BILLS

Kompletna dokumentacija o aplikaciji za pregled, stvaranju novih i brisanje nekih pogrešno upisanih računa

Aplikacija za pregled računa, narudžbenica I slično

Contents

[1.Uvod 1](#_Toc163291386)

[2.Specifikacije, opis, tehnologije izrade i zahtjevi aplikacije 2](#_Toc163291387)

[2.1. Opis aplikacije 2](#_Toc163291388)

[2.2 Tehničke specifikacije 3](#_Toc163291389)

[2.2.1. Hardware 3](#_Toc163291390)

[2.2.2. Software 4](#_Toc163291391)

# 1.Uvod

Kako bismo željeli pratiti i kontrolirati našu kupovinu, neovisno dali naručujemo preko interneta ili samo kupujemo u trgovini, potrebna nam je aplikacija koja će sve to spremati i prikazivati u obliku stranice. Danas, u vrijeme razvoja umjetne inteligencije, često smo za računalom pa čak i kad nešto ne trebamo, vidimo nešto što nam se sviđa i to naručimo i kupimo. Naravno, uz to dobijemo i potvrdu da smo to kupili i pritom bismo željeli to sačuvati u digitalnom obliku kao kopiju, dok se danas postavlja i pitanje dali se uopće isplati ispisivati račune u papirnatom obliku.

Izrađivati ćemo aplikaciju za ispisivanje detalja o lokacijama kupovine, detalja o računima i artiklima. Imati ćemo i mogućnost i uređivanja računa, a o brisanju tek treba istražiti dali to uopće trebamo. Možemo jednostavno urediti bilo što što se tiče našeg računa.

Kakvi su zahtjevi? Potrebna nam je baza, koristiti ćemo maria db i xampp besplatni localhost koji će simulirati kao stvarnu bazu. Koristiti ćemo sql, a kao programske jezike html, css, php. Prvi korak je pravljenje baze i dokumentiranje iste, kao i predstavljanje zahtjeva aplikacije i opis tehnologija koje koristimo tijekom naše izrade. Uvodna poglavlja su u biti opisivanje zahtjeva i tehnologija s kojima ćemo razvijati našu aplikaciju. Sljedeća poglavlja će biti dizajn i opis uporabe aplikacije. Naravno, trebati ćemo koristiti i neke uml[[1]](#footnote-1) dijagrame, tipa use case kako bismo opisali što korisnik može s aplikacijom raditi, prikazati ćemo i shemu baze podataka, i naravno napraviti ćemo i neki dijagram klase. Pa, krenimo.

# 2.Specifikacije, opis, tehnologije izrade i zahtjevi aplikacije

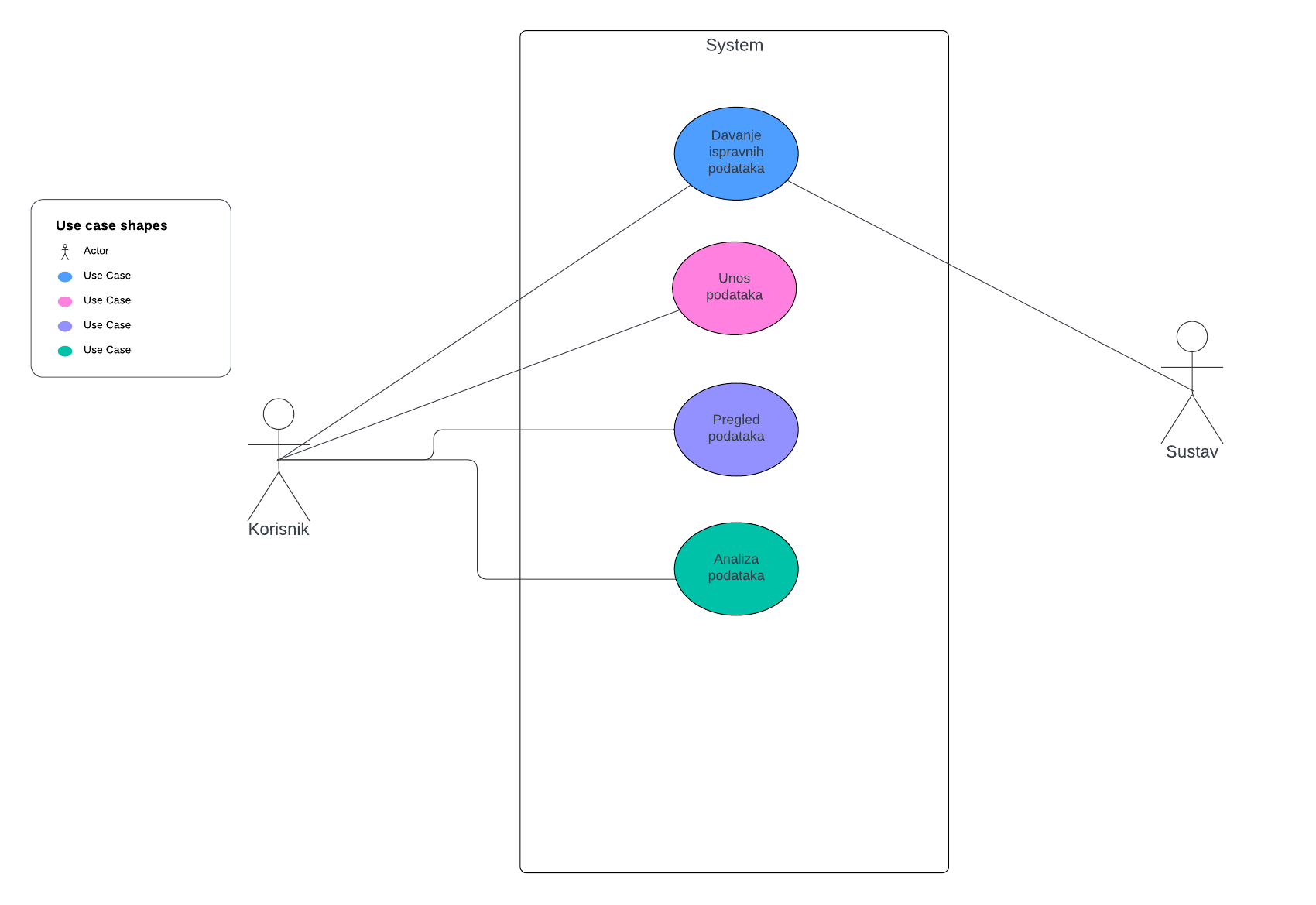
## 2.1. Opis aplikacije



Slika 1. Primjer računa

Slika 1 je primjer računa kojeg trebamo upisati u bazu i čiji će se podaci izvlačiti putem sql query-a. Ako analiziramo račun odozgo prema dolje možemo doći do nekakve logike kako bismo mogli napraviti kostur[[2]](#footnote-2), naravno neki podaci bi sadržavali više vrijednosti, pa ćemo koristiti i json[[3]](#footnote-3) polja, najčešće zbog toga da ne bi morali nove stupce praviti u tablici radi nekakvih vrijednosti koje su najvjerojatnije različite od jednog do drugog računa. Imamo prvo dvije tablice artikala i shopinga koje će sadržavati šifre i nazive. Imamo poslje dodatnu tablicu za detalje od trgovine, s obzirom da postoji i sjedište, imati ćemo i njihov oib i tako ćemo povezati pojedinu trgovinu sa različitim adresama, ali i račune sa nazivima te trgovine bez da ponavljamo podatke. A to je i cilj korištenja baze podataka. Imati ćemo stavke računa, koje sadrže artikle i koje količine je korisnik uzeo. Na kraju ćemo imati i dodatnu tablicu koja će sadržavati logotipove trgovine. Ovo je kratak opis što bismo zapravo trebali napraviti i na kraju ćemo preko php-a, html-a eventualno i javascripta, uzeti ćemo i tehnologije poput css-a i bootstrapa kako bismo napravili i nekakav izgled svih tih podataka.

Što bi korisnik trebao raditi sa aplikacijom? Sljedeći dijagram to najbolje opisuje. Korisnik bi trebao imati mogućnost unosa nove trgovine, novih detalja i to sve piše na računu, kao i nekakvih ostalih detalja kojih nema na računu i koje tek treba napraviti, tipa logotip. Korisnik bi trebao i imati i mogućnost uređivanja tih podataka. Što je zadaća sustava? Davanje ispravnih podataka korisniku, kako bi ih korisnik mogao izanalizirati i pregledati.



Slika 2 Uml use case dijagram

Definirali smo što bi trebala apliakcija raditi, sad bi trebali napisati ostale detalje što ćemo koristiti kao alate za izradu te aplikacije. Mobilnu aplikaciju nećemo izrađivati.

## 2.2 Tehničke specifikacije

### 2.2.1. Hardware

* Server: XAMPP Control Panel v3.3.0
* Računalo:

Naziv uređaja: DESKTOP-K6JD4G7

Procesor: Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz

Instalirani ram: 8,00 GB (7,79 GB iskoristivo)

ID uređaja: F17EDDF2-97D4-4685-8097-9E9192E1EE97

ID proizvoda: 00331-10000-00001-AA381

Vrsta sustava: 64-bitni operacijski sustav, procesor x64

Olovka i dodir: Za ovaj zaslon nije dostupan unos olovkom ili dodirom

### 2.2.2. Software

* Specifikacije sustava windows:

Izdanje:Windows 10 Pro

Verzija:22H2

Instalirano: ‎22.‎4.‎2021.

Međuverzija operacijskog sustava:19045.4170

Doživljaj:Windows Feature Experience Pack 1000.19054.1000.0

Apache Version Apache/2.4.56 (Win64) OpenSSL/1.1.1t PHP/8.0.28

* Apache API Version 20120211
* Server Administrator postmaster@localhost
* Hostname:Port localhost:80
* Max Requests Per Child: 0 - Keep Alive: on - Max Per Connection: 100
* Timeouts Connection: 300 - Keep-Alive: 5
* Virtual Server No
* Server Root C:/Users/Korisnik/Desktop/xmp/apache
* Loaded Modules core mod\_win32 mpm\_winnt http\_core mod\_so mod\_access\_compat mod\_actions mod\_alias mod\_allowmethods mod\_asis mod\_auth\_basic mod\_authn\_core mod\_authn\_file mod\_authz\_core mod\_authz\_groupfile mod\_authz\_host mod\_authz\_user mod\_autoindex mod\_cgi mod\_dav\_lock mod\_dir mod\_env mod\_headers mod\_include mod\_info mod\_isapi mod\_log\_config mod\_cache\_disk mod\_mime mod\_negotiation mod\_proxy mod\_proxy\_ajp mod\_rewrite mod\_setenvif mod\_socache\_shmcb mod\_ssl mod\_status mod\_version mod\_php

PHP Version 8.0.28

* System Windows NT DESKTOP-K6JD4G7 10.0 build 19045 (Windows 10) AMD64
* Build Date Feb 14 2023 12:10:00
* Build System Microsoft Windows Server 2019 Datacenter [10.0.17763]
* Compiler Visual C++ 2019
* Architecture x64

Database server

* Server: 127.0.0.1 via TCP/IP
* Server type: MariaDB
* Server connection: SSL is not being used
* Server version: 10.4.28-MariaDB - mariadb.org binary distribution
* Protocol version: 10
* User: root@localhost
* Server charset: UTF-8 Unicode (utf8mb4)

1. Unificirani jezik za modeliranje je jezik vizualnog modeliranja opće namjene koji je namijenjen pružanju standardnog načina vizualizacije dizajna sustava. [↑](#footnote-ref-1)
2. Naziv za našu sql bazu, koja će biti osnova za cijelu aplikaciju [↑](#footnote-ref-2)
3. Json - JSON je otvoreni standardni format datoteke i format za razmjenu podataka koji koristi tekst čitljiv ljudima za pohranu i prijenos podatkovnih objekata koji se sastoje od parova atributa i vrijednosti i nizova. [↑](#footnote-ref-3)