Državni Univerzitet u Novom Pazaru Departman za tehničke nauke Računarska tehnika



Predmet: Softversko inženjerstvo

Tema: Coffee Bar App

Tim: Lejla Hasanović Elzina Boljetini

Mentor: Prof. Edis Mekić Prof. Edin Dolićanin Ass. Emir Ugljanin

Predlog projekta

Coffee Bar App je desktop aplikacija koja će ugostiteljskim objektima (kafićima) pomoći da unaprede svoje poslovanje.

• Opis projektnog zadatka

Aplikacija će biti razvijena radi unapređenja poslovanja ugostiteljskih objekata (kafića) kako bi bilo uspešnije i profitabilnije. Omogućiće korisnicima bolju organizaciju posla. Učiniće poslovanje efikasnijim i bezbednijim jer će biti omogućena brža usluga, a pristup podacima o poslovanju će imati samo vlasnik. Vizuelno, aplikacija će biti razvijena u Microsoft Visual C# okruženju, da bi vlasnici i konobari videli na koji način se sve to realizuje, a pomoću dokumentacije će dopreti do srži naše tematike.

• Doseg problema koji će biti rešavan

Aplikacija je zamišljena na nivou formi koje će se povezivati u razvojnom okruženju Microsoft Visual C# korišćenjem C# programskog jezika. Svaka forma je zasebna klasa koja će imati zasebne funkcije i metode i različita ponašanja. Na primer, svaki korisnik sistema ima svoju šifru pomoću koje se prijavljuje na aplikaciju. Prilikom prijave (na osnovu šifre) sistem prepoznaje korisnike, koji imaju strogo definisane privilegije i prava pristupa sistemu.

Korisnici sistema

- ✓ Vlasnici:
- ✓ Konobari.

• Objašnjenje korisnika sistema

Vlasnici imaju mogućnost da raspolažu sistemom/softverom u svim mogućim sferama. Npr.:

- ✓ Pristup svim funkcijama kojima aplikacija raspolaže;
- ✓ Praćenje računa:
- ✓ Praćenje statistike i dnevnog pazara sa filterima za datum, smene i konobare;
- ✓ Praćenje stanja artikala u magacinu (da ne bi došlo do nestašice artikala u magacinu):
- ✓ Dodavanje, izmena i brisanje artikala;
- ✓ Upravljanja bazom podataka zaposlenih.

Konobari imaju mogućnost:

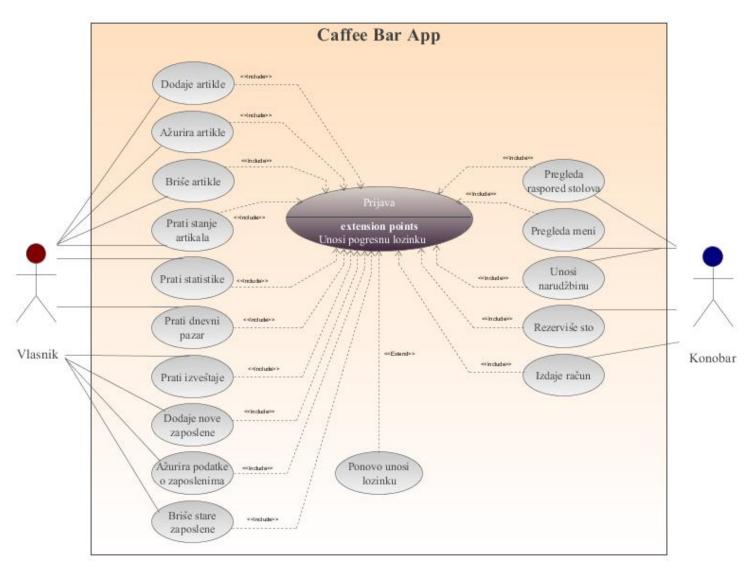
- ✓ Brzog prijavljivanja;
- ✓ Pregleda menija;
- ✓ Unošenja narudžbine;
- ✓ Naplate pojedinačne narudžbine;
- ✓ Naplate zbirnih narudžbina;
- ✓ Rezervacije stolova;
- ✓ Izdavanje računa.

Zahtevi korisnika

Korišćenjem aplikacije konobari će imati više vremena da se posvete gostima, naručivanje će biti daleko efikasnije i tako će se povećati produktivnost u lokalu. Aplikacija podržava svaku operaciju koja je potrebna konobarima kako bi se unos narudžbina, naplata i ostale dnevne operacije izvršavale brzo, intuitivno i tačno. Stolovi na ekranu su predstavljeni tako da se dobija realan prikaz rasporeda stolova u lokalu. Jednostavnim klikom na sto ulazi se u novi račun za izabrani sto, ili već postojeći gde se može dodati nova porudžbinu Programu se pristupa preko šifre. Svaki korisnik dobija svoju šifru koja mu omogućava dobijanje odgovarajućih privilegija za korišćenje programa čime se mogućnost zloupotrebe svodi na minimum. Vlasnici lokala u svakom momentu mogu pratiti poslovanje i na taj način će imati uvid u poslovanje. Svi bitni događaji se pamte tako da je na osnovu ovih podataka omogućen bolji uvid u rad zaposlenih kao i rešavanje svih potencijalno spornih situacija (dolazak/odlazak na posao, izdavanje računa...). Aplikacija je jednostavna za korišćenje. Vlasnici i konobari će brzo ovladati opcijama.

Use Case dijagram

Na slici je prikazan dijagram slučajeva korišćenja i aktera.



Slika 1. Use Case dijagram

• Tim i sastav tima

- ✓ Naziv tima: ©Inženjerke
- ✓ Članovi tima: Lejla Hasanović, Elzina Boljetini
- ✓ Vođa tima: Lejla Hasanović

• Obrazloženje za izbor vođe tima

Vođa tima, Lejla Hasanović, je izabrana jer se u toku studiranja pokazala kao dobar vođa grupe. Timski je radila na raznim projektima, dobrinela rešavanju brojnih problema, i učestvovala u donošenju odluka o izmenama sa ciljem rešavanja novonastalih problema.

Osnovni cilj tima

- ✓ Definisanje zadataka i njihovo organizovanje u faze potrebne za implementaciju;
- ✓ Pravljenje uspešnog proizvoda;
- ✓ Učenje novih veština u programiranju za rad na razvoju softvera;
- ✓ Učenje novih veština u pisanju dokumentacije za rad na razvoju softvera;
- ✓ Upoznavanje sa različitim tehnikama za rad sa timom;
- ✓ Učenje novih veština komunikacija;
- ✓ Savladati menadžerske veštine i rukovođenje timom.

• Rad tima

✓ Vreme rada na projektu svakog od članova je data u tabeli:

Tabela 1. Vreme rada na projektu članova tima

| Dani | Vreme (prosek) |
|------------------------------|----------------|
| Utorak | 3h |
| Četvrtak | 2h |
| Subota | 3h |
| Nedelja | 3h |
| Prosek sati za nedelju dana: | 11h |

✓ Odsustvo: isključivo neophodni razlozi.

• Način komunikacije među članovima tima

- ✓ Sastanci (glavni vid komunikacije);
- ✓ Elektronska pošta;
- ✓ Telefon:
- ✓ Skype;
- ✓ Konsultacije sa asistentom i profesorima.

- Načini komunikacije korišćeni za donošenje odluka u toku razvoja i rešavanje konkretnih problema
- ✓ Sastanci;
- ✓ Skype;
- ✓ Telefon.