

DOG CO

IOS I Android Aplikacija



Jovan Stanković RI 48/2019
Lazar Grbić RI 76/2019

O KOMPANIJI

- Fiktivni centar za obuku pasa i pansion DOG CO nalazi se u Surčinu, u prijatnom ambijentu izmeštenom van naselja i svakodnevne gužve na samo 30-tak minuta voznje od centra Beograda.
- Naš poligon za trening i smeštajni kapaciteti izgrađeni su da zadovolje i najstrožije evropske standarde, a uz slobodan prostor koji nas okružuje, Vaš pas će imati mogućnost za nesmetan, stimulativan i uspešan rad. U DOG CO centru o svojim ljubimcima brinemo sa mnogo pažnje i ljubavi, a tako se odnosimo i prema psima koji su nam povereni, sa ciljem da im pružimo svu neophodnu negu i ispunimo njihove potrebe na najbolji način.



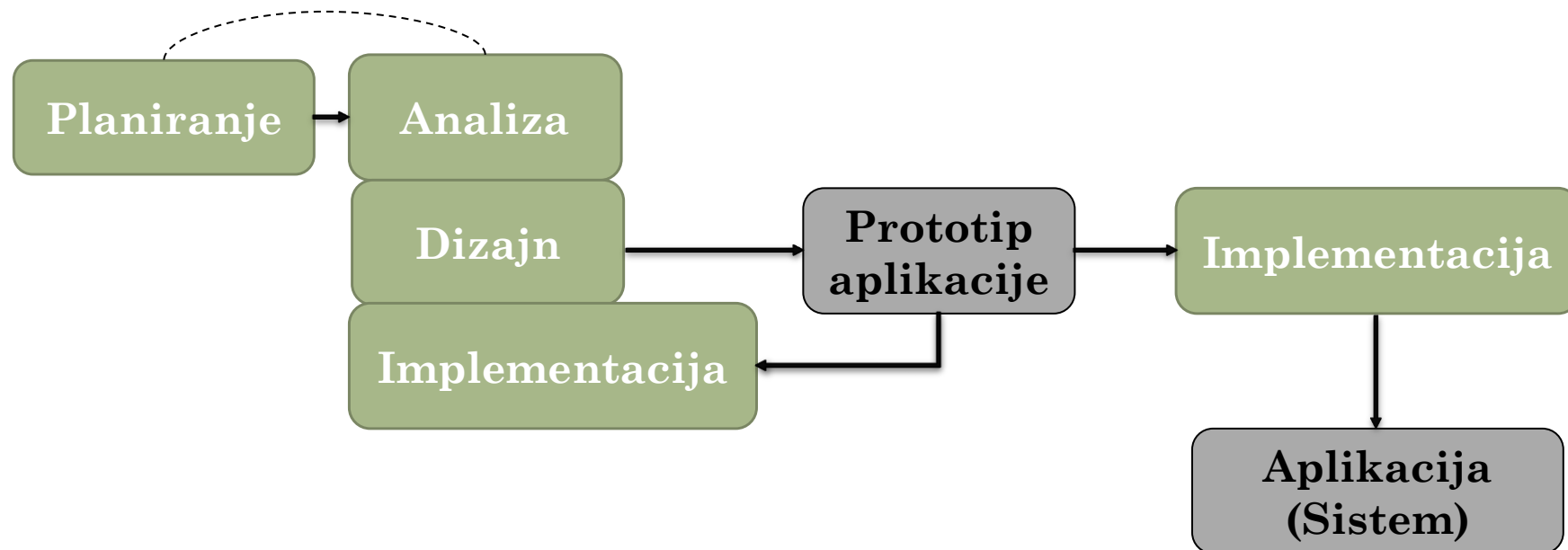
O APLIKACIJI

- Aplikacija DOG CO je aplikacija koja služi za zakazivanje termina dresure pasa i koristi kako korisnicima, tako i centru za obuku pasa DOG CO.
- Korisnici kroz aplikaciju mogu brzo i lako pregledati dostupne treninge za pse i prijaviti svog ljubimca za neki od njih popunjavanjem forme, čime se smanjuje bespotrebna komunikacija između vlasnika pasa i centra za obuku, i štedi na vremenu.
- Pored ovoga, aplikacija u sebe ima ugrađen i blog DOG CO preko koga se korisnici mogu informisati o različitim temama vezanim za pse.



MODEL

- Za ovu aplikaciju je korišćen **Prototyping Model (Evolutinonary prototype)**. Kroz ovaj prototip u više iteracija je testirano šta je dobro napravljeno, odnosno šta treba da se ispravi. Prototip predstavlja minimalne jedinice koje i dalje imaju sve parametre koji su potrebni za konačno rešenje. Njime filtriramo naše rešenje, razrešavamo sve probleme, ubacujemo sve komponente koje su nam potrebne tako da posle toga možemo da idemo na fazu implementacije. Korisniku je omogućeno da učestvuje u razvoju aplikacije i od njegovog feedback-a zavisi dalji razvoj.



KORACI

I FAZA

- Prikupljanje informacija o kompaniji, njenim zahtevima, zahtevima aplikacije, neophodnim performansama, funkcionalnostima, svrsi, dizajnu itd. – **prikupljanje potrebnih informacija.**

II FAZA

- Kreiranje jednostavnog dizajna i arhitekture za aplikaciju. Kreiranje prototipa aplikacije, koji predstavlja aproksimaciju karakteristika finalne aplikacije. Ovaj prototip je pojednostavljena aplikacija koja treba da prikaže kako će aplikacija izgledati, kako će funkcionisati itd.

III FAZA

- Komunikacija sa korisnikom, diskusija o prototipu – upoređivanje prednosti i mana, predlozi šta treba da se izbací iz aplikacije a šta treba da se ubaci u aplikaciju. Sakupljanje potrebnih informacija dobijenih od korisnika, njihova analiza i modifikacija prototipa ako je to potrebno. U slučaju da je potrebna modifikacija vraćamo se na prethodne korake.

IV FAZA

- Kada je prototip zadovoljavajuć on predstavlja aplikaciju. Takav prototip se pregleda, poboljšava i testira, kako bi se aplikacija konačno realizovala.

PROCES KREIRANJA APLIKACIJE

- Aplikacija je kreirana po navedenom modelu prateći svaki njen korak. Iz razgovora sa korisnikom su se prikupile sve potrebne informacije o tome čemu je aplikacija namenjena i koja je njena svrha, njene mogućnosti, performanse, kao i cena i vreme koje je zadato za razvoj aplikacije. Ti zahtevi se analiziraju i planira se njen dizajn, od kog se pravi prvi prototip, koji se prikazuje korisniku i unapređuje. Na osnovu analize kreirane su stranice aplikacije i njen dizajn i arhitektura. Kako se na kojoj stranici rešavala njena funkcionalnost to je blagovremeno bilo prikazano korisniku radi dobijanja njegovog feedback-a, na osnovu čega se nastavljao dalji razvoj aplikacije. Ovakav proces se ponavljao sve do momenta dok aplikacija nije zadovoljavala korisnikove potrebe.

TESTIRANJE APLIKACIJE

- **Testiranje aplikacije** – Testira se aplikacija i njena funkcionalnost, korišćenje i performanse. Aplikacija je testirana na emulatoru za iOS korisnike, a na Android telefonu za Android korisnike. Pri pravljenju prototipa aplikacija je svaki put bila testirana, kao i sama finalna verzija. Proveravanje da li aplikacija radi bez kašnjenja, da li je svaka opcija funkcionalna, izgled ekrana na više uređaja, šta se desi kada se rotira ekran na mobilnom uređaju.
- Testira se i pokretanje i zatvaranje aplikacije, instalacija i brisanje.
- Aplikacija je testirana na svakom nivou: funkcionalnost, performansa, sigurnost, učitavanje, korišćenje, prekidi u aplikaciji, konekcija sa internetom.

DIZAJN APLIKACIJE



MAIN
Tip: SPLASH



MENI
Tip: LIST VIEW



DRESURA

Tip: DETAIL

DOG CO

PRIJAVA ZA DRESURU

Nakon evaluacije Vaše prijave i provere dostupnih termina, javićemo Vam se putem email-a kako bi se dogovorili oko realizacije dresure.

IME:	<input type="text"/>
PREZIME:	<input type="text"/>
BROJ TELEFONA:	<input type="text"/>
EMAIL:	<input type="text"/>

DOG CO

PRIJAVA ZA DRESURU

Nakon evaluacije Vaše prijave i provere dostupnih termina, javićemo Vam se putem email-a kako bi se dogovorili oko realizacije dresure.

IME:	<input type="text"/>
PREZIME:	<input type="text"/>
BROJ TELEFONA:	<input type="text"/>
EMAIL:	<input type="text"/>
RASA PSA:	<input type="text"/>
STAROST PSA:	<input type="text"/>

← →

PRIJAVA ZA DRESURU

Tip: DETAIL



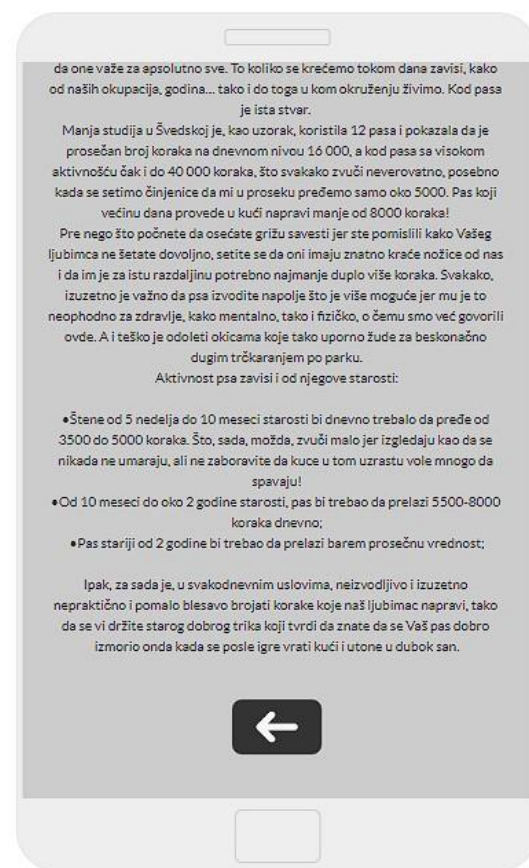
USPESNA PRIJAVA
Tip: DETAIL



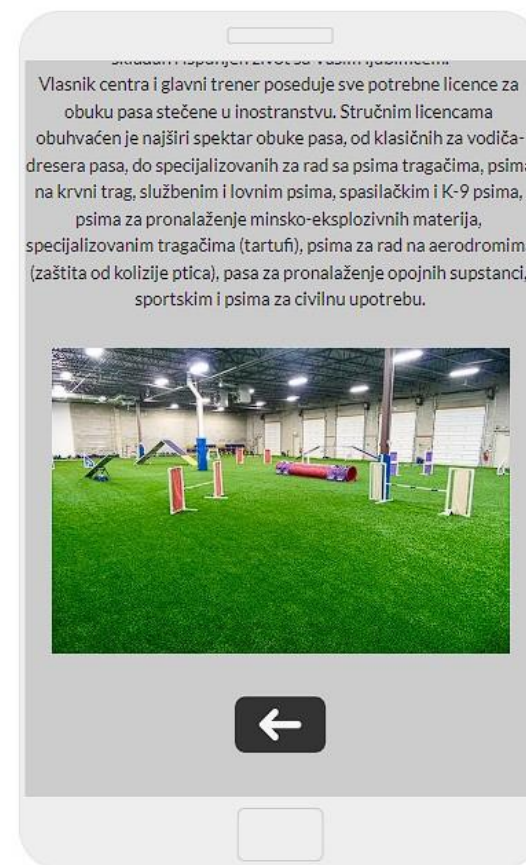
KONTAKT
Tip: DETAIL



BLOG
Tip: DATA VIEW

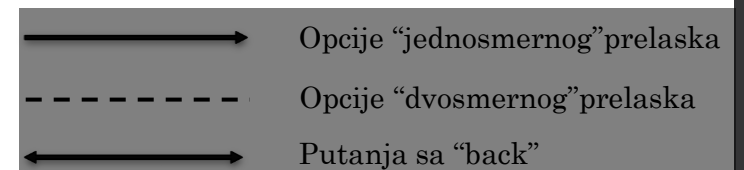
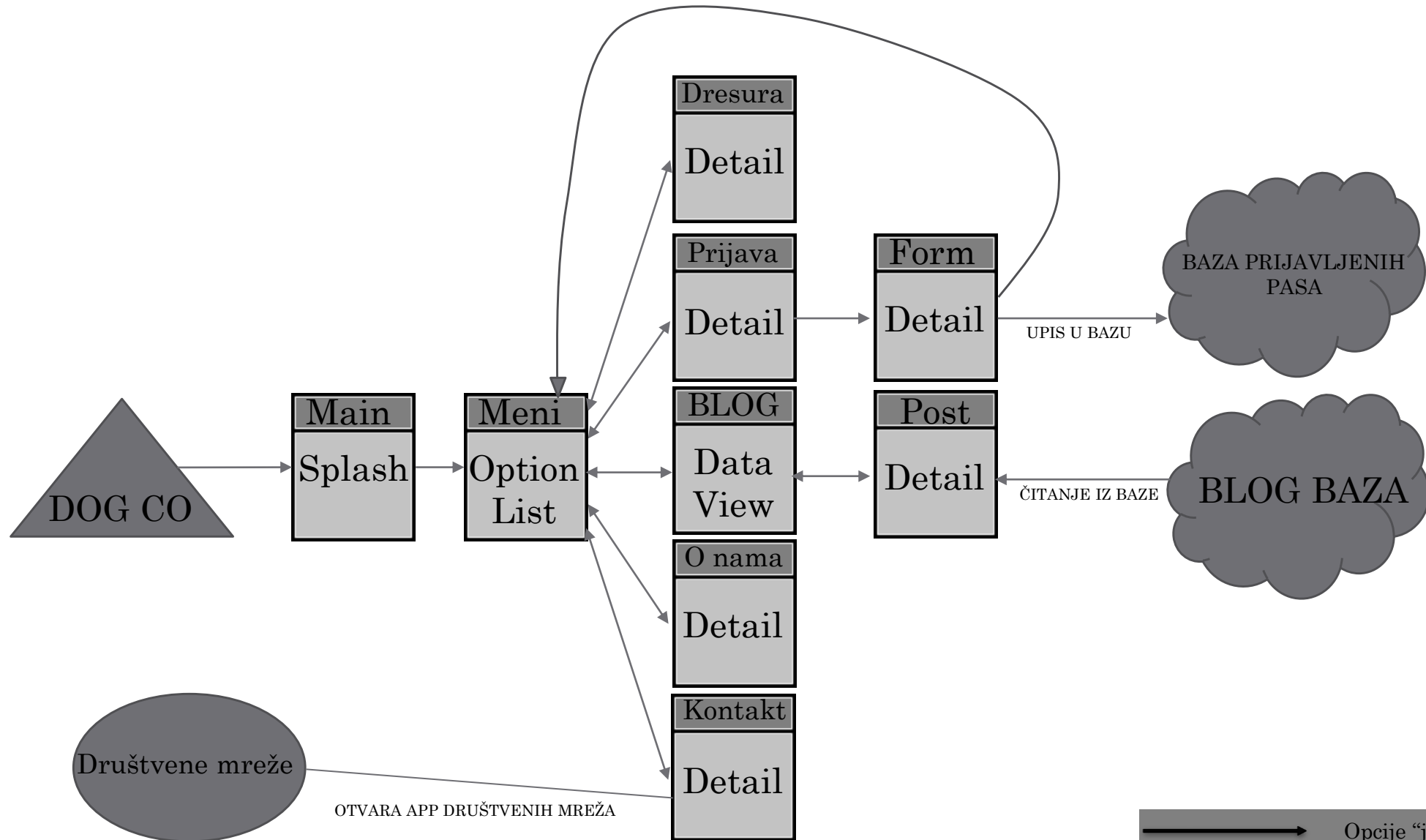


BLOG POST
Tip: DETAIL



O NAMA
Tip: DETAIL

HLD (High Level Diagram)



Predlozi za dalji razvoj aplikacije

- Uvođenje korisničkih profila.
- Uvođenje forme za direktno slanje e-maila sa dodatnim pitanjima kompaniji iz aplikacije (ili live chat sa nekim od trenera koji je dostupan u tom trenutku).
- Omogućavanje plaćanja obuka platnim karticama iz aplikacije.
- Pomoću korisničkih profila omogućiti praćenje toka obuke psa kojeg je korisnik prijavio na obuku.
- Omogućavanje filtriranja i čuvanja postova sa bloga.





DOG CO