se pri prikazu karte nudi opcija "Komentiraj"
  2. Istraživač piše komentar na životinju item Istraživač potvrđuje unešeni komentar
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 4.a Korisnik ne odabire opciju "Spremi"
    1. Sustav obavještava korisnika da nije spremio komentar

### UC20 - Bilježenje staza i kretanja tragača

- **Glavni sudionik:** Tragač
- **Cilj:** Bilježenje staza i kretanja tragača
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Tragač je prijavljen i koristi gps uređaj
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Tragač ima uključen gps uređaj prilikom obavljanja zadatka
  2. Gps uređaj odašilje svoju poziciju
  3. Tragač ima opciju unijeti način kojim se kretao
  4. Tragač potvrđuje unešeni način
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Tragač nije uključio gps uređaj
    1. Sustav obavještava tragača da nije uključen gps uređaj
  - 2.a Gps uređaj ne radi
    1. Sustav obavještava tragača da gps uređaj ne radi
  - 3.a Tragač ne potvrđuje unesene podatke
    1. Sustav obavještava korisnika da nije potvrdio podatke prije izlaska iz prozora

### **Dijagrami obrazaca uporabe**

*Prikazati odnos aktora i obrazaca uporabe odgovarajućim UML dijagramom. Nije nužno nacrtati sve na jednom dijagramu. Modelirati po razinama apstrakcije i skupovima srodnih funkcionalnosti.*

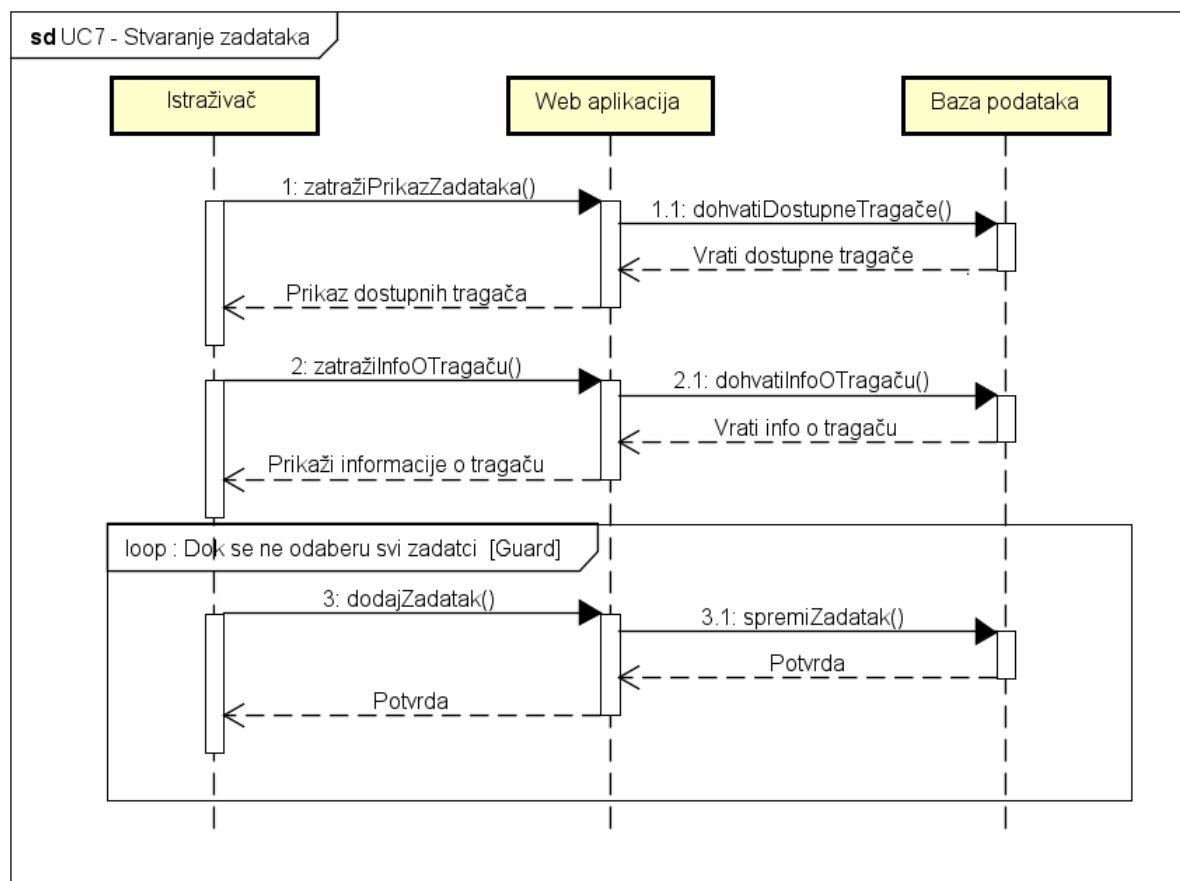
### 3.1.2 Sekvencijski dijagrami

#### *dio 1. revizije*

*Nacrtati sekvencijske dijagrame koji modeliraju najvažnije dijelove sustava (max. 4 dijagrama). Ukoliko postoji nedoumica oko odabira, razjasniti s asistentom. Uz svaki dijagram napisati detaljni opis dijagrama.*

#### **Obrazac uporabe UC7 - Stvaranje zadataka**

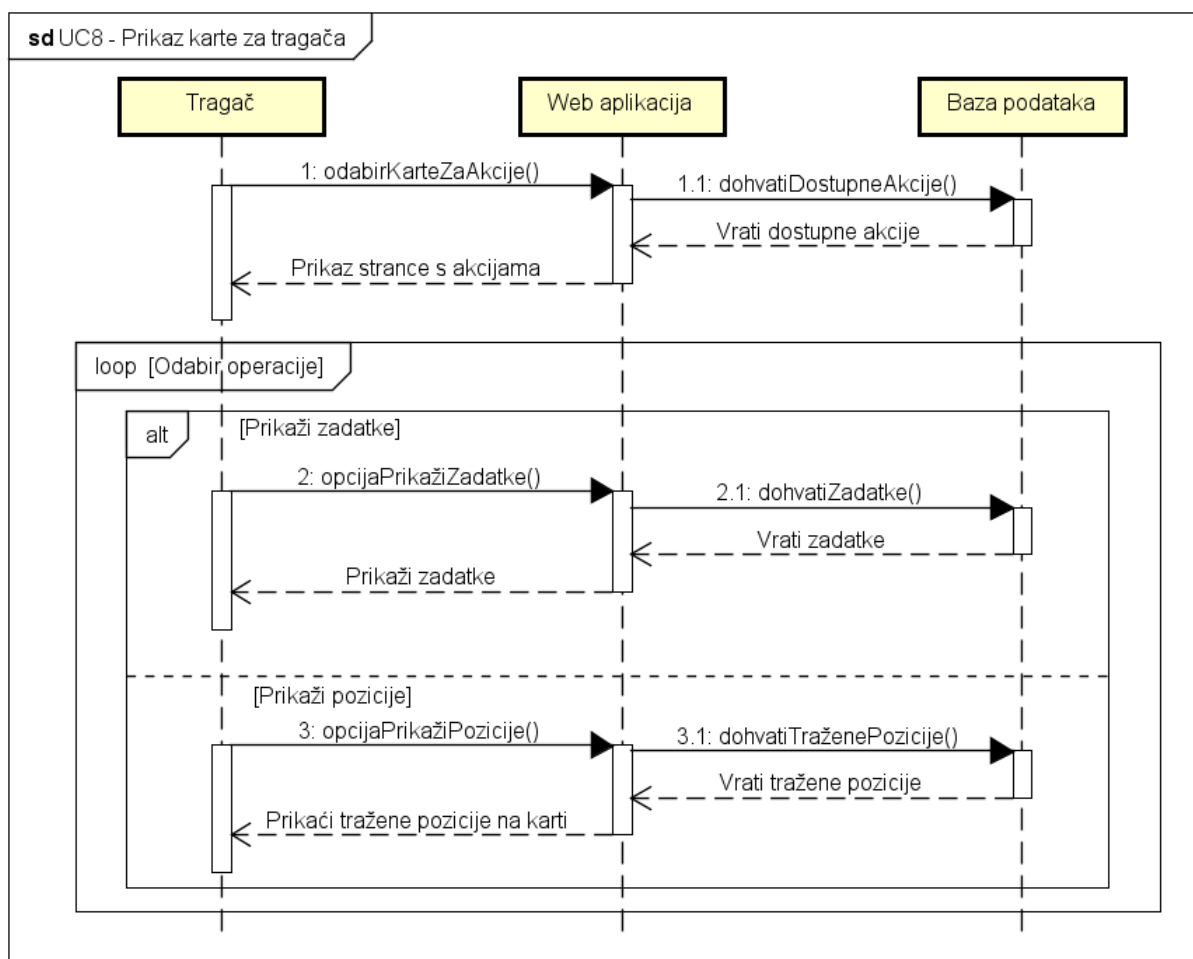
Istraživač šalje zahtjev za prikazom stranice za dodjelu zadataka. Poslužitelj dohvaća dostupne tragače iz baze podataka te ih prikazuje istraživaču. Istraživač dodjeljuje zadatke za svakog tragača posebno (prolazak određenom rutom, dolazak do određene lokacije, postavljanje kamere ili uređaja za praćenje) upisom u formu pojedinačnog tragača. Nakon dodjele zadataka istraživač šalje zahtjev za spremanjem podataka. Poslužitelj prima zahtjev i šalje podatke o tragačima i zadacima u bazu podataka. Poslužitelj odgovara porukom da je sve uspjelo.



Slika 3.1: Sekvencijski dijagram - UC7

## Obrazac uporabe UC8 - Prikaz karte za tragača

Tragač šalje zahtjev za prikazom stranice za odabir karte. Poslužitelj prima zahtjev, iz baze podataka dohvaća podatke o dostupnim akcijama te tragaču prikazuje stranicu na kojoj može odabrati kartu za određenu akciju te način prikaza informacija na karti (Popis zadataka, trenutne pozicije ostalih tragača, trenutne pozicije životinja). Ako tragač odabere popis zadataka, prikazuju mu se njegovi zadatci te ih može pregledati i označiti odrađenim. Ako tragač odabere prikaz karte i trenutnih pozicija, poslužitelj prima zahtjev, dohvaća podatke o pozicijama iz baze podataka i tragaču šalje stranicu na kojoj se prikazuje karta sa svim traženim pozicijama.



Slika 3.2: Sekvencijski dijagram - UC8

## 3.2 Ostali zahtjevi

### *dio 1. revizije*

*Nefunkcionalni zahtjevi i zahtjevi domene primjene dopunjuju funkcionalne zahtjeve. Oni opisuju **kako se sustav treba ponašati** i koja **ograničenja** treba poštivati (performanse, korisničko iskustvo, pouzdanost, standardi kvalitete, sigurnost...). Primjeri takvih zahtjeva u Vašem projektu mogu biti: podržani jezici korisničkog sučelja, vrijeme odziva, najveći mogući podržani broj korisnika, podržane web/mobilne platforme, razina zaštite (protokoli komunikacije, kriptiranje...)... Svaki takav zahtjev potrebno je navesti u jednoj ili dvije rečenice.*

- Vrijeme odziva poslužitelja mora biti maksimalno 10 sekundi
- Ne smiju postojati neautorizirane naredbe od strane registriranih korisnika
- Neregistrirani korisnici ne smiju imati pristup informacijama akcija i karata
- Neplanirano korištenje korisničkog sučelja ne smije narušiti sigurnost podataka
- Stranica treba biti responzivna
- Pregledna i lagana navigacija po aplikaciji

## 4. Arhitektura i dizajn sustava

### *dio 1. revizije*

*Potrebno je opisati stil arhitekture te identificirati: podsustave, preslikavanje na radnu platformu, spremišta podataka, mrežne protokole, globalni upravljački tok i sklopovsko-programске zahtjeve. Po točkama razraditi i popratiti odgovarajućim skicama:*

- *izbor arhitekture temeljem principa oblikovanja pokazanih na predavanjima (objasniti zašto ste baš odabrali takvu arhitekturu)*
- *organizaciju sustava s najviše razine apstrakcije (npr. klijent-poslužitelj, baza podataka, datotečni sustav, grafičko sučelje)*
- *organizaciju aplikacije (npr. slojevi frontend i backend, MVC arhitektura)*

### 4.1 Baza podataka

#### *dio 1. revizije*

Za potrebe našeg sustava koristit ćemo relacijsku bazu podataka koja svojom strukturom olakšava modeliranje stvarnog svijeta. Temeljna jedinica baze je relacija, odnosno tablica koja je definirana svojim imenom i skupom atributa. Glavna svrha baze podataka je brza i jednostavna pohrana, izmjena i dohvaćanje podataka za daljnju obradu. Baza podataka ove aplikacije sastoji se od sljedećih entiteta:

- USER
- RESEARCHER
- MANAGER
- TRACKER
- ANIMAL
- STATION

- ACTION
- TASK
- MEDIUM
- QUALIFICATION
- TRACKER\_IN\_ACTION
- TRACKER\_IN\_ACTION\_ARCHIVE
- TRACKER\_LOCATION
- ANIMAL\_LOCATION
- STATION\_LOCATION
- TRACKER\_HISTORY
- ANIMAL\_HISTORY
- ROUTE
- ROUTE\_POINT\_LOCATION
- ANIMAL\_COMMENT
- MAP\_COMMENT

#### 4.1.1 Opis tablica

**USER** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za korisnika aplikacije. Sadrži attribute ID korisnika, korisničko ime korisnika u aplikaciji, fotografiju korisnika, šifru računa korisnika, pravo ime i prezime korisnika, e-mail adresu i atribut koji označava je li korisnik registriran tipa BOOL. Ova klasa sadrži zajedničke attribute sva tri tipa korisnika aplikacije (voditelj, istraživač, tragač) te služi za lakše spremanje podataka koje svaki korisnik mora imati. Ovaj entitet je vezi *One-to-One* sa svakim tipom korisnika aplikacije. S klasom MAP\_COMMENT je u vezi *One-to-Many* jer više korisnika (mora biti istraživač ili tragač) može ostaviti komentar na mapi.



USER		
id	INT	jedinstveni identifikator (TRACKER.id ili MANAGER.id ili RESEARCHER.id)
username	VARCHAR	korisničko ime
photo	PHOTOTYPE	fotografija korisnika
password	VARCHAR	šifra korisničkog računa
name	VARCHAR	ime korisnika
surname	VARCHAR	prezime korisnika
email	VARCHAR	e-mail korisnika
registered	BOOL	oznaka koja definira je li korisnik registriran

**RESEARCHER** Ovaj entitet sadrži dodatne atribute koji opisuju korisnika koji se odlučio za ulogu istraživača u aplikaciji. Povezna je s klasom USER vezom *One-to-One* preko ID ključa. Dodatni atribut nam govori je li korisnik odobren kao istraživač od strane administratora jer je to preduvjet za obavljanje te uloge. U vezi je *One-to-Many* s klasom ACTION (svaki istraživač može organizirati više radnih akcija). S klasom MAP\_COMMENT je indirektno (pomoću USER.id) u vezi *One-to-Many* jer više korisnika može ostaviti komentar na mapi.

RESEARCHER		
id	INT	identifikator istraživača (USER.id)
approved	BOOL	oznaka je li istraživač odobren od strane administratora

**MANAGER** Ovaj entitet sadrži dodatne atribute koji opisuju korisnika koji ima ulogu voditelja neke stanice. Moguće je da voditelj vodi samo jednu stanicu i također da jedna stanica ima samo jednog voditelja zato je veza klase STATION i MANAGER *One-to-One*. Dodatni atribut approved označava je li korisniku odobren zahtjev za ulogu voditelja od strane administratora (isto kao i istraživaču) te atribut idStation koji označava jedinstveni identifikator stanice kojoj je korisnik voditelj.

MANAGER		
id	INT	jedinstveni identifikator (USER.id)
approved	BOOL	oznaka odobrenja
idStation	INT	identifikator stanice (STATION.id)

**TRACKER** Ovaj entitet označava korisnika koji obavlja ulogu tragača. Povezan je vezama *One-to-One* s klasom USER, s klasom TRACKER\_IN\_ACTION, koja označava tragača koji trenutno obavlja zadatke neke akcije i vozilo kojim se koristi, te vezom *Many-to-One* s klasom STATION i vezom *One-to-Many* s klasama TASK, jer jedan tragač može imati više zadataka, klasom TRACKER\_IN\_ACTION\_ARCHIVE koja čuva podatke o tragačima koji su obavljali neke zadatke. Tragač može obavljati zadatke koji su zadani od strane istraživača samo na jednoj stanici, dok stanica može imati više tragača na različitim zadatcima. S klasom ANIMAL\_COMMENT je u vezi *One-to-Many* jer više tragača može ostaviti komentar na nekoj životinji te je također u vezi *One-to-One* s klasom TRACKER\_LOCATION koja služi za čuvanje lokacija tragača. Također je u vezi *Many-to-Many* s klasom MEDIUM što se razrješava tablicom QUALIFICATION. S klasom MAP\_COMMENT je indirektno (pomoću USER.id) u vezi *One-to-Many* jer više korisnika može ostaviti komentar na mapi.

TRACKER		
id	INT	jedinstveni identifikator tragača (USER.id)
idStation	INT	jedinstveni identifikator stanice (STATION.id)

**ANIMAL** Ovaj entitet predstavlja klasu životinja i sadrži sve atribute koji opisuju neku životinju. Sadrži atribute ID životinje, vrstu životinje, fotografiju životinje, tekst koji opisuje životinju i oznaku koja govori je li postavljen GPS na životinju ili nije. U vezi je *One-to-Many* s klasom TASK jer na nekom zadatku se može pratiti jedna životinja dok više zadataka može pratiti istu životinju. S klasom ANIMAL\_COMMENT je u vezi *One-to-Many* jer više komentara se može ostaviti za istu životinju. Također je u vezi *One-to-One* s klasom ANIMAL\_LOCATION koja zapisuje trenutnu lokaciju životinje, ali je u vezi *One-to-Many* s klasom ANIMAL\_HISTORY koja sprema podatke o kretanju životinje.

ANIMAL		
id	INT	jedinstveni identifikator
species	VARCHAR	vrsta životinje
photo	PHOTOTYPE	fotografija životinje
description	TEXT	opis životinje
hasGPS	BOOL	potvrda GPS uređaja na životinji

**STATION** Ovaj entitet predstavlja klasu stanice koja sadrži attribute koje opisuju stanicu; ID stanice, ime stanice te kratki opis stanice. U vezi je *One-to-One* s klasom STATION\_LOCATION, koja sadrži podatke o lokaciji stanice, i s klasom MANAGER, za svaku stanicu zadužen je točno jedan voditelj.

STATION		
id	INT	jedinstveni identifikator stanice
name	VARCHAR	ime stanice
description	TEXT	opis stanice

**ACTION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za akciju koju provodi određeni istraživač. Sadrži attribute ID, naslov, ID istraživača koji provodi akciju, vrijeme početka, vrijeme kraja te status koji je kodni broj za trenutno stanje akcije (čeka da postane aktivna, aktivna, riješena, prekinuta). Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetom RESEARCHER preko ID-a istraživača te je u vezi *One-to-Many* s entitetima TASK koji predstavlja zadatak, TRACKER\_IN\_ACTION koji predstavlja trenutno aktivne tragače u akcijama te njihov način prijevoza, TRACKER\_IN\_ACTION\_ARCHIVE koji predstavlja prošle zapise tragača aktivnih na akcijama te njihov način prijevoza, ANIMAL\_COMMENT koji predstavlja komentar tragača vezan za određenu životinju u nekoj akciji, MAP\_COMMENT koji predstavlja komentar vezan za određenu lokaciju u nekoj akciji te ga mogu napisati istraživač ili tragač.

ACTION		
id	INT	jedinstveni identifikator

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

ACTION		
title	VARCHAR	naslov akcije
idResearcher	INT	ID istraživača (RESEARCHER.id)
start	TIMESTAMP	vrijeme početka
end	TIMESTAMP	vrijeme kraja
status	INT	kodni broj za trenutno stanje akcije

**TASK** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za zadatak koji je dio neke akcije te ga odrađuje određeni tragač. Sadrži atribut ID, naslov, ID tragača koji odrađuje zadatak, ID akcije kojoj pripada, ID životinje u slučaju da je zadatak da se prati neku životinju, vrsta životinje u slučaju da je zadatak povezan s nekom vrstom životinje, geografska širina i dužina za slučaj da je potrebno otići na neku lokaciju, ID rute za slučaj da je potreban prolazak nekom rutom, površina za slučaj da je potrebno istražiti neku površinu, sadržaj u kojem je opisan zadatak, vrijeme početka, vrijeme kraja te status koji je kodni broj za trenutno stanje zadatka (čeka da postane aktivan, aktivan, riješen, prekinut). Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetima RESEARCHER preko ID-a istraživača, ACTION preko ID-a akcije, ANIMAL preko ID-a životinje, ROUTE preko ID-a rute.

TASK		
id	INT	jedinstveni identifikator
title	VARCHAR	naslov zadatka
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id)
idAction	INT	ID akcije (ACTION.id)
idAnimal	INT	ID životinje (ANIMAL.id)
speciesAnimal	VARCHAR	vrsta životinje (ako postoji, treba biti neki od ANIMAL.species zapisa)
latitude	DOUBLE	geografska širina
longitude	DOUBLE	geografska dužina
idRoute	INT	ID rute (ROUTE.id)

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

TASK		
area	AREATYPE	površina
content	TEXT	opis (sadržaj) zadatka
start	TIMESTAMP	vrijeme početka
end	TIMESTAMP	vrijeme kraja
status	INT	kodni broj za trenutno stanje zadatka

**MEDIUM** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za sredstva prijevoza koje tragači mogu koristiti u akcijama. Sadrži attribute tip (npr. automobil, zrakoplov...), zračna linija što je oznaka računa li se ruta do neke lokacije za taj tip prijevoza kao pravocrtna (zračna linija), radijus pretraživanja moguć s tim sredstvom, vrijednost na skali koliko dobro se uočavaju detalji s tim tipom sredstva te vrijednost na skali kolika je brzina putovanja tim tipom sredstva. Ovaj entitet u vezi je *Many-to-Many* s entitetom TRACKER što se dodatno razrješava u tablici QUALIFICATION te je u vezi *One-to-Many* s entitetima TRACKER\_IN\_ACTION, TRACKER\_IN\_ACTION\_ARCHIVE te QUALIFICATION.

MEDIUM		
type	VARCHAR	tip sredstva prijevoza, ujedno i primarni ključ
airline	BOOL	oznaka računa li se pravocrtna ruta
radius	DOUBLE	mogući radijus pretraživanja
detail	DOUBLE	vrijednost na skali koliko dobro se uočavaju detalji
speed	DOUBLE	vrijednost na skali kolika je brzina putovanja

**QUALIFICATION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za kvalifikacije tragača za tip sredstva prijevoza. Sadrži attribute ID tragača te tip sredstva prijevoza za koje je taj tragač kvalificiran. Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetima TRACKER preko ID-a tragača, MEDIUM preko tipa sredstva prijevoza.

QUALIFICATION		
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id), ujedno i prvi dio kompozitnog primarnog ključa
typeMedium	VARCHAR	tip (ujedno i ID) sredstva prijevoza (MEDIUM.type), ujedno i drugi dio kompozitnog primarnog ključa

**TRACKER\_IN\_ACTION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za odnos trenutno aktivnih akcija i tragača koji rade na njima. Sadrži attribute ID tragača, ID akcije te sredstvo prijevoza. Ovaj entitet u vezi je *One-to-One* s entitetom TRACKER preko ID-a tragača te je u vezi *Many-to-One* s entitetima ACTION preko ID-a akcije, MEDIUM preko tipa sredstva prijevoza.

TRACKER_IN_ACTION		
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id), ujedno i primarni ključ
idAction	INT	ID akcije (ACTION.id)
typeMedium	VARCHAR	tip (ujedno i ID) sredstva prijevoza (MEDIUM.type)

**TRACKER\_IN\_ACTION\_ARCHIVE** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za prošle odnose akcija i tragača, arhiva koja nastaje iz podataka koji migriraju iz tablice TRACKER\_IN\_ACTION kada neki tragač završi svoj posao na nekoj akciji. Sadrži attribute ID tragača, ID akcije te sredstvo prijevoza. Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetima TRACKER preko ID-a tragača, ACTION preko ID-a akcije, MEDIUM preko tipa sredstva prijevoza.

TRACKER_IN_ACTION_ARCHIVE		
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id), ujedno i prvi dio kompozitnog primarnog ključa
idAction	INT	ID akcije (ACTION.id), ujedno i drugi dio kompozitnog primarnog ključa

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

TRACKER_IN_ACTION_ARCHIVE		
typeMedium	VARCHAR	tip (ujedno i ID) sredstva prijevoza (MEDIUM.type)

**TRACKER\_LOCATION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za trenutne lokacije tragača. Sadrži atribut ID tragača te geografska širina i dužina koje zajedno čine lokaciju. Ovaj entitet u vezi je *One-to-One* s entitetom TRACKER preko ID-a tragača.

TRACKER_LOCATION		
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id), ujedno i primarni ključ
latitude	DOUBLE	geografska širina
longitude	DOUBLE	geografska dužina

**ANIMAL\_LOCATION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za trenutne lokacije praćenih životinja. Sadrži atribut ID životinje te geografska širina i dužina koje zajedno čine lokaciju. Ovaj entitet u vezi je *One-to-One* s entitetom ANIMAL preko ID-a životinje.

ANIMAL_LOCATION		
idAnimal	INT	ID životinje (ANIMAL.id), ujedno i primarni ključ
latitude	DOUBLE	geografska širina
longitude	DOUBLE	geografska dužina

**STATION\_LOCATION** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za lokacije stanica. Sadrži atribut ID stanice te geografska širina i dužina koje zajedno čine lokaciju. Ovaj entitet u vezi je *One-to-One* s entitetom STATION preko ID-a stanice.

STATION_LOCATION		
idStation	INT	ID stanice (STATION.id), ujedno i primarni ključ
latitude	DOUBLE	geografska širina
longitude	DOUBLE	geografska dužina

**TRACKER\_HISTORY** Ova tablica bilježi podatke na mapi, odnosno točke na mapi kojima je tragač prolazio tijekom obavljanja zadatka. U vezi je *Many-to-One* s tablicom TRACKER što znači da za jednog tragača može biti više zabilježenih točaka na mapi. Atributi su ID tragača, vrijeme bilježenja lokacije te zemljopisna dužina i širina. Primarni ključ čine dva atributa: ID tragača i vrijeme bilježenja lokacije.

TRACKER_HISTORY		
idTracker	INT	identifikator tragača (TRACKER.id)
time	TIMESTAMP	vrijeme bilježenja lokacije
latitude	DOUBLE	zemljopisna širina
longitude	DOUBLE	zemljopisna dužina

**ANIMAL\_HISTORY** Ova tablica zapisane lokacije na kojima je određena životinja prolazila u nekom trenutku. Sadrži attribute ID životinje, vrijeme bilježenja lokacije, zemljopisnu širinu i dužinu. Primarni ključ tablice čine ID životinje i vrijeme bilježenja lokacije. Entitet je u vezi *Many-to-One* s tablicom ANIMAL zato jer se za jednu životinju može zabilježiti više točaka na karti.

ANIMAL_HISTORY		
idAnimal	INT	identifikator životinje (ANIMAL.id)
time	TIMESTAMP	vrijeme bilježenja lokacije
latitude	DOUBLE	zemljopisna širina
longitude	DOUBLE	zemljopisna dužina

**ROUTE** Ova tablica označava rutu po kojoj se tragači mogu kretati. Sadrži attribute ID tablice i tekstualni opis te rute. U vezi je *One-to-Many* s tablicom RO-



UTE\_POINT\_LOCATION koja opisuje lokacijske točke na mapi te određene rute. Također je u odnosu *One-to-Many* s tablicom TASK što govori da se na više zadataka može prolaziti istom rutom.

ROUTE		
id	INT	identifikator rute
description	TEXT	tekstualni opis rute

**ROUTE\_POINT\_LOCATION** Ova tablica je povezana s tablicom ROUTE odnosom *Many-to-One* te se u nju spremaju podatci svake zabilježene točke neke rute po kojima se ta ruta razlikuje od drugih. Atributi su joj ID rute, poredak točaka po ruti, zemljopisna širina i dužina svake točke na ruti. Primarni ključ ove tablice čini kombinacija ID rute i poredak točaka.

ROUTE_POINT_LOCATION		
idRoute	INT	identifikator rute (ROUTE.id)
order	INT	poredak točaka po ruti
latitude	DOUBLE	zemljopisna širina točke na ruti
longitude	DOUBLE	zemljopisna dužina točke na ruti

**ANIMAL\_COMMENT** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za komentar nekog tragača o nekoj životinji u nekoj akciji. Sadrži attribute ID, naslov, ID životinje na koju se komentar odnosi, ID tragača koji je napisao komentar, ID akcije u kojoj je komentar napisan te sadržaj komentara. Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetima ANIMAL preko ID-a životinje, TRACKER preko ID-a tragača te ACTION preko ID-a akcije.

ANIMAL_COMMENT		
id	INT	jedinstveni identifikator
title	VARCHAR	naslov komentara
idAnimal	INT	ID životinje (ANIMAL.id)
idTracker	INT	ID tragača (TRACKER.id)

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

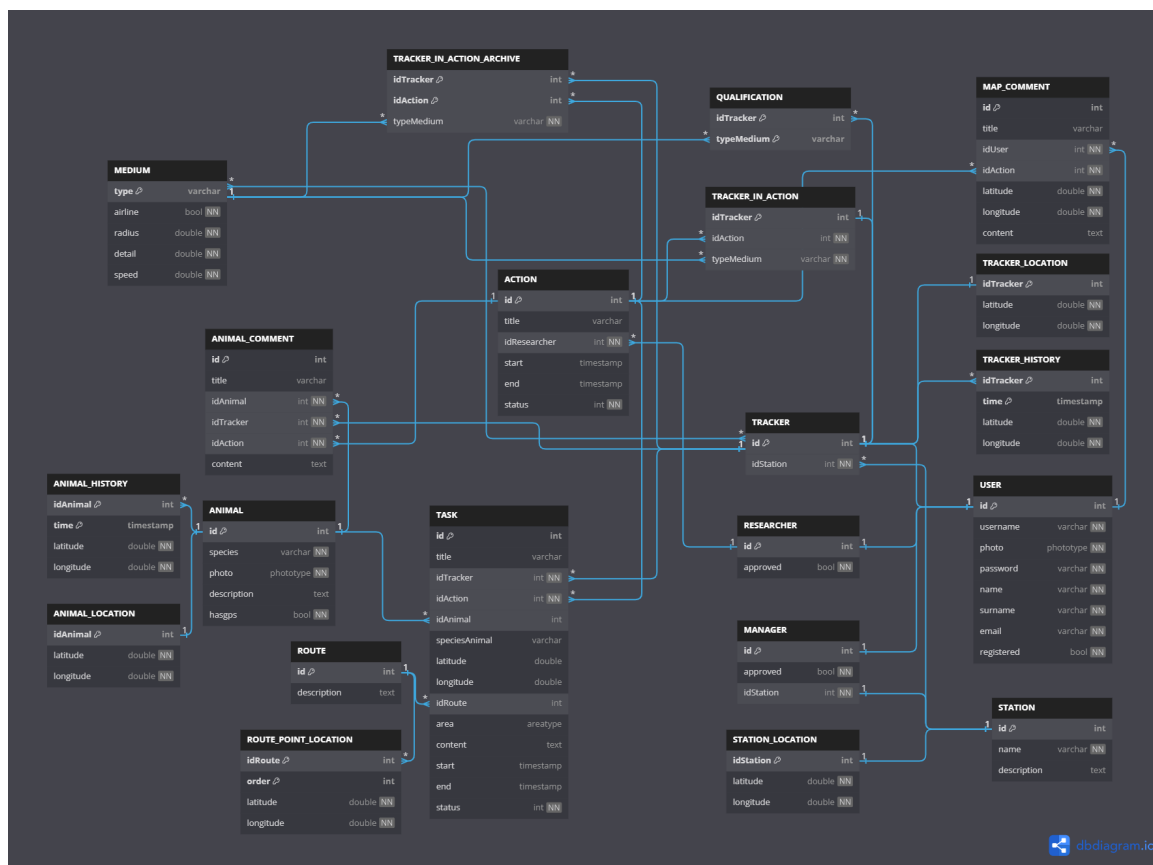
ANIMAL_COMMENT		
idAction	INT	ID akcije (ACTION.id)
content	TEXT	sadržaj komentara

**MAP\_COMMENT** Ovaj entitet sadržava sve važne informacije vezane za komentar nekog korisnika (može biti istraživač ili tragač) vezan za određenu lokaciju u nekoj akciji. Sadrži attribute ID, naslov, ID korisnika (istraživač ili tragač) koji je napisao komentar, ID akcije u kojoj je komentar napisan, geografska širina i dužina koje zajedno čine lokaciju za koju je komentar vezan te sadržaj komentara. Ovaj entitet u vezi je *Many-to-One* s entitetima USER preko ID-a korisnika (indirektno s TRACKER ili RESEARCHER) te ACTION preko ID-a akcije.

MAP_COMMENT		
id	INT	jedinstveni identifikator
title	VARCHAR	naslov komentara
idUser	INT	ID korisnika (USER.id, indirektno povezano s TRACKER.id ili RESEARCHER.id)
idAction	INT	ID akcije (ACTION.id)
latitude	DOUBLE	geografska širina
longitude	DOUBLE	geografska dužina
content	TEXT	sadržaj komentara

435.6108pt

## 4.1.2 Dijagram baze podataka



Slika 4.1: E-R dijagram baze podataka

## 4.2 Dijagram razreda

*Potrebno je priložiti dijagram razreda s pripadajućim opisom. Zbog preglednosti je moguće dijagram razlomiti na više njih, ali moraju biti grupirani prema sličnim razinama apstrakcije i srodnim funkcionalnostima.*

### **dio 1. revizije**

*Prilikom prve predaje projekta, potrebno je priložiti potpuno razrađen dijagram razreda vezan uz **generičku funkcionalnost** sustava. Ostale funkcionalnosti trebaju biti idejno razrađene u dijagramu sa sljedećim komponentama: nazivi razreda, nazivi metoda i vrste pristupa metodama (npr. javni, zaštićeni), nazivi atributa razreda, veze i odnosi između razreda.*

### **dio 2. revizije**

*Prilikom druge predaje projekta dijagram razreda i opisi moraju odgovarati stvarnom stanju implementacije*

## 4.3 Dijagram stanja

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram stanja i opisati ga. Dovoljan je jedan dijagram stanja koji prikazuje **značajan dio funkcionalnosti** sustava. Na primjer, stanja korisničkog sučelja i tijekom korištenja neke ključne funkcionalnosti jesu značajan dio sustava, a registracija i prijava nisu.*

## 4.4 Dijagram aktivnosti

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram aktivnosti s pripadajućim opisom. Dijagram aktivnosti treba prikazivati značajan dio sustava.*

## 4.5 Dijagram komponenti

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram komponenti s pripadajućim opisom. Dijagram komponenti treba prikazivati strukturu cijele aplikacije.*

## 5. Implementacija i korisničko sučelje

### 5.1 Korištene tehnologije i alati

#### *dio 2. revizije*

*Detaljno navesti sve tehnologije i alate koji su primijenjeni pri izradi dokumentacije i aplikacije. Ukratko ih opisati, te navesti njihovo značenje i mjesto primjene. Za svaki navedeni alat i tehnologiju je potrebno **navesti internet poveznicu** gdje se mogu preuzeti ili više saznati o njima.*



## 5.2 Ispitivanje programskog rješenja

### *dio 2. revizije*

*U ovom poglavlju je potrebno opisati provedbu ispitivanja implementiranih funkcionalnosti na razini komponenti i na razini cijelog sustava s prikazom odabranih ispitnih slučajeva. Studenti trebaju ispitati temeljnu funkcionalnost i rubne uvjete.*

### 5.2.1 Ispitivanje komponenti

*Potrebno je provesti ispitivanje jedinica (engl. unit testing) nad razredima koji implementiraju temeljne funkcionalnosti. Razraditi **minimalno 6 ispitnih slučajeva** u kojima će se ispitati redovni slučajevi, rubni uvjeti te izazivanje pogreške (engl. exception throwing). Poželjno je stvoriti i ispitni slučaj koji koristi funkcionalnosti koje nisu implementirane. Potrebno je priložiti izvorni kôd svih ispitnih slučajeva te prikaz rezultata izvođenja ispita u razvojnom okruženju (prolaz/pad ispita).*

### 5.2.2 Ispitivanje sustava

*Potrebno je provesti i opisati ispitivanje sustava koristeći radni okvir Selenium<sup>1</sup>. Razraditi **minimalno 4 ispitna slučaja** u kojima će se ispitati redovni slučajevi, rubni uvjeti te poziv funkcionalnosti koja nije implementirana/izaziva pogrešku kako bi se vidjelo na koji način sustav reagira kada nešto nije u potpunosti ostvareno. Ispitni slučaj se treba sastojati od ulaza (npr. korisničko ime i lozinka), očekivanog izlaza ili rezultata, koraka ispitivanja i dobivenog izlaza ili rezultata.*

*Izradu ispitnih slučajeva pomoću radnog okvira Selenium moguće je provesti pomoću jednog od sljedeća dva alata:*

- *dodatak za preglednik **Selenium IDE** - snimanje korisnikovih akcija radi automatskog ponavljanja ispita*
- ***Selenium WebDriver** - podrška za pisanje ispita u jezicima Java, C#, PHP koristeći posebno programsko sučelje.*

*Detalji o korištenju alata Selenium bit će prikazani na posebnom predavanju tijekom semestra.*

---

<sup>1</sup><https://www.seleniumhq.org/>

## 5.3 Dijagram razmještaja

### *dio 2. revizije*

Potrebno je umetnuti **specifikacijski** dijagram razmještaja i opisati ga. Moguće je umjesto specifikacijskog dijagrama razmještaja umetnuti dijagram razmještaja instanci, pod uvjetom da taj dijagram bolje opisuje neki važniji dio sustava.

## 5.4 Upute za puštanje u pogon

### *dio 2. revizije*

*U ovom poglavlju potrebno je dati upute za puštanje u pogon (engl. deployment) ostvarene aplikacije. Na primjer, za web aplikacije, opisati postupak kojim se od izvornog kôda dolazi do potpuno postavljene baze podataka i poslužitelja koji odgovara na upite korisnika. Za mobilnu aplikaciju, postupak kojim se aplikacija izgradi, te postavi na neku od trgovina. Za stolnu (engl. desktop) aplikaciju, postupak kojim se aplikacija instalira na računalo. Ukoliko mobilne i stolne aplikacije komuniciraju s poslužiteljem i/ili bazom podataka, opisati i postupak njihovog postavljanja. Pri izradi uputa preporučuje se **naglasiti korake instalacije uporabom natuknica** te koristiti što je više moguće **slike ekrana** (engl. screenshots) kako bi upute bile jasne i jednostavne za slijediti.*

*Dovršenu aplikaciju potrebno je pokrenuti na javno dostupnom poslužitelju. Studentima se preporuča korištenje neke od sljedećih besplatnih usluga: Amazon AWS, Microsoft Azure ili Heroku. Mobilne aplikacije trebaju biti objavljene na F-Droid, Google Play ili Amazon App trgovini.*

**Dio I**

**title**

## 6. Zaključak i budući rad

### *dio 2. revizije*

*U ovom poglavlju potrebno je napisati osvrt na vrijeme izrade projektnog zadatka, koji su tehnički izazovi prepoznati, jesu li riješeni ili kako bi mogli biti riješeni, koja su znanja stečena pri izradi projekta, koja bi znanja bila posebno potrebna za brže i kvalitetnije ostvarenje projekta i koje bi bile perspektive za nastavak rada u projektnoj grupi.*

*Potrebno je točno popisati funkcionalnosti koje nisu implementirane u ostvarenoj aplikaciji.*

# Popis literature

## *Kontinuirano osvježavanje*

*Popisati sve reference i literaturu koja je pomogla pri ostvarivanju projekta.*

1. Programsko inženjerstvo, FER ZEMRIS, <http://www.fer.hr/predmet/proinz>
2. I. Sommerville, "Software engineering", 8th ed, Addison Wesley, 2007.
3. T.C.Lethbridge, R.Langaniere, "Object-Oriented Software Engineering", 2nd ed. McGraw-Hill, 2005.
4. I. Marsic, Software engineering book", Department of Electrical and Computer Engineering, Rutgers University, <http://www.ece.rutgers.edu/~marsic/books/SE>
5. The Unified Modeling Language, <https://www.uml-diagrams.org/>
6. Astah Community, <http://astah.net/editions/uml-new>

# Indeks slika i dijagrama

2.1	Primjer obrasca za registraciju/prijavu . . . . .	6
2.2	Primjer toplinske karte . . . . .	8
2.3	Aplikacija eWildLife . . . . .	9
2.4	Aplikacija Kwibi . . . . .	10
2.5	Aplikacija IMammalia . . . . .	10
2.6	Primjer slike s potpisom . . . . .	13
2.7	Primjer slike s potpisom 2 . . . . .	14
3.1	Sekvencijski dijagram - UC7 . . . . .	27
3.2	Sekvencijski dijagram - UC8 . . . . .	28
4.1	E-R dijagram baze podataka . . . . .	42

# Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe

## Dnevnik sastajanja

### *Kontinuirano osvježavanje*

*U ovom dijelu potrebno je redovito osvježavati dnevnik sastajanja prema predlošku.*

#### 1. sastanak

- Datum: u ovom formatu: 2. studenoga 2023.
- Prisustvovali: I.Prezime, I.Prezime
- Teme sastanka:
  - opis prve teme
  - opis druge teme

#### 2. sastanak

- Datum: u ovom formatu: 2. studenoga 2023.
- Prisustvovali: I.Prezime, I.Prezime
- Teme sastanka:
  - opis prve teme
  - opis druge teme



## Tablica aktivnosti

### Kontinuirano osvježavanje

*Napomena: Doprinosi u aktivnostima treba navesti u satima po članovima grupe po aktivnosti.*

	Mia Sara Matušin	Dino Baralić	Lana Barišić	Martin Bugarin	Nikola Jamić	Gabriela Oroz	Dorjan Štrbac
Upravljanje projektom							
Opis projektnog zadatka	5						
Funkcionalni zahtjevi					3		
Opis pojedinih obrazaca			4			4	
Dijagram obrazaca							
Sekvencijski dijagrami							
Opis ostalih zahtjeva							
Arhitektura i dizajn sustava							
Baza podataka							
Dijagram razreda							
Dijagram stanja							
Dijagram aktivnosti							
Dijagram komponenti							
Korištene tehnologije i alati							
Ispitivanje programskog rješenja							
Dijagram razmještaja							
Upute za puštanje u pogon							

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

	Mia Sara Matušin	Dino Baralić	Lana Barišić	Martin Bugarin	Nikola Jamić	Gabriela Oroz	Dorjan Štrbac
Dnevnik sastajanja							
Zaključak i budući rad							
Popis literature							
Izrada baze podataka		4		1	1		4
<i>Dodatne stavke kako ste podijelili izradu aplikacije</i>							
<i>npr. izrada početne stranice</i>							
<i>izrada baze podataka</i>							
<i>spajanje s bazom podataka</i>							
<i>back end</i>							

## Dijagrami pregleda promjena

### *dio 2. revizije*

*Prenijeti dijagram pregleda promjena nad datotekama projekta. Potrebno je na kraju projekta generirane grafove s gitlaba prenijeti u ovo poglavlje dokumentacije. Dijagrami za vlastiti projekt se mogu preuzeti s [gitlab.com](https://gitlab.com) stranice, u izborniku Repository, pritiskom na stavku Contributors.*