

Programsko inženjerstvo

Ak. god. 2020./2021.

MISFLIP

Dokumentacija, Rev. 0

Grupa: *MISFLIP*

Voditelj: *Ivar Cmrečak*

Datum predaje: *<dan>. <mjesec>. <godina>.*

Nastavnik: *Igor Stančin*

Sadržaj

1	Dnevnik promjena dokumentacije	2
2	Opis projektnog zadatka	3
2.1	Motivacija za projekt	3
3	Specifikacija programske potpore	4
3.1	Funkcionalni zahtjevi	4
3.1.1	Obrasci uporabe	7
3.1.2	Sekvencijski dijagrami	20
3.2	Ostali zahtjevi	27
	Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe	28

1. Dnevnik promjena dokumentacije

Kontinuirano osvježavanje

Rev.	Opis promjene/dodatka	Autori	Datum
0.1	Napravljen predložak.	Klabučar	08.10.2020.
0.2	Napisani dionici i napravljeni funkcionalni zahtjevi za aktore	Kedmenec	10.10.2020.
0.2.1	Napravljene dopune funkcionalnih zahtjeva	Paprskar	13.10.2020.
0.3	Napisani opisi obrazaca uporabe za neregistriranog korisnika, trenera i članove	Svetec, Klabučar, Paprskar	19.10.2020.
0.3.1	Napisani opisi obrazaca uporabe za administratora	Kedmenec	20.10.2020.
0.4	Napisani nefunkcionalni zahtjevi i zahtjevi domene	Kedmenec	24.10.2020.
0.4.1	Dodan sekvencijski dijagram za revidiranje taktike	Klabučar	25.10.2020.
0.4.2	Dodan dijagram obrasca uporabe za funkcionalnost trenera	Paprskar	29.10.2020.
0.4.3	Modificirani obrasci uporabe	Paprskar	29.10.2020.
0.4.4	Dodan dijagram obrasca uporabe za funkcionalnost neregistriranog korisnika i člana	Svetec	29.10.2020.
0.4.5	Dodan dijagram obrasca uporabe za funkcionalnost administratora	Cmrečak	30.10.2020.
0.4.6	Numerirani svi obrasci uporabe i dodan UC19	Svetec	2.11.2020.
0.4.7	Ispravljen dijagram obrasca uporabe za funkcionalnost trenera	Paprskar	4.11.2020.

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.

2.1 Motivacija za projekt

Ideja ovog je projekta olakšati šahovskom klubu obavljanje administrativnih poslova i komunikaciju s članovima. To bi se postiglo web aplikacijom sa funkcionalnostima kao što su online uplaćivanje članarine, objavljivanje novosti, te prijavljivanje članova za treninge i turnire. Web aplikacija bila bi intuitivna i jednostavna za korištenje kako članovima, tako i zaposlenicima kluba. Osim toga, članovi bi se putem web aplikacije mogli nadmetati u rješavanju dnevnih taktika, te tako sudjelovati u šahovskoj zajednici čak i van fizičkog prostora kluba.

Još jedan bitan aspekt ove aplikacije bio bi njen potencijal za nadogradnju. Jasno je da će u budućnosti potrebe šahovskog kluba rasti i da će se trebati uvesti nove funkcionalnosti u web aplikaciju. Tu činjenicu mora odražavati kvaliteta programskog rješenja i dokumentacije kako bi se pružio dobar temelj za nova proširenja.

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. Zaposlenici šahovskog kluba
 - (a) Treneri
3. Članovi šahovskog kluba
4. Neregistrirani korisnici aplikacije
5. Administrator
6. Razvojni tim

Aktori i njihovi funkcionalni zahtjevi:

1. Trener (inicijator) može:
 - (a) prijaviti se u aplikaciju putem korisničkog imena i lozinke
 - (b) odjaviti se iz aplikacije
 - (c) postavljati dnevne šahovske taktike
 - (d) revidirati prijavljenje pogrešne taktike
 - (e) slagati raspored vlastitih treninga

- (f) organizirati turnire
- (g) vidjeti rang liste članova
- (h) pristupiti i objavljivati novi sadržaj na stranici novosti
- (i) vidjeti osobne podatke i aktivnosti svojeg profila

2. Član šahovskog kluba (inicijator) može:

- (a) prijaviti se u aplikaciju putem korisničkog imena i lozinke
- (b) odjaviti se iz aplikacije
- (c) platiti članarinu putem aplikacije
- (d) prijavljivati se na treninge kod pojedinih trenera
- (e) prijavljivati se na turnire
- (f) rješavati dnevne šahovske taktike
 - i. nakon rješavanja dnevne šahovske taktike mogu joj dodijeliti ocjenu
 - ii. nakon rješavanja dnevne šahovske taktike mogu prijaviti grešku u taktici
- (g) vidjeti rang liste članova
- (h) pristupiti stranici novosti
- (i) vidjeti osobne podatke i aktivnosti svojeg profila

3. Administrator (inicijator) može:

- (a) prijaviti se u aplikaciju putem korisničkog imena i lozinke
- (b) odjaviti se iz aplikacije
- (c) potpuno zabraniti pristup bilo kojem članu ili treneru
- (d) zabraniti pristup bilo čemu **osim** uplate članarine bilo kojem članu
- (e) vidjeti rang liste članova
- (f) objavljivati i skidati sadržaj na stranici novosti
- (g) mijenjati raspored treninga bilo kojem treneru
- (h) postavljati i skidati dnevne šahovske taktike
 - i. nakon rješavanja dnevne šahovske taktike mogu joj dodijeliti ocjenu
 - ii. nakon rješavanja dnevne šahovske taktike mogu prijaviti grešku u taktici
- (i) dodavati i skidati turnire
- (j) pregledavati transakcije
- (k) vidjeti osobne podatke i aktivnosti svojeg profila

4. Neregistrirani korisnik (inicijator) može:

- (a) registrirati se
- (b) rješavati dnevne šahovske taktike
- (c) vidjeti rang liste članova
- (d) pristupiti novostima

5. Baza podataka (sudionik):

- (a) pohranjuje sve podatke o korisnicima i njihovim ovlastima
- (b) pohranjuje sve dnevne šahovske taktike
- (c) pohranjuje rang listu članova
- (d) pohranjuje povijest svih transakcija
- (e) pohranjuje termine svih treninga
- (f) pohranjuje termine svih turnira
- (g) pohranjuje svaku stavku na stranici novosti

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:** Neregistrirani korisnik
- **Cilj:** Stvoriti korisnički račun za pristup sustavu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik otvara sučelje za registraciju
 2. Korisnik unosi sve potrebne podatke za registraciju
 3. Korisnik prima obavijest o uspješnosti registracije
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Unos već postojećeg korisničkog imena i/ili e-maila, unos nepostojećeg e-maila, unos podatka u nedozvoljenom formatu.
 1. Sučelje obavještava korisnika o pogrešci u registraciji i vraća ga na stranicu za registraciju.
 2. Korisnik mijenja podatke i pokušava ponovo ili odustaje od registracije.

UC2 - Pregled dnevnih taktika

- **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik, član, administrator
- **Cilj:** Pregledati dostupne taktike za rješavanje tog dana
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik otvara stranicu s popisom dnevnih taktika
 2. Korisnik odabire taktiku koju želi rješavati
 3. Pokreće se simulacija šahovske ploče s odabranom taktikom

UC3 - Rješavanje dnevne taktike

- **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik, član, administrator
- **Cilj:** Uspješno riješiti odabranu dnevnu taktiku
- **Sudionici:** -
- **Preduvjet:** Korisnik je prethodno odabrao taktiku
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisniku se pokreće simulacija šahovske ploče
 2. Korisnik rješava dnevnu taktiku
 3. Simulacija se zatvara po uspješnom rješavanju
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Korisnik napravi pogrešan potez
 1. Simulacija obavještava korisnika o pogrešnom potezu i vraća ploču u stanje prije pogrešnog poteza.
 2. Korisnik pokušava s novim potezom.
 - 3.a Korisnik želi ocijeniti dnevnu taktiku
 1. Korisnik odabire opciju "Unesi ocjenu"
 2. Korisnik potvrđuje odabranu ocjenu ili odustaje od davanja ocjene
 - 3.b Korisnik želi prijaviti pogrešku u taktici
 1. Član odabire opciju "Prijavi pogrešku u taktici"
 2. Korisnik unosi nove poteze i opis novih poteza
 3. Korisnik potvrđuje unesene informacije ili odustaje od unosa novih poteza i njihovih opisa

UC4 - Pregled rang liste

- **Glavni sudionik:** Korisnik, član, trener, administrator
- **Cilj:** Pregledati rang listu članova kluba
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Ako je korisnik prijavljen kao član mora imati tekuću članarinu
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik otvara stranicu s rang listom
 2. Prikazuje se rang lista članova kluba

UC5 - Odjava

- **Glavni sudionik:** Administrator, član, trener
- **Cilj:** Okončati aktivnu sjednicu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Prijava u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Klik na gumb 'Odjavi se'
 2. Učitavanje stranice novosti

UC6 - Objava dnevne šahovske taktike

- **Glavni sudionik:** Trener, administrator
- **Cilj:** Stvoriti novu dnevnu šahovsku taktiku
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Otvaranje stranice za unos nove taktike
 2. Trener unosi podatke o taktici poput imena, težine itd.
 3. Trener namješta inicijalnu kofiguraciju ploče na interaktivnoj simulaciji
 4. Trener potvrđuje inicijalnu kofiguraciju
 5. Trener naizmjenice pomiče crne i bijele šahovske figurice i tako unosi poteze taktike
 6. Trener potvrđuje korektan unos poteza i objavljuje dnevnu taktiku
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Zabuna u namještanju inicijalne konfiguracije ploče
 1. klik na gumb 'reset'
 2. ploča se vraća na startnu konfiguraciju
 - 5.a Zabuna u unosu poteza taktike
 1. klik na gumb 'reset'
 2. ploča se vraća na inicijalnu konfiguraciju unesenu u prošlom koraku

UC7 - Pregled vlastitih treninga

- **Glavni sudionik:** Trener
- **Cilj:** Prikazati sve buduće treninge prijavljenog trenera
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Klik na karticu 'Treninzi'
 2. Kronološki prikaz svih budućih treninga

UC8 - Brisanje treninga

- **Glavni sudionik:** Trener, Administrator
- **Cilj:** Obrisati postojeći trening
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik se nalazi na stranici pregleda vlastitih treninga
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na gumb za brisanje jednog od prikazanih treninga
 2. prikaz dijaloškog okvira koji traži potvrdu od korisnika da uistinu želi obrisati trening
 3. nakon davanja potvrde trening nestaje iz prikaza
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Korisnik se predomisli o brisanju treninga
 1. pritisak na gumb 'odustani' u dijaloškom okviru za potvrdu

UC9 - Stvaranje novog treninga

- **Glavni sudionik:** Trener, Administrator
- **Cilj:** Stvoriti novi trening
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik se nalazi na stranici pregleda vlastitih treninga
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na gumb za dodavanje novog treninga
 2. prikaz dijaloškog okvira u koji korisnik unosi podatke o treningu kao vrijeme, naziv, izvoditelj itd.
 3. klik na gumb za stvaranje treninga
 4. zatvara se dijaloški okvir i novi trening dodaje se u prikaz treninga
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Trener dodaj podatke
 1. trener ne može birati izvoditelja nego je on sam zaključan kao izvoditelj prilikom stvaranja
 - 3.a Odustajanje od stvaranja novog treninga
 1. pritisak na gumb 'odustani' u dijaloškom okviru za unos podataka o treningu
 2. zatvaranje dijaloškog okvira i odbacivanje unesenih podataka

UC10 - Pregled turnira

- **Glavni sudionik:** Trener, administrator, član
- **Cilj:** Prikazati sve buduće turnire
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Klik na karticu 'Turniri'
 2. Kronološki prikaz svih budućih turnira

UC11 - Brisanje turnira

- **Glavni sudionik:** Trener, Administrator
- **Cilj:** Obrisati postojeći turnir čiji je organizator prijavljeni korisnik
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik se nalazi na stranici pregleda turnira, te je vlasnik turnira odabranog za brisanje
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na gumb za brisanje jednog od prikazanih turnira
 2. prikaz dijaloškog okvira koji traži potvrdu od korisnika da uistinu želi obrisati turnir
 3. nakon davanja potvrde turnir nestaje iz prikaza
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Korisnik se predomisli o brisanju turnira
 1. pritisak na gumb 'odustani' u dijaloškom okviru za potvrdu

UC12 - Stvaranje novog turnira

- **Glavni sudionik:** Trener, Administrator
- **Cilj:** Stvoriti novi turnir
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik se nalazi na stranici pregleda turnira
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na gumb za dodavanje novog turnira
 2. prikaz dijaloškog okvira u koji korisnik unosi podatke o turniru kao vrijeme, naziv, izvoditelj itd.
 3. klik na gumb za stvaranje turnira
 4. zatvara se dijaloški okvir i novi turnir dodaje se na stranicu
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Trener dodaj podatke
 1. trener ne može birati izvoditelja nego je on sam zaključan kao izvoditelj prilikom stvaranja
 - 3.a Odustajanje od stvaranja novog turnira
 1. pritisak na gumb 'odustani' u dijaloškom okviru za unos podataka
 2. zatvaranje dijaloškog okvira i odbacivanje unesenih podataka

UC13 - Pristup stranici novosti

- **Glavni sudionik:** Član, trener, administrator, neregistrirani korisnik
- **Cilj:** Vidjeti sve nedavne novosti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na karticu 'novosti'
 2. prikaz svih nedavnih novosti

UC14 - Objava novosti

- **Glavni sudionik:** Trener, administrator
- **Cilj:** Objaviti novost na stranici novosti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Trener se nalazi na stranici novosti
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na gumb za objavu novosti
 2. ispunjavanje dijaloškog okvira za stvaranje novosti
 3. klik na gumb za objavu
 4. novost se prikazuje na vrhu stranice novosti
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Odustajanje od stvaranja novosti
 1. pritisak na gumb 'odustani' u dijaloškom okviru za unos podataka
 2. zatvaranje dijaloškog okvira i odbacivanje unesenih podataka

UC15 - Revidiranje pogreške u taktici

- **Glavni sudionik:** Trener
- **Cilj:** Prihvatiti ili odbaciti dojavu o pogrešci u nekoj taktici
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Član je prijavio pogrešku u taktici
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. otvara se pregled sa detaljima o dojadi pogreške na taktici
 2. Trener klikom na gumb potvrđuje da je dojava o pogrešci valjana
 3. taktika u pitanju automatski se revidira te se ažuriraju i rang liste članova
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Odbijanje dojave
 1. pritisakom na gumb 'odbaci' dojava se zanemaruje

UC16 - Pregled profila

- **Glavni sudionik:** Administrator, član, trener
- **Cilj:** pregled informacija vlastitog profila
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. klik na karticu 'profil'
 2. učitava se prikaz osobnih podataka i svih aktivnosti na aplikaciji

UC17 - Prijava u korisnički račun

- **Glavni sudionik:** Član, trener, administrator
- **Cilj:** Prijaviti se u korisnički račun
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik otvara sučelje za prijavu u korisnički račun
 2. Korisnik upisuje korisničko ime i lozinku
 3. Korisniku se otvara stranica s novostima
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Korisnik koji ima status člana nema plaćenu članarinu
 1. Korisniku se otvara stranica za uplatu članarine

UC18 - Uplata članarine

- **Glavni sudionik:** Član
- **Cilj:** Uplatiti članarinu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Član je prijavljen u korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Član odabire opciju "Uplata članarine"
 2. Članu se otvara sučelje s mogućnošću upisa potrebnih podataka za uplatu članarine
 3. Član upisuje potrebne podatke za uplatu i potvrđuje svoj unos
 4. Član dobiva obavijest da je transakcija uspješna
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Član je unio netočne podatke
 1. Članu dolazi obavijest o netočnom unosu podataka te mu se omogućuje da ponovno unese podatke

UC19 - Pregled dostupnih treninga

- **Glavni sudionik:** Član
- **Cilj:** Pregledati treninge na koje se može prijaviti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Član je prijavljen u korisnički račun i ima tekuću članarinu
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Član odabire opciju "Pregledaj treninge"
 2. Članu se prikazuje popis dostupnih treninga

UC20 - Prijava na trening

- **Glavni sudionik:** Član
- **Cilj:** Prijaviti se na trening kod odabranog trenera
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Član je prijavljen u korisnički račun i ima tekuću članarinu
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Član odabire opciju "Prijavite trening"
 2. Članu se prikazuje popis raspoloživih trenera
 3. Član odabire jednog od ponuđenih trenera
 4. Član odabire jedan od raspoloživih termina treninga
 5. Član dobiva obavijest da je željeni termin treninga kod odabranog trenera zabilježen

UC21 - Prijava na turnir

- **Glavni sudionik:** Član
- **Cilj:** Prijaviti se na turnir
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Član je prijavljen u korisnički račun i ima tekuću članarinu
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Član odabire opciju "Prijava na turnir"
 2. Članu se javlja obavijest o terminu sljedećeg turnira te poruka o nužnosti potvrde za prijavu na turnir uz mogućnost odabira opcije "Potvrđujem prijavu" ili opcije "Odustajem od prijave"
 3. Član odabire opciju "Potvrđujem prijavu"
 4. Član dobiva obavijest da je prijava zabilježena
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Član odustaje od prijave
 1. Član odabire opciju "Odustajem od prijave"

UC22 - Brisanje novosti

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Obrisati novost s stranice novosti
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u administratorski korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator se postavlja na listu novosti
 2. Administrator bira opciju "Obriši obavijest" pored obavijesti koju želi obrisati
 3. Administrator odabire opciju "Da" u dijaloškom okviru za potvrdu
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Administrator odustaje od brisanja novosti
 1. Administrator odabire opciju "Ne" u dijaloškom okviru za potvrdu

UC23 - Zabrana pristupa treneru ili članu

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Zabraniti pristup treneru ili članu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u administratorski korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator se postavlja na listu registriranih korisnika
 2. Administrator bira opciju "Zabrani pristup svemu" pored člana ili trenera kojem želi zabraniti pristup
 3. Administrator odabire opciju "Da" u dijaloškom okviru za potvrdu
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Administrator odustaje od zabrane pristupa
 1. Administrator odabire opciju "Ne" u dijaloškom okviru za potvrdu

UC24 - Pregled transakcija

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Pregledati obavljene transakcije
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u administratorski korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator klikne na karticu "Transakcije"
 2. Na stranici se prikazu sve transakcije

UC25 - Zabrana pristupa članu osim plaćanja članarine

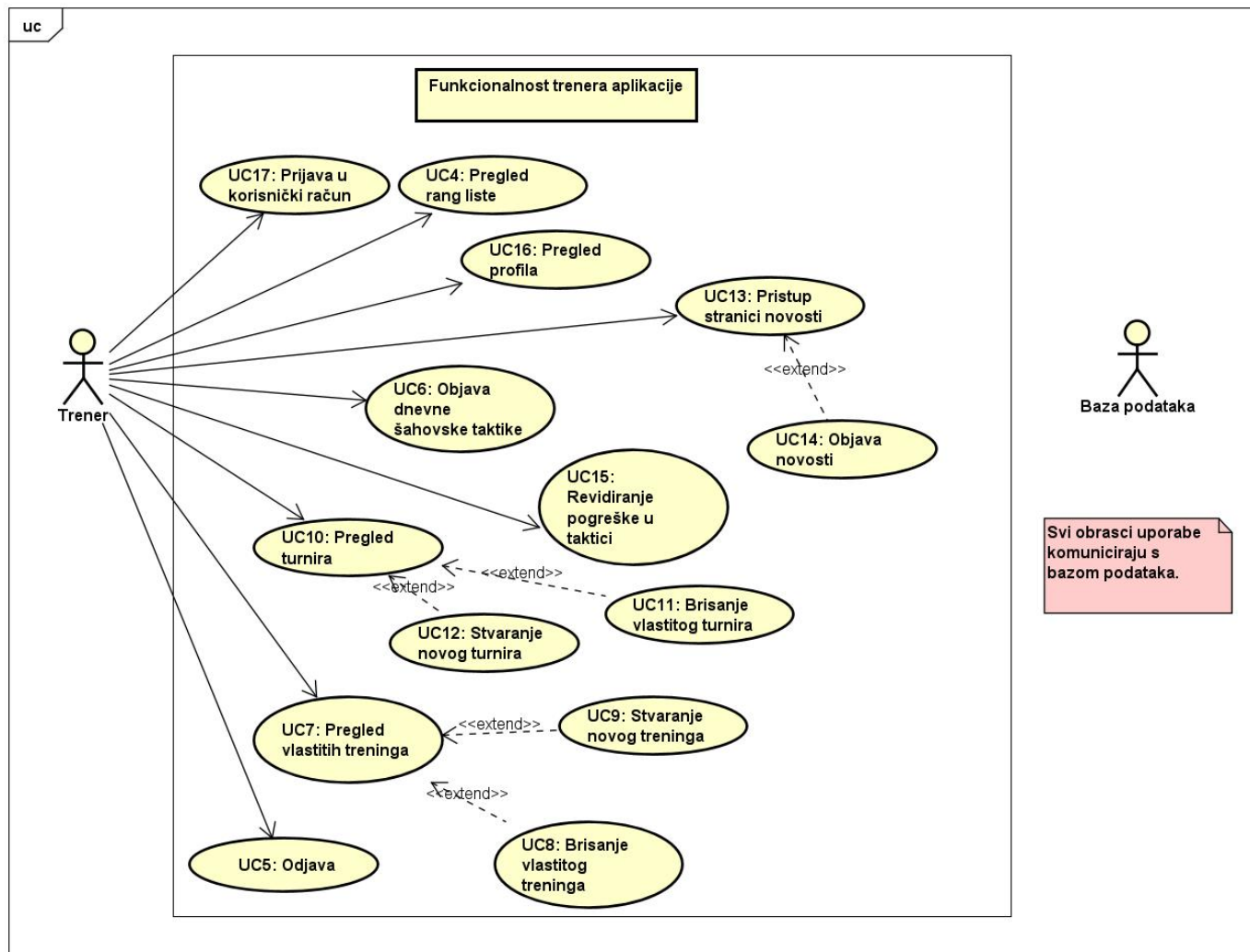
- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Zabraniti pristup članu svemu osim plaćanju članarine
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u administratorski korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator se postavlja na listu registriranih korisnika
 2. Administrator bira opciju "Zabrani pristup svemu osim plaćanju članarine" pored člana kojem želi zabraniti pristup
 3. Administrator odabire opciju "Da" u dijaloškom okviru za potvrdu
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Administrator odustaje od zabrane pristupa svemu osim plaćanju članarine
 1. Administrator odabire opciju "Ne" u dijaloškom okviru za potvrdu

UC26 - Brisanje dnevne šahovske taktike

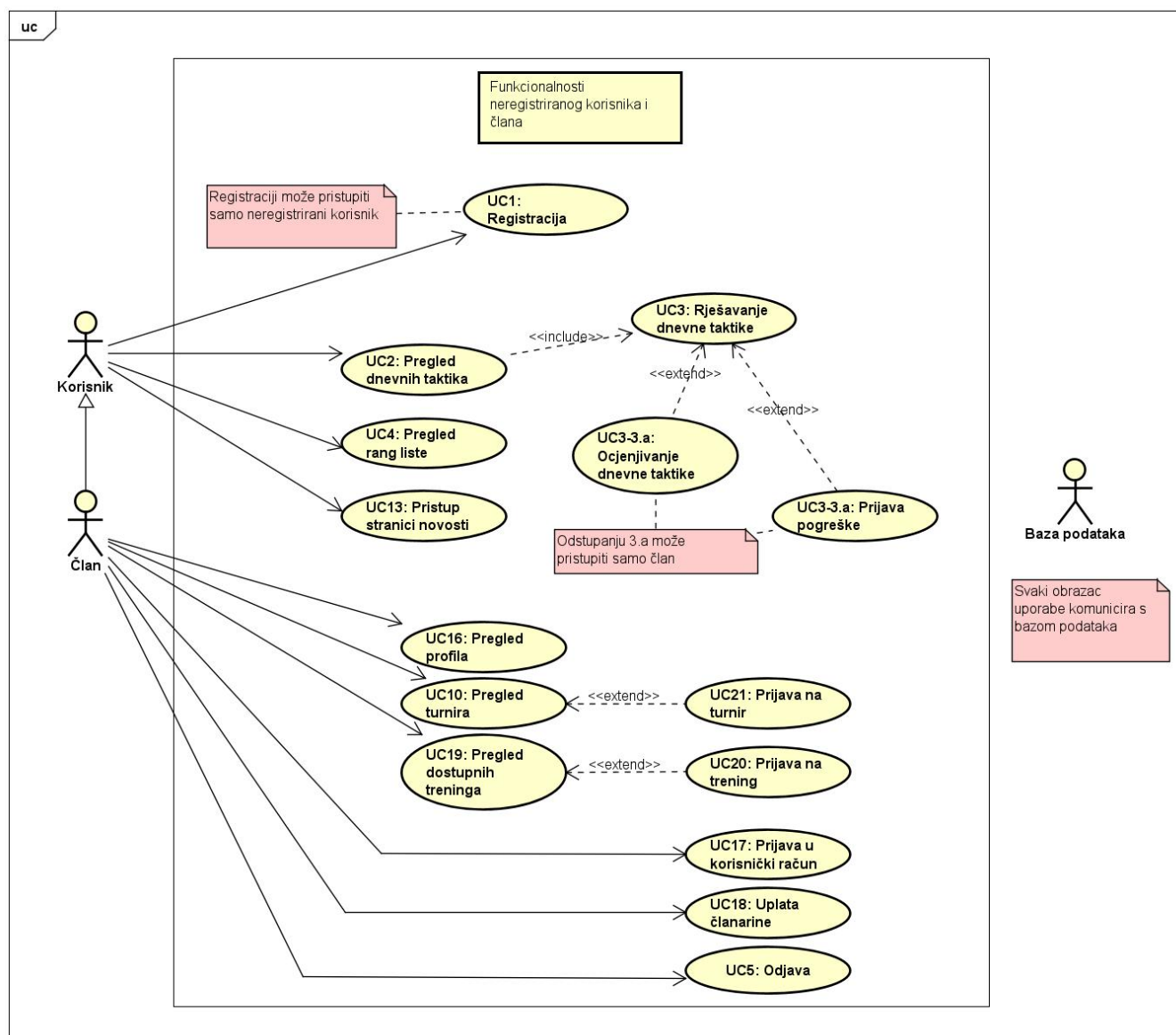
- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Obrisati dnevnu šahovsku taktiku
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u administratorski korisnički račun
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator se postavlja na listu dnevnih šahovskih taktika
 2. Administrator bira opciju "Obriši dnevnu šahovsku taktiku" pored dnevne šahovske taktike koju želi izbrisati
 3. Administrator odabire opciju "Da" u dijaloškom okviru za potvrdu
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Administrator odustaje od brisanja dnevne šahovske taktike
 1. Administrator odabire opciju "Ne" u dijaloškom okviru za potvrdu

Dijagrami obrazaca uporabe

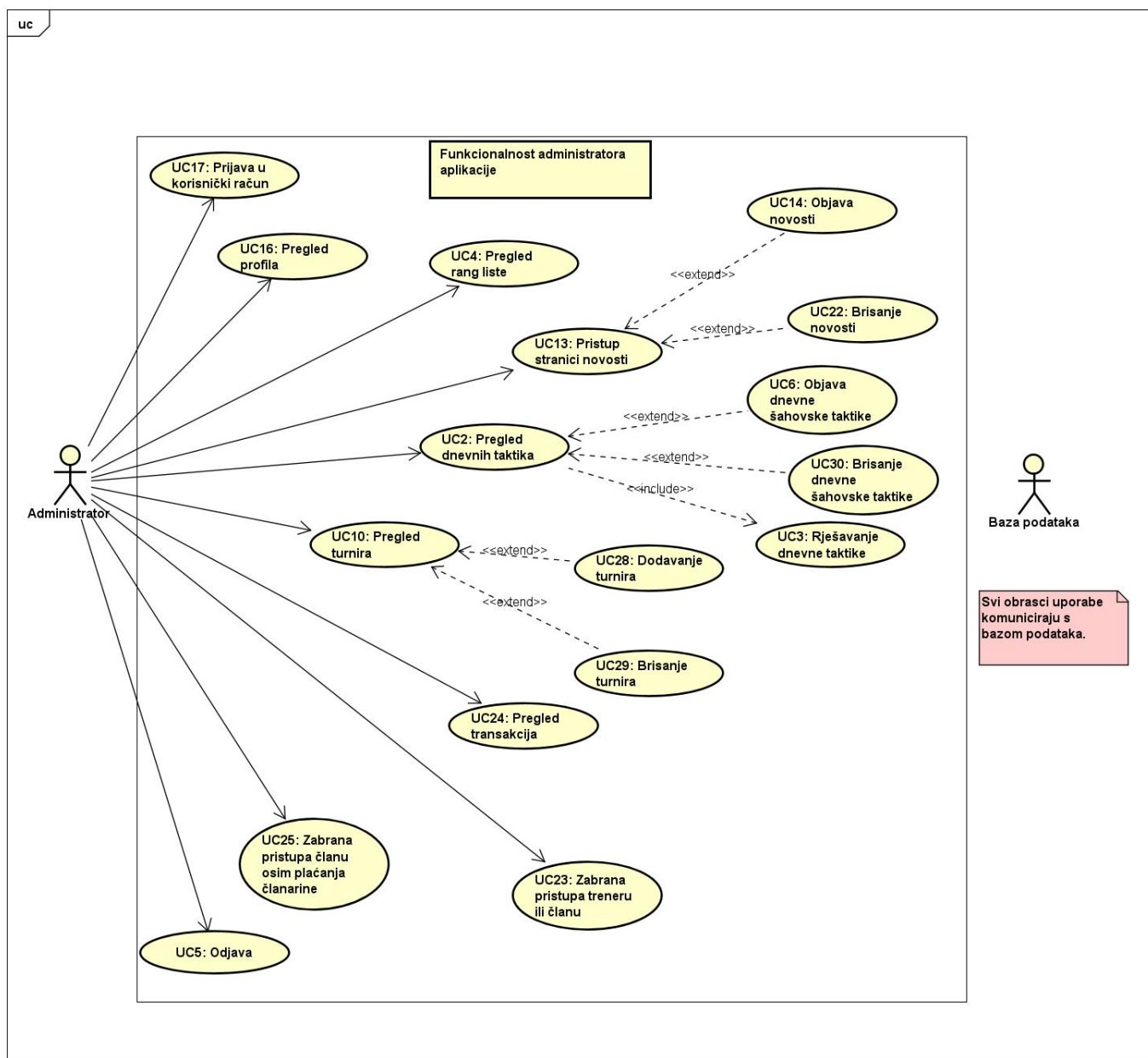
Prikazati odnos aktora i obrazaca uporabe odgovarajućim UML dijagramom. Nije nužno nacrtati sve na jednom dijagramu. Modelirati po razinama apstrakcije i skupovima srodnih funkcionalnosti.



Slika 3.1: Dijagram obrazaca uporabe za trenera



Slika 3.2: Dijagram obrazaca uporabe za neregistriranog korisnika i člana

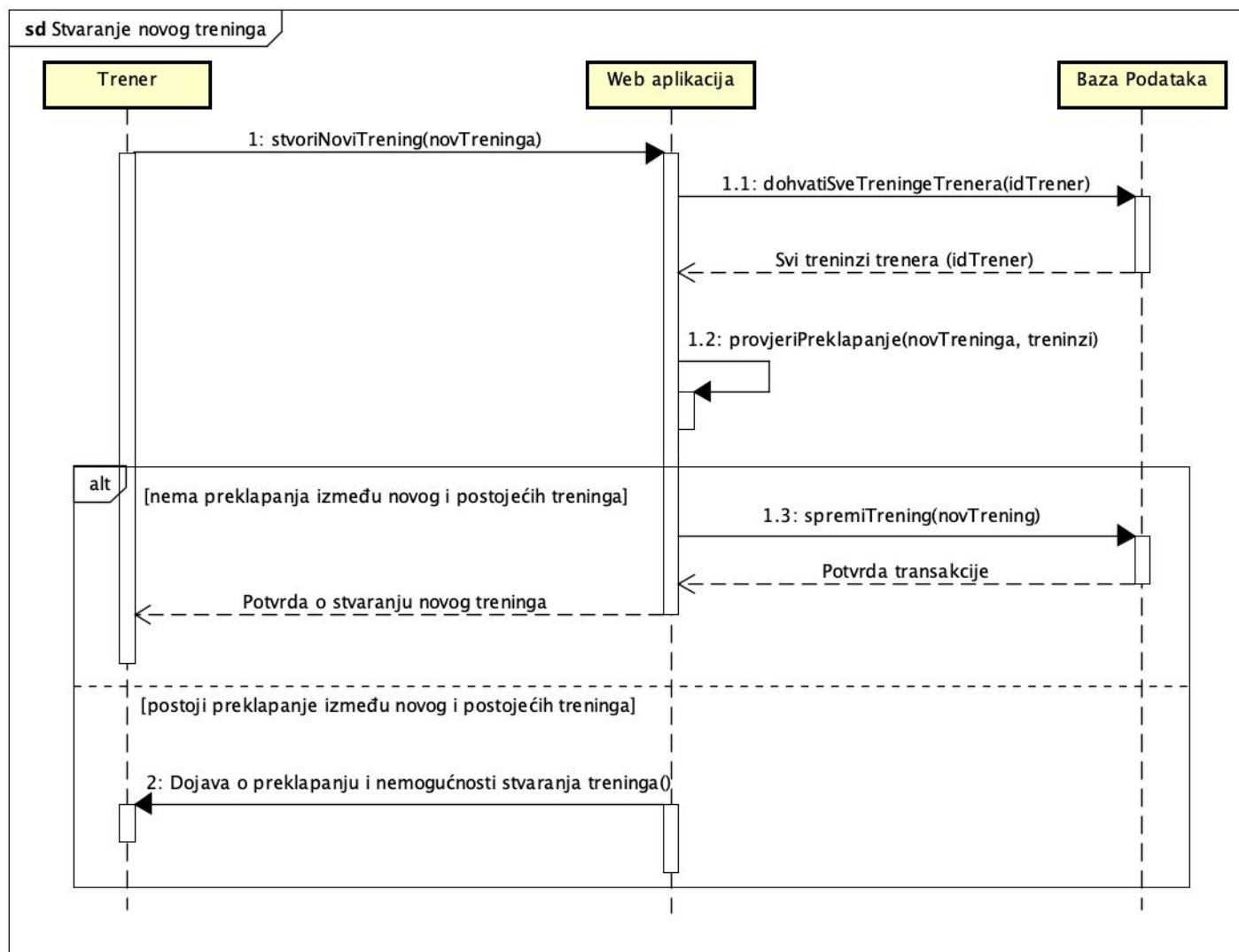


Slika 3.3: Dijagram obrazaca uporabe za administratora

3.1.2 Sekvencijski dijagrami

Obrazac uporabe UC9 - Stvaranje novog treninga

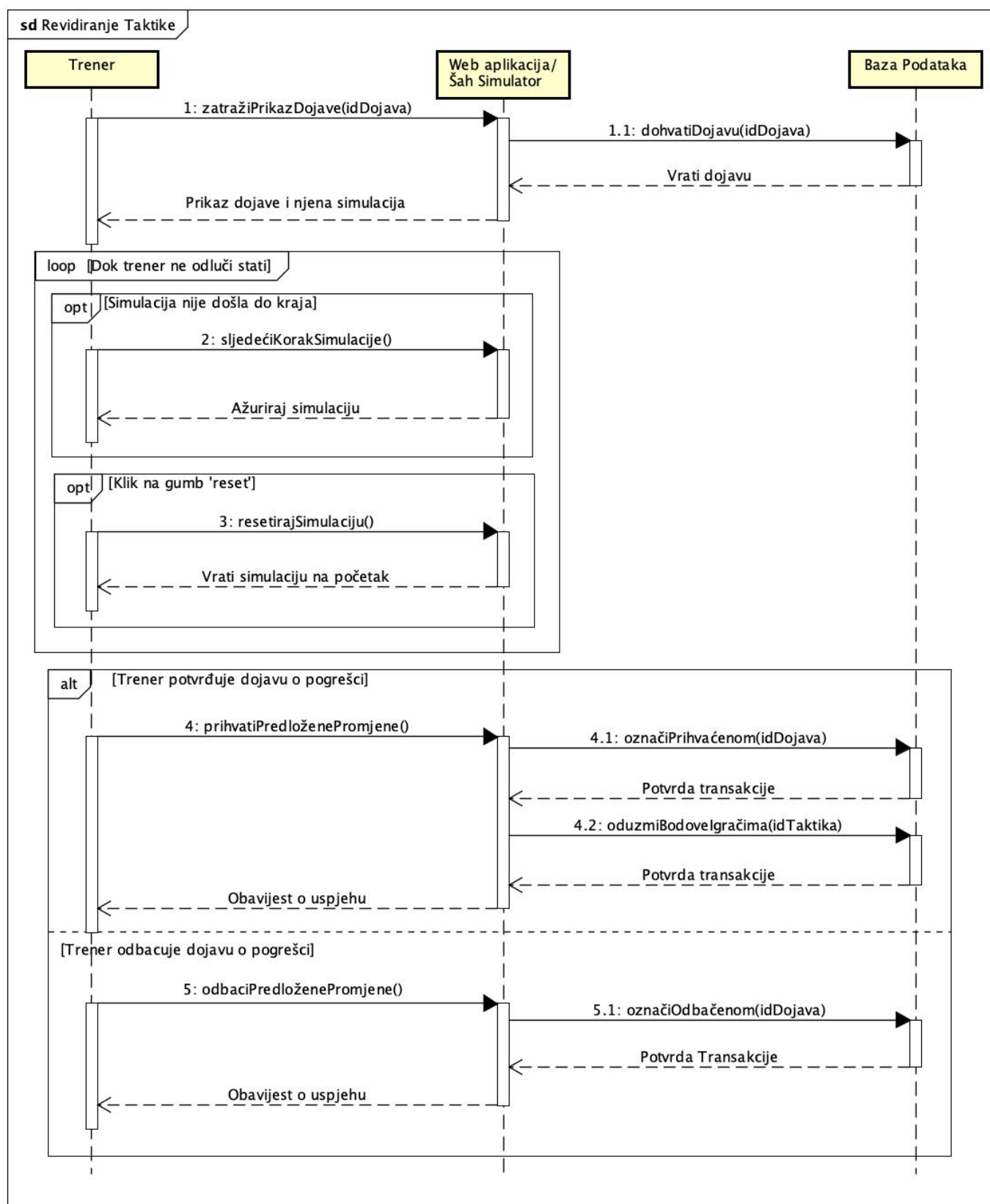
Trener šalje zahtjev web aplikaciji za stvaranje novog treninga. Web aplikacija dohvaća iz baze podataka sve ostale treninge tog trenera i provjerava da se novi trening ne preklapa ni sa jednim postojećim treningom. Ako uistinu ne postoji preklapanje, novi trening se zapisuje u bazu podataka te se treneru šalje obavijest o uspjehu kreiranja novog treninga. Ukoliko postoji preklapanje s već postojećim treningom, treneru web aplikacija javlja informacije o preklapanju i nemogućnosti stvaranja zatraženog treninga.



Slika 3.4: Sekvencijski dijagram za UC<broj obrasca>

Obrazac uporabe UC15 - Revidiranje pogreške u taktici

Trener šalje zahtjev za prikaz određene dojave o pogrešci taktike kako bi ju mogao pobliže proučiti i odlučiti je li primjedba valjana. Poslužitelj zatraženu dojavu vadi iz baze podataka te ju prikazuje. Taj prikaz sastoji se od osnovnih informacija o dojavi poput ime prijavljenje taktike, težine prijavljenje taktike itd., ali se sastoji i od simulacije dvije šahovske ploče. Na prvoj ploča simulira se trenutni tijek taktike, a na drugoj se simulira novi tijek taktike koji je predložen u dojavi o pogrešci. Trener pritiskom na odgovarajuće gumbе šalje zahtjeve za sljedeći korak u simulaciji. Trener također može i poslati zahtjev za resetiranje simulacije i tako ju vratiti u početni položaj. Nakon što je proučio simulaciju trener šalje poslužitelju zahtjev za potvrdu ili odbacivanje dojave o pogrešci. Ako je trener potvrdio dojavu, poslužitelj ju tako mora obilježiti u bazi podataka, te zatim oduzeti odgovarajući broj bodova svim igračima koji su uspješno riješili 'zastarjelu' verziju taktike. Ako je trener odbacio dojavu, poslužitelj ju samo mora evidentirati kao odbačenu u bazi podataka.



Slika 3.5: Sekvencijski dijagram za UC<broj obrasca>

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.*

Sustav mora osigurati da odgovor na svaki zahtjev dođe unutar 5 sekundi. Sustav mora isto tako osiguravati da korisnici imaju sigurne šifre za svoje korisničke račune kako bi što bolje poboljšao sigurnost sustava. Sustav će koristiti protokol HTTP za komunikaciju između korisnika i servera. Sustav mora osigurati da svaka osoba ima samo jednu ulogu u aplikaciji. Sustav mora osigurati da korisnici ne mogu raditi ilegalne poteze u šahu.

Sustav mora osigurati da korisnik mora unijeti sve potrebne podatke.

Treneri prilikom stvaranja novog turnira mora unijeti naziv, datum i vrijeme početka te opis turnira. Treneri prilikom stvaranja novog termina treninga ne smije unijeti vrijeme koje mu je već zauzeto drugim terminom. Trener prilikom unosa nove novosti mora osigurati da novost ima naslov i sadržaj.

Administrator prilikom stvaranja novog turnira mora unijeti naziv, datum i vrijeme početka, opis turnira te mora navesti trenera kojeg će sustav prepoznati kao organizatora turnira, pošto će tom treneru biti dane organizatorske ovlasti nad turnirom. Administrator prilikom stvaranja novog termina treninga mora navesti trenera kojem stvara termin te ne smije unijeti vrijeme koje je tom treneru već zauzeto drugim terminom.

Član mora prilikom prijave pogreške u dnevnoj taktici mora unijeti poteze koje smatra ispravnim te opis tih poteza.

Sustav mora mjeriti svakom članu vrijeme potrebno za rješavanje dnevne taktike te koristeći izmjereno vrijeme i ocjenu težine taktike dodijeliti članu bodove za tu taktiku. Sustav na bazi zbroja svih bodova, kreira težinsku listu rang listu članova. Korisničko sučelje će podržavati samo engleski jezik. Korisničko sučelje mora biti intuitivno za korištenje.

Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe

Dnevnik sastajanja

1. sastanak

- Datum: 5. listopada 2020.
- Prisustvovali: Igor Stančin, svi članovi tima
- Teme sastanka:
 - Uvodni sastanak s asistentom

2. sastanak

- Datum: 7. listopada 2020.
- Prisustvovali: svi članovi tima
- Teme sastanka:
 - upoznavanje
 - dogovor o tehnologijama

3. sastanak

- Datum: 12. listopada 2020.
- Prisustvovali: Igor Stančin, Ivan Klabučar, Petar Gabrijel Kedmenec
- Teme sastanka:
 - pitanja oko funkcionalnih zahtjeva

4. sastanak

- Datum: 15. listopada 2020.
- Prisustvovali: svi članovi tima
- Teme sastanka:
 - raspodjela poslova oko obrasca uporabe

5. sastanak

- Datum: 21. listopada 2020.
- Prisustvovali: svi članovi tima
- Teme sastanka:
 - raspodjela poslova oko UML dijagrama
 - rasprava o prirodi uloge Admin

6. sastanak

- Datum: 24. listopada 2020.
- Prisustvovali: Ivan Klabučar, Petar Gabrijel Kedmenec
- Teme sastanka:
 - rješavanje konflikata na gitLabu

Tablica aktivnosti

Kontinuirano osvežavanje

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

	Ime Prezime voditelja	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime
Upravljanje projektom							
Opis projektnog zadatka							
Funkcionalni zahtjevi							
Opis pojedinih obrazaca							
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							
Dnevnik sastajanja							
Zaključak i budući rad							
Popis literature							

	Ime Prezime voditelja	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime
<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 stranice, u izborniku Repository, pritiskom na stavku Contributors.