# Sveučilište Jurja Dobrile u Puli Fakultet Informatike u Puli

## **JOSIP TURBIĆ**

## iKupi

Završna dokumentacija

## Sveučilište Jurja Dobrile u Puli Fakultet Informatike u Puli

#### **JOSIP TURBIĆ**

#### iKupi

Završna dokumentacija

JMBAG: 0303082285 Josip Turbić, redovni student

Studijski smjer: Informatika

Kolegij: Web Aplikacije

Mentor: dr. sc. Nikola Tanković

# Sadržaj

Sažetak	1
Uvod	2
Motivacija	3
Razrada funkcionalnosti	5
Implementacija	11
Korisničke upute	12

#### Sažetak

U današnjem vremenu kada tehnologija prevladava svijetom, ljudi žele pomoću tehnologije olakšati svaki dio svog života. Većinu proizvoda koja ljudima treba za život moguće je kupiti i prodati na internetu. Svaki ozbiljniji trgovački lanac posjeduje svoju internetsku trgovinu. Primarna funkcija moje aplikacije je da ljudi mogu pronaći sve proizvode koje ima jedna trgovina s miješanim proizvodima i naručiti ih na svoju adresu. Kao dodatna stavka dodana je i napredna pretraga proizvoda pomoću tražilice. Na početku ovog rada napravljena je swot analiza moje aplikacije, a zatim objašnjene sve funkcionalnosti aplikacije nadopunjene s UML class dijagramima. Na kraju sam objasnio kako se implementirala moja aplikacija, te su izdane korisničke upute kako bi se olakšalo svim mojim korisnicima korištenje aplikacije.

#### **Uvod**

iKupi aplikacija namijenjena je svim korisnicima koji ne žele ići u trgovine i trgovačke centre po namirnice i proizvode koje trebaju. Svaki korisnik može se registrirati u moju aplikaciju i pomoću te registracije može pregledati svaki od ponuđenih proizvoda i dodarti ih u svoju košaricu. Svi proizvodi imaju svoj naziv, fotografiju, opis proizvoda, te cijenu pojedinačnog proizvoda. S obzirom na kategoriju proizvoda koju korisnik želi može u izborniku odabrati određenu kategoriju, a ako želi baš jedan specifičan proizvod, to može pronaći pomoću tražilice unoseći traženi pojam. Nakon što je korisnik pronašao sve željene proizvode i dodao ih u košaricu slijedi dodavanje adrese na koju želi primiti narudžbu. Svaki korisnik može postaviti nekoliko adresa, te postojeće adrese može uređivati, brisati, ali samo jednu može postaviti kao zadanu. Nakon što je korisnik odabrao zadanu adresu, prelazi se na pregled narudžbe i odabir dostave. Kad je narudžba pregledana i dostava odabrana, prelazi se na plaćanje pomoću stripe-a i završava se kupovina.

#### Motivacija

Ciljano tržište ove aplikacije su svi korisnici interneta i kupci koji ne žele trošiti vrijeme na fizičku kupovinu. Klijente bi privukao dizajnom aplikacije, te što je najvažnije funkcionalnošću i jednostavnim korištenjem aplikacije.

S	W
<ul><li>→ Dizajn</li><li>→ Jednostavno korištenje</li></ul>	<ul> <li>→ ograničavanje samo na jednu državu</li> <li>→ nedostatak različitih funkcionalnosti koje nisu dodane u projektu, a mogu biti korisne</li> </ul>
0	Т
<ul> <li>→ sve više ljudi prelazi na online kupovinu</li> <li>→ niža cijena nego u klasičnim trgovinama</li> </ul>	<ul> <li>→ slične aplikacije s više         funkcionalnosti</li> <li>→ mogućnost neuspjeha aplikacije         zbog nedostatka financija i         nemogućnosti oglašavanja</li> </ul>

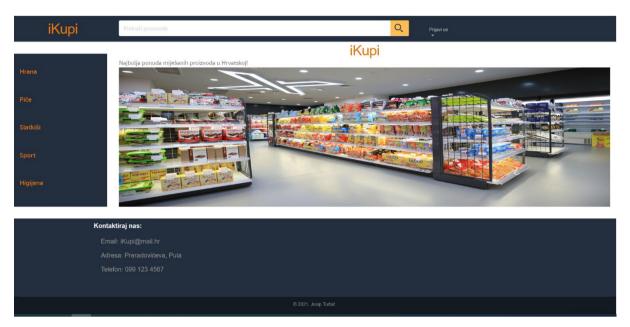
U SWOT analizi (Tablica 1) prikazane su naše snage, slabosti, prilike i prijetnje. Kako to u SWOT analizi ide prvo sam analizirao snage i zaključio da je naša najveća snaga jednostavno korištenje s jako jednostavnim i user friendly sučeljem. Još jedna od snaga je jako zanimljiv, ugodan i primamljiv dizajn.

Nakon snaga promislio sam o svojim slabostima, a to su jako malo tržište jer smo se ograničili samo na jedan jezik i nedostatak nekih funkcionalnosti koje mogu biti korisne, a koje bi druge aplikacije mogle imati.

Moje prilike na tržištu su prije svega to što sve više ljudi kupuje online, te još važnija prilika jest da svaki webshop može imati niže cijene nego klasična trgovina, zbog nižih troškova poslovanja.

Slabosti moje aplikacije su slične aplikacije koje možda imaju više funkcionalnosti, te nedostatak novca koji vodi do smanjenog oglašavanja, a ako nema oglašavanja, jako je teško aplikaciji da se probije na tržištu.

## Razrada funkcionalnosti



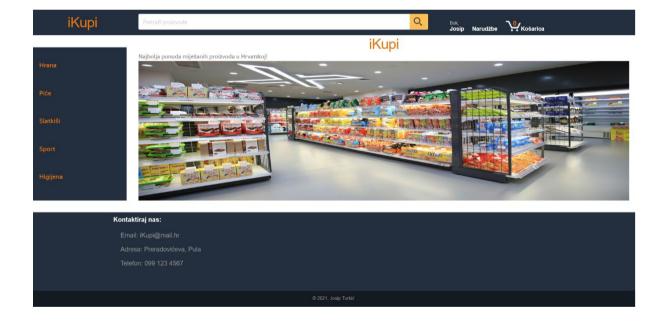
Na prvoj slici je prikazana jednostavna početna stranica s izbornikom i tražilicom.



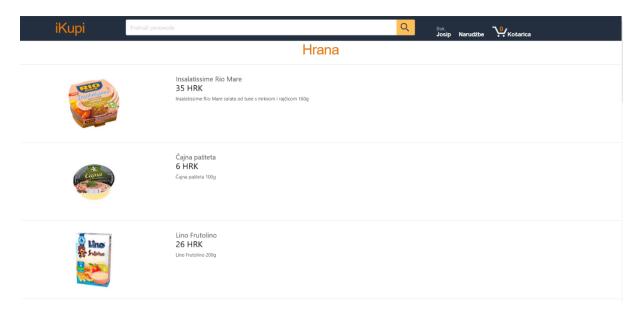
Klikom na gumb "Prijavi se" u izborniku, otvara se forma koja nam omogućuje registraciju u aplikaciju. Ukoliko smo već registrirani, klikom na plava slova "Prijavi se" otvara nam se sljedeći view s formom za prijavu.



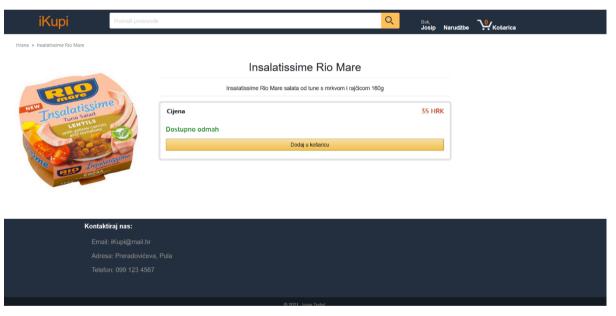
Kada smo kliknuli na plava slova "Prijavi se" otvara nam se mogućnost prijave u aplikaciju.



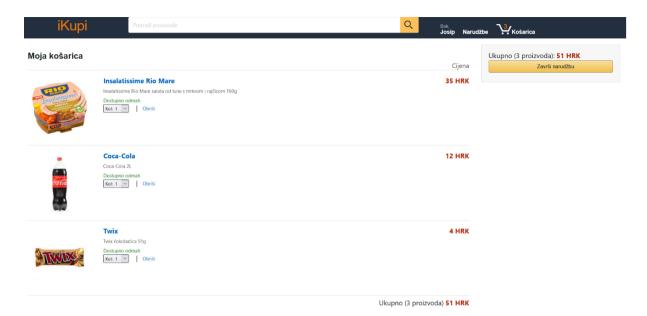
Nakon što smo se prijavili, naša početna stranica izgleda ovako.



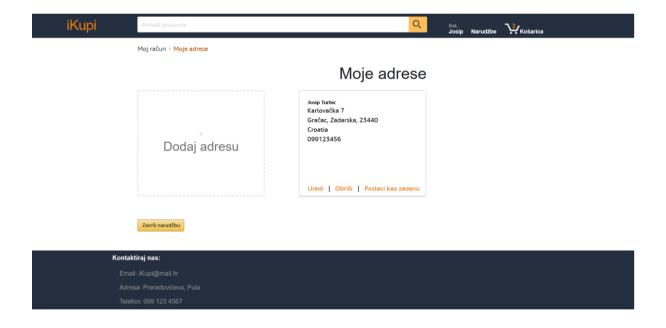
Odabirom neke od kategorija u izborniku koja je u ovom slučaju hrana, listaju se svi proizvodi u toj kategoriji s pripadajućim nazivom, opisom i cijenom.



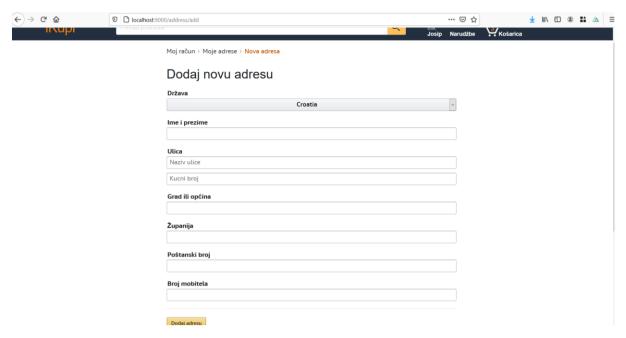
Klikom na jedan od proizvoda, omogućen na je prikaz svih detalja o proizvodu, te dodavanje proizvoda u košaricu.



Kada smo dodali sve željene proizvode u košaricu, klikom na gumb košarica možemo pregledati sve proizvode u košarici, povećati im količinu ili ih izbrisati iz košarice.



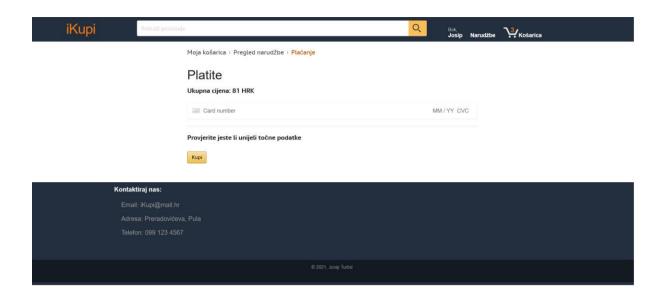
Nakon pregleda košarice ide dodavanje adrese na koju korisnik želi da mu se isporuči narudžba. Nakon što je adresa dodana korisnik je može urediti, obrisati ili ako postoji više adresa postaviti kao zadanu.



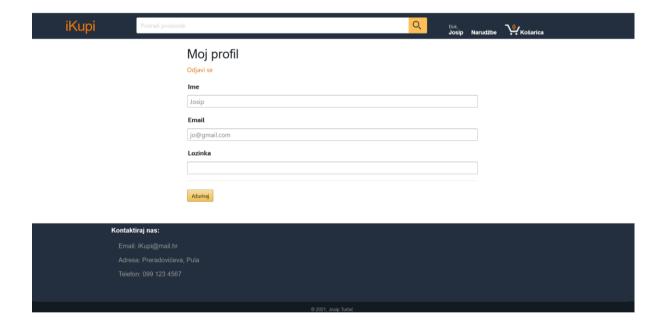
Na slici iznad je samo prikazana forma za dodavanje nove adrese korisnika.



Nakon što je korisnik dodao adresu, pregledava narudžbu, i bira način dostave. Kada je odabrao način dostave, izračunava mu se konačna cijena u desnom redu.

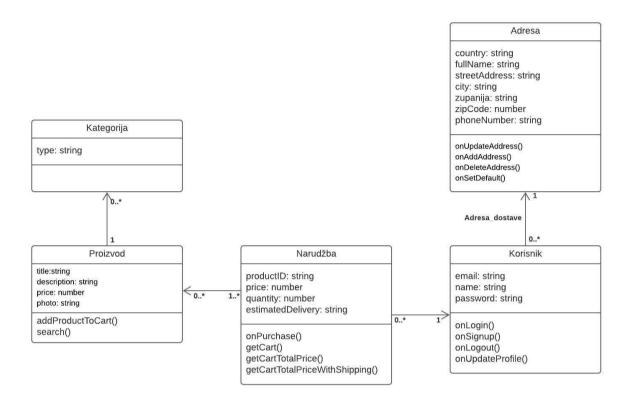


Kada je završen pregled narudžbe i odabir dostave, pomoću stripe-a korisnik može unijeti podatke o svojoj kartici i izvršiti plaćanje proizvoda u košarici.



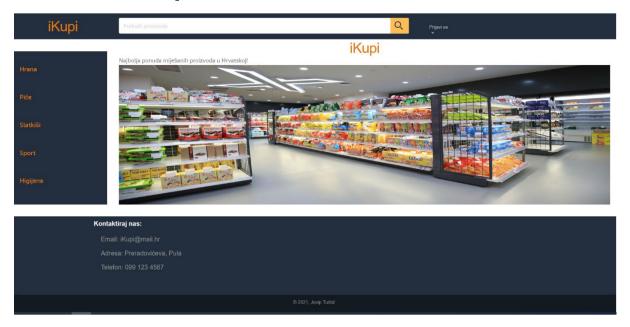
Klikom na gumb "Bok, {korisnicko ime}" korisnik može ažurirati podatke o sebi, ali i nakon obavljene kupnje može se odjaviti iz aplikacije

## Implementacija



Na prikazanom UML class dijagramu je vidljivo da se korisnik koji ima email, ime i lozinku prijavljuje i registrira u aplikaciju metodama onLogin() i onSignup(). Poslije prijave je korisniku omogućen pregled proivoda koji sadrže naziv, opis, cijenu i fotografiju. Nakon što je pregledao sve proizvode izrađuje narudžbu koja sadrži podatke o proizvodima, cijenu, količinu i datum dostave tako što proizvode dodaje u košaricu pomoću metode addProductToCart(). Nakon što je dodao sve proizvode koje je trebao, pregledava getCart(), a cijenu proizvoda pomoću narudžbu pomoću metode metode getCartTotalPrice(), zatim bira način dostave pomoću metode getCartTotalPriceWithShipping() dobija konačnu cijenu koju plaća metodom onPurchase().

# Korisničke upute



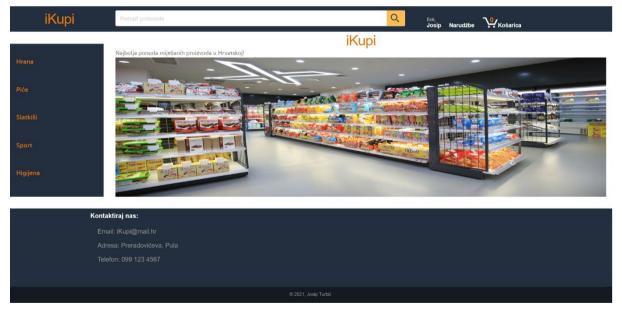
Svaki korisnik koji posjeduje e-mail adresu može se pritiskom na gumb prijavi se registrirati u našu aplikaciju.



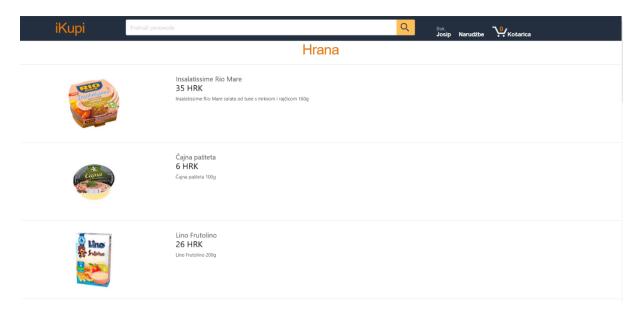
Kada unese podatke, pritiskom na gumb Napravi svoj račun, korisnik se automatski prijavljuje u aplikaciju.



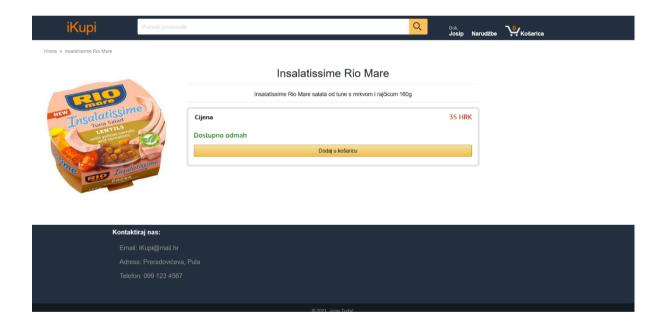
Ako se korisnik već registrirao u aplikaciju, pritiskom na plavi gumb "Prijavi se" dolazi do forme koja je prikazana iznad i unošenjem emaila i lozinke s kojom se registrirao, pritiskom na gumb "Prijava" korisnik se prijavljuje u aplikaciju



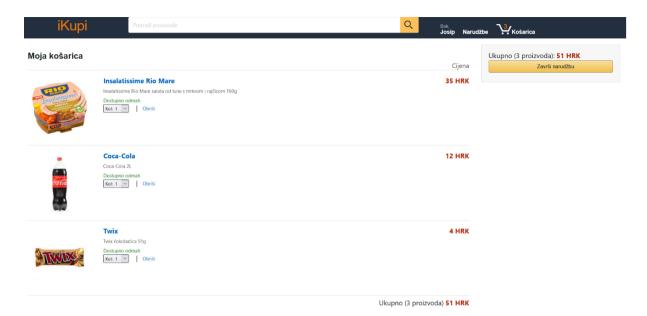
Nakon što se korisnik prijavio može nesmetano koristiti moju aplikaciju. Na početnom zaslonu u navigacijskoj traci ima prikazanu svoju košaricu i povijest svojih narudžbi.



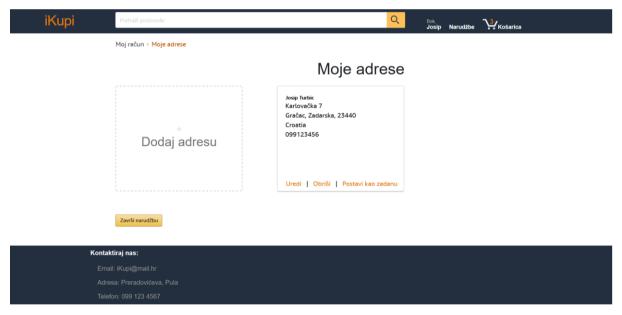
Odabirom bilo koje kategorije iz izbornika prikazanog na slici prije otvara se lista proizvoda iz odabrane kategorije s pripadajućom cijenom, nazivom i opisom.



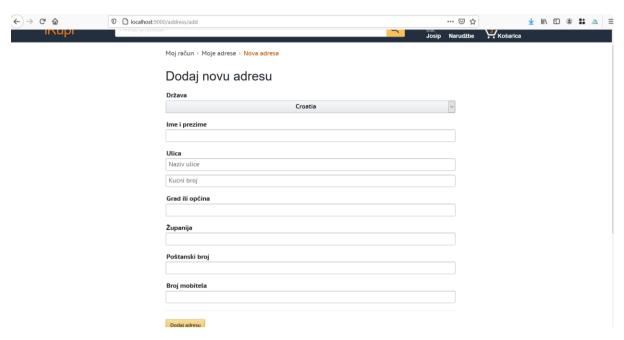
Klikom na željeni proizvod otvara se stranica proizvoda koja sadrži, opis, fotografiju, cijenu i naziv proizvoda i omogućuje nam dodavanje proizvoda u košaricu. Pritiskom na gumb "Dodaj u košaricu" proizvod se dodaje u košaricu.



Nakon što smo sve željene proizvode dodali u košaricu klikom na gumb "Košarica" možemo pregledati sve proizvode koje mo odabrali, te njihovu ukupnu cijenu. Klikom na gumb "Završi narudžbu" dolazimo do odabira adrese.



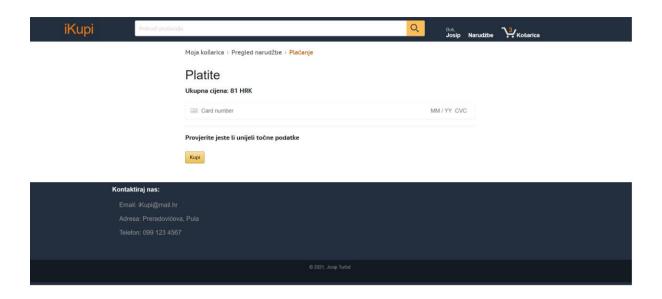
Klikom na "Dodaj adresu" otvara se forma koju popunjavamo da bi dodali adresu na koju želimo da nam se narudžba dostavi. Svaki korisnik može imati više adresa i može ih uređivati, brisati i postavljati kao zadanu.



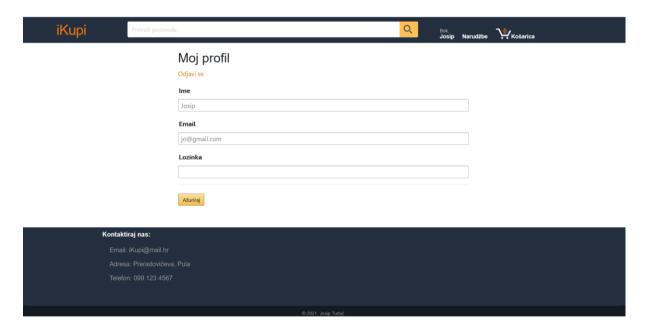
Forma pomoću koje dodajemo novu adresu. Nakon to korisnik ispuni sve svoje podatke, klikom na gumb "Dodaj adresu" adresa se uspješno dodaje.



Nakon dodavanja adrese i klika na "Završi narudžbu", još jednom možemo pregledati narudžbu i odabrati dostavu.



Kada smo završili narudžbu i odabrali način dostave, klikom na gumb "Završi narudžbu" dolazimo do plaćanja. Korisnik mora u za to predviđeno polje upisati podatke o svojoj kreditnoj kartici i klikom na gumb "Kupi završava narudžbu"



Nakon kupnje ili u bilo kojem trenutku, klikom na gumb "Bok, {korisnicko ime}" dolazimo do stranice na kojoj možemo ažurirati korisničke podatke unosom novih podataka u polja i klikom na gumb "Ažuriraj" i možemo se odjaviti pritiskom na gumb "Odjavi se"