



Jesenji semester

2016/2017 Projektni zadatak, predmet IT355

Dokumentacija WeShop web prodavnice

Autor:

Jovan Cucić 2397

## Contents

1. Uvod.....	3
1.1 Cilj.....	3
1.2 Opis projekta.....	3
1.3 Opis problema.....	3
1.4 Funckije zahteva.....	3
2. Specifikacija zahteva .....	4
2.1 Funkcionalni zahtevi.....	4
2.1.1 Korisnik mora da pristupi sistemu .....	4
2.1.2 Korisnik kreira svoj profil i unosi informacije.....	4
2.1.3 Korisnik može da pretražuje prodavnicu .....	5
2.1.4 Korisnik može da ima pregled svoj profila .....	5
2.1.5 Sistem može da ponudi relevantne proizvode.....	5
2.1.6 Korisnik može da vidi detalje o određenom proizvodu .....	5
2.1.7 Korisnik može da stavi proizvod u virtualnu korpu .....	5
2.1.8 Korisnik može da ima uvid u virtualnu korpu.....	5
2.1.9 Korisnik ima uvid u recenzije za određeni proizvod .....	5
2.1.10 Korisnik može da pošalje poruku support timu .....	5
3. Dijagrami .....	6
3.1 Dijagram korišćenja.....	6
3.2 Dijagram arhitekture.....	7
3.3 Sekvencijalni dijagrami.....	8
3.3.1 Dijagram pristupa.....	9
3.3.2 Dijagram pretraživanja.....	10
3.3.3 Dijagram kupovine .....	11
3.4 Konceptualni i fizički model .....	12
.....	12

## 1. Uvod

U ovoj dokumentaciji će se detaljno preći kroz svaki aspekt aplikacije “WeShop”. Spomenućemo u nastavku teksta tehnologije koje će biti korišćene kao i način na koji će biti izrađena ova aplikacija. Takođe ćemo spomenuti alate koje ćemo koristiti kako bi smo ovu aplikaciju doveli od idejnog projekta do konačnog proizvoda.

### 1.1 Cilj

Cilj ovog projekta je da se demonstrira veština studenta u korišćenju određenih tehnologija, testira sposobnost pisanja dokumentacije, prezentovanje projekta i odbrana spomenutog. Tehnologije koje će biti korišćene su sledeće: Java, Java Spring Framework, CSS, JSP, HTML, JavaScript, Angular JS.

### 1.2 Opis projekta

Projekat predstavlja rešenje za probleme koji se javljaju pri internet kupovini, tj. kupovini preko internet prodavnica. U daljem opisu projekta ćemo pokazati kako možemo rešiti ove probleme na najjednostavniji način. Ovo rešenje će biti predstavljeno u vidu jedne jednostavnije web prodavnice koja će pokazati kako korisnik može uz minimalan broj koraka da kupi željeni proizvod i da na taj način.

### 1.3 Opis problema

Neki od problema kojima ćemo posvetiti veći deo pažnje su sledeći:

- Broj koraka od biranja željenog proizvoda do konačne kupovine
- Količinu informacija koje korisnik mora da ostavi kako bi kupio željeni proizvod
- Načine plaćanja
- Broj ponuđenih relevantnih/irelevantnih proizvoda
- Način na koji korisnik može da dodje do određenog proizvoda

### 1.4 Funkcije zahteva

Glavne funkcije sistema:

- Login
- Pretraživanje prodavnice
- Pregled proizvoda
- Stavljanje proizvoda u korpu, uklanjanje istog

- Izmena korpe
- Detaljan pregled proizvoda
- Kupovina proizvoda

## 2. Specifikacija zahteva

U ovom poglavlju ćemo preći kroz zahteve i malo detaljnije opisati svaki od njih i reći kako će svaki od tih zahteva pomoći našem projektu.

### 2.1 Funkcionalni zahtevi

1.	Korisnik mora da pristupi sistemu
2.	Korisnik kreira svoj profil i unosi informacije
3.	Korisnik može da pretražuje prodavnicu
4.	Korisnik može da ima pregled svog profila
5.	Sistem može da ponudi neke relevantne proizvode u odnosu na korisnikovo pretraživanje
6.	Korisnik može da vidi detalje o određenom proizvodu
7.	Korisnik može da stavi proizvod u virtualnu korpu
8.	Korisnik može da ima uvid u virtualnu korpu
9.	Korisnik ima uvid u recenzije za određeni proizvod
10.	Korisnik može da pošalje svoje pitanje suport timu

*Tabela 1: Funkcionalni zahtevi*

#### 2.1.1 Korisnik mora da pristupi sistemu

Da bi korisnik imao bilo kakve mogućnosti korišćenja sistema mora da prvo pristupi istom. Da bi korisnik pristupio sistemu obično mora da unese url stranice ili da preko pretraživača pronađe zahtevani sistem.

#### 2.1.2 Korisnik kreira svoj profil i unosi informacije

Korisnik kada pristupi sistemu, ima uvid jasan prozor koji mu pokazuje da treba da se uloguje/registruje na sistem kako bi mogao da kupi određeni proizvod. Ako korisnik samo želi da dobije određene informacije o proizvodu, nije primoran da se uloguje/registruje.

### 2.1.3 Korisnik može da pretražuje prodavnicu

Korisniku je pružena mogućnost da pretraži sistem na osnovu određenih kriterijuma. Korisnik unosi ime artikala ili neki određeni atribut i dobija odgovor sistema u vidu ponuđenog artikla.

### 2.1.4 Korisnik može da ima pregled svoj profila

Korisnik može da vidi svoj prethodno napravljen profil. Takođe korisnik može da modifikuje, promeni svoj profil na osnovu nekih preferenci.

### 2.1.5 Sistem može da ponudi relevantne proizvode

Na osnovu korisnikovih zahteva sistem može da mu ponudi dodatne proizvode koje bi odgovarali na korisnikove zahteve koje korisnik može i ne mora da pogleda.

### 2.1.6 Korisnik može da vidi detalje o određenom proizvodu

Korisnik može da pogleda detaljnije svaki proizvod koji mu se sviđa i na osnovu detaljnijih informacija može da odredi da li želi da mu se taj proizvod sviđa i da li želi da kupi taj proizvod. Korisnik može da pošalje zahtev za detaljniji pogled na proizvod tako što će da klikne na njega.

### 2.1.7 Korisnik može da stavi proizvod u virtualnu korpu

Korisnik može da pošalje zahtev sistemu da određeni proizvod izdvoji i da postoji mogućnost da isti kasnije kupi. Klikom na određeni proizvod korisnik može da pošalje takav zahtev.

### 2.1.8 Korisnik može da ima uvid u virtualnu korpu

Kada korisnik izdvoji nekoliko proizvoda može da ima uvid u virtualnu korpu i da vidi šta je sve izdvoji kako bi mogao da modifikuje svoj izbor.

### 2.1.9 Korisnik ima uvid u recenzije za određeni proizvod

Ako korisnik želi može da vidi ocene za određene proizvode i na osnovu toga da vidi kakvi su utisci za taj proizvod.

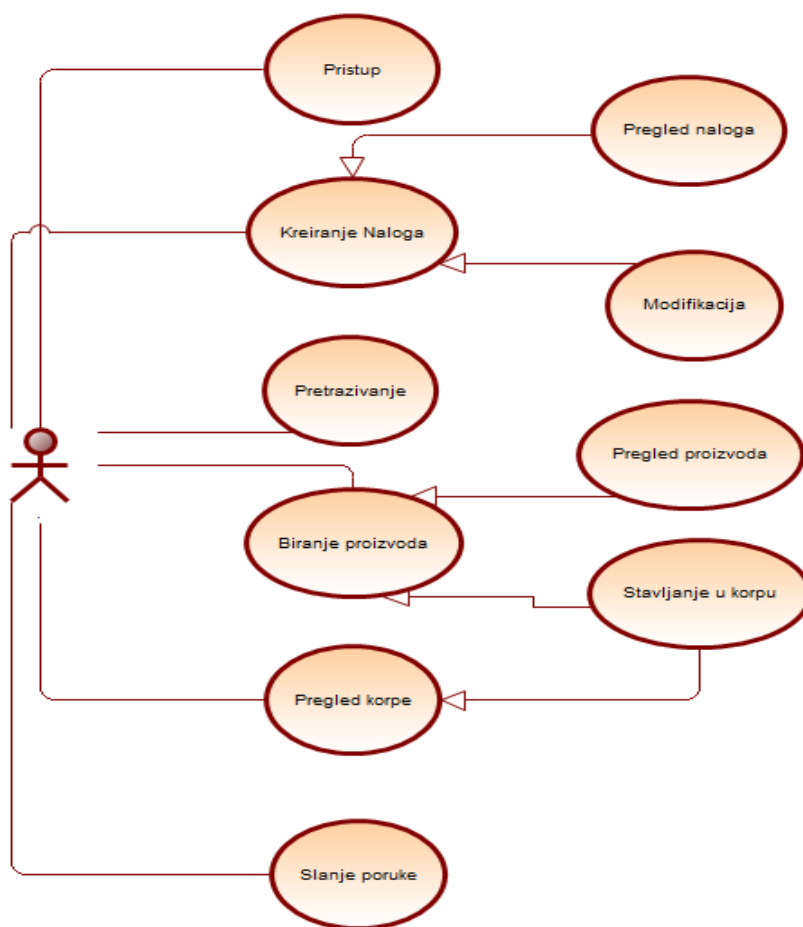
### 2.1.10 Korisnik može da pošalje poruku support timu

Ako korisnik ima nekakve nedoumice ili pitanje uvek može da pošalje pitanje support timu i da na taj način upotpuni sliku za određeni proizvod.

### 3. Dijagrami

U nastavku dokumentaciju ćemo obrazložiti detaljnije projekat kroz neke osnovne dijagrame

#### 3.1 Dijagram korišćenja



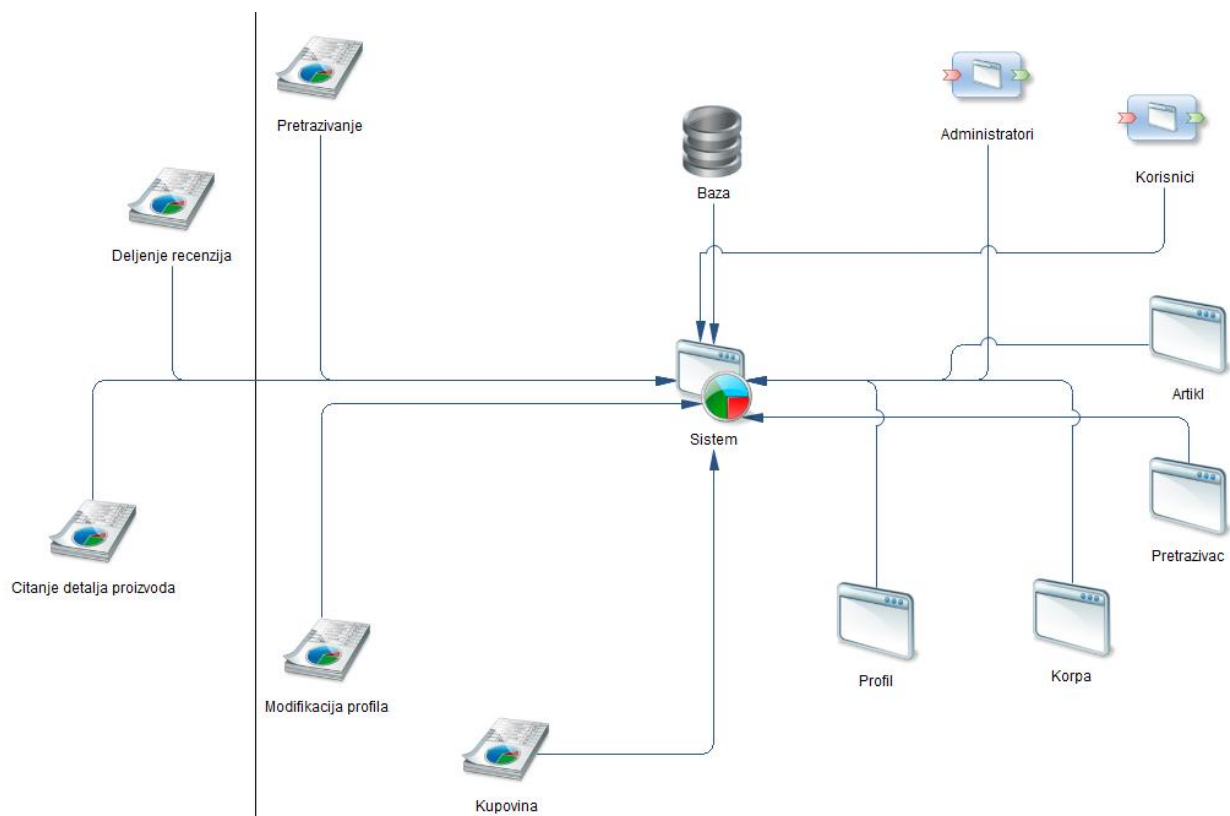
Slika 1: Use case dijagram korisnika

UseCase	Preduslovi	Koraci	Izuzeci	Postuslovi
Pristup	Korisnik mora da ima pristup internetu	Korisnik mora da pristupi preko pretraživača ili na neki drugi način	Prekid internet konekcije korisnika	Korisnik je pristupio sistemu
Kreiranje naloga	Korisnik mora da želi da napravi jedinstveni nalog	Korisnik pristupa delu sistema za kreiranje naloga	Korisnik pokušava da kreira nalog koji već postoji	Korisnik je kreirao uspešno nalog
Pretraživanje	Korisnik mora da ima mogućnost pretraživanja	Korisnik pronalazi deo sistema za pretraživanje	Korisnik unosi invalidne karaktere, nepostojeći artikl	Korisnik je pronašao objekat koji ga je interesovao
Biranje proizvoda	Korisnik mora da zna koji proizvod želi	Traži određeni proizvod	Korisnik ne pronalazi ni jedan proizvod	Korisnik je uspešno izabrao proizvod
Pregled korpe	Korisnik je pronašao virtualnu korpu	Korisnik lista kroz korpu	Ne postoji artikl u korpi	Korisnik je zadovoljan sa tim što je u korpi
Slanje poruke	Korisnik želi da se obrati suport timu	Korisnik piše poruku		Korisnik rešava problem uz pomoć suport tima

Tabela 2: Use case korisnika objašnjenje

### 3.2 Dijagram arhitekture

Dijagram arhitekture predstavlja strukturu kompletnog softverskog sistema, i prikazuje kako više softverskih procesa zajedno radi istovremeno. Ovakav prikaz deli ceo sistem na više komponenti, na njihove veze, i kako intereaguju jedna sa drugom. Takođe predstavlja struktuisano rešenje kako bi rešilo sve hardverske i softverske zahteve jednog sistema.



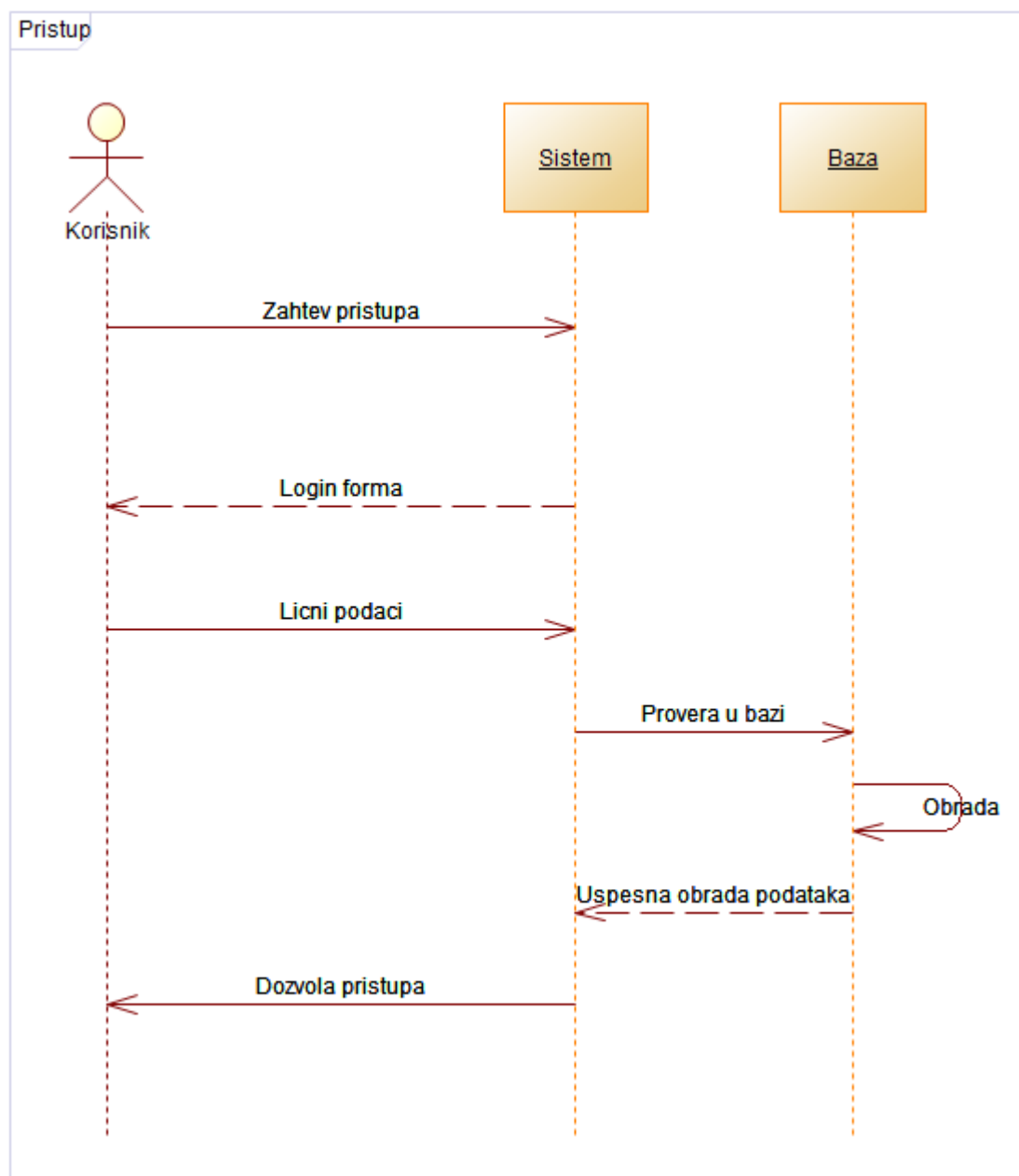
Slika 2: Dijagram arhitekture

### 3.3 Sekvencijalni dijagrami

Sekvencijalni dijagram je interakcioni dijagram koji pokazuje kako objekti rade jedni s drugima u kojem redu. Ovakav dijagram pokazuje niz objekata i njihove operacije u nekom određenom vremenskom periodu. Ovakav dijagram takođe može da pokaže više operacije istovremeno, tj. može da pokaže kako određene operacije funkcionišu u nitima.

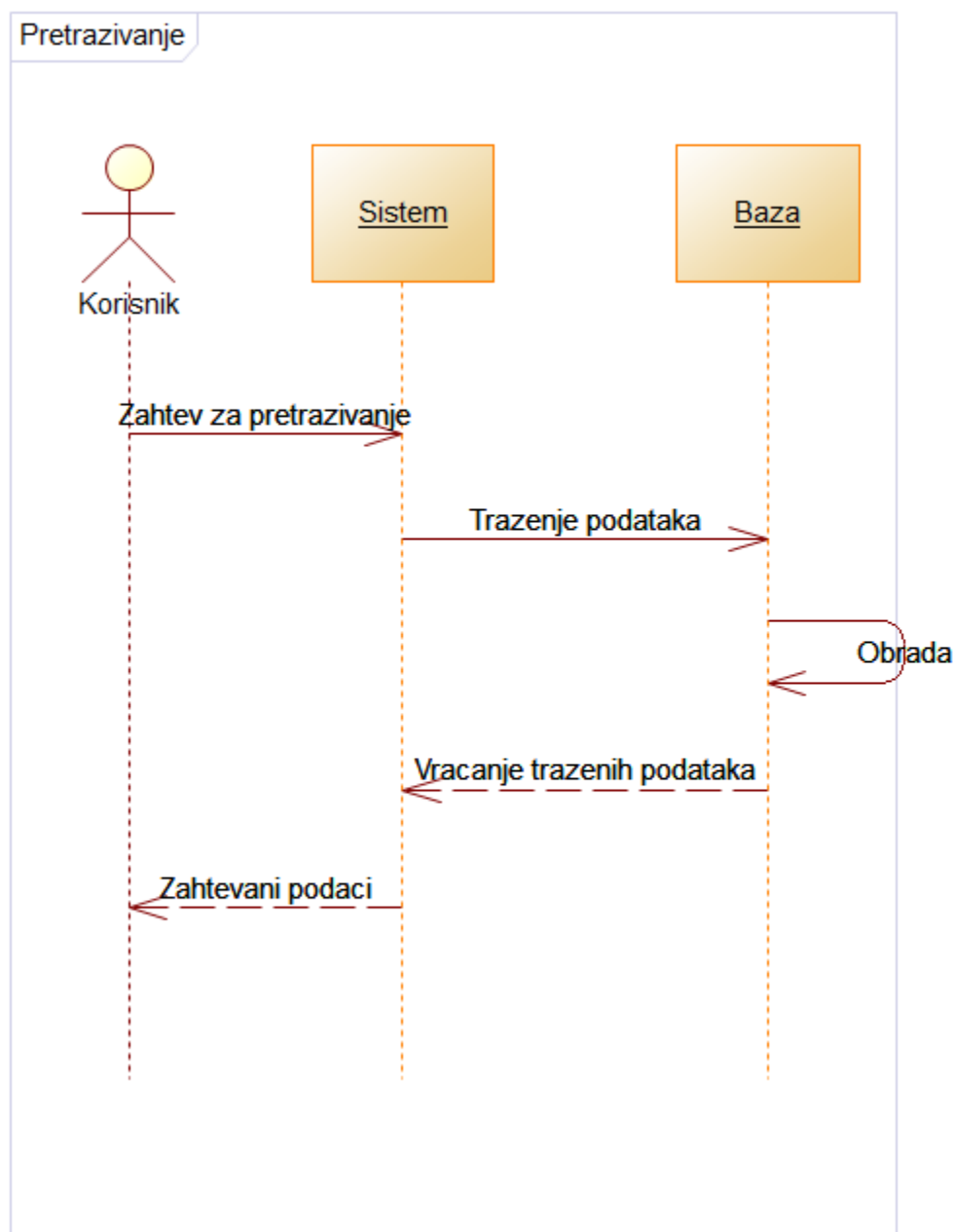


### 3.3.1 Dijagram pristupa



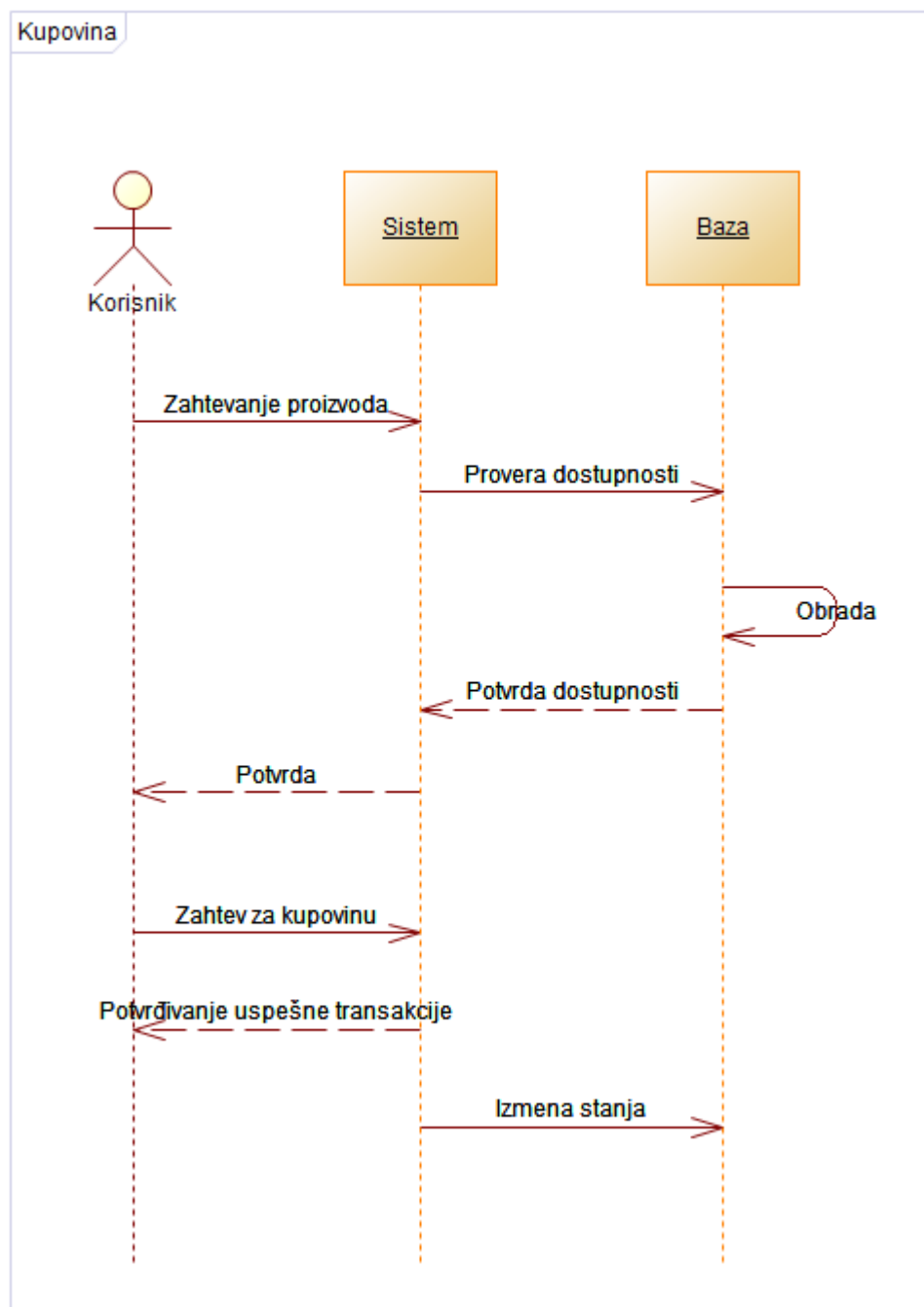
Slika 3: Sekvencijalni dijagram pristupa

### 3.3.2 Dijagram pretraživanja



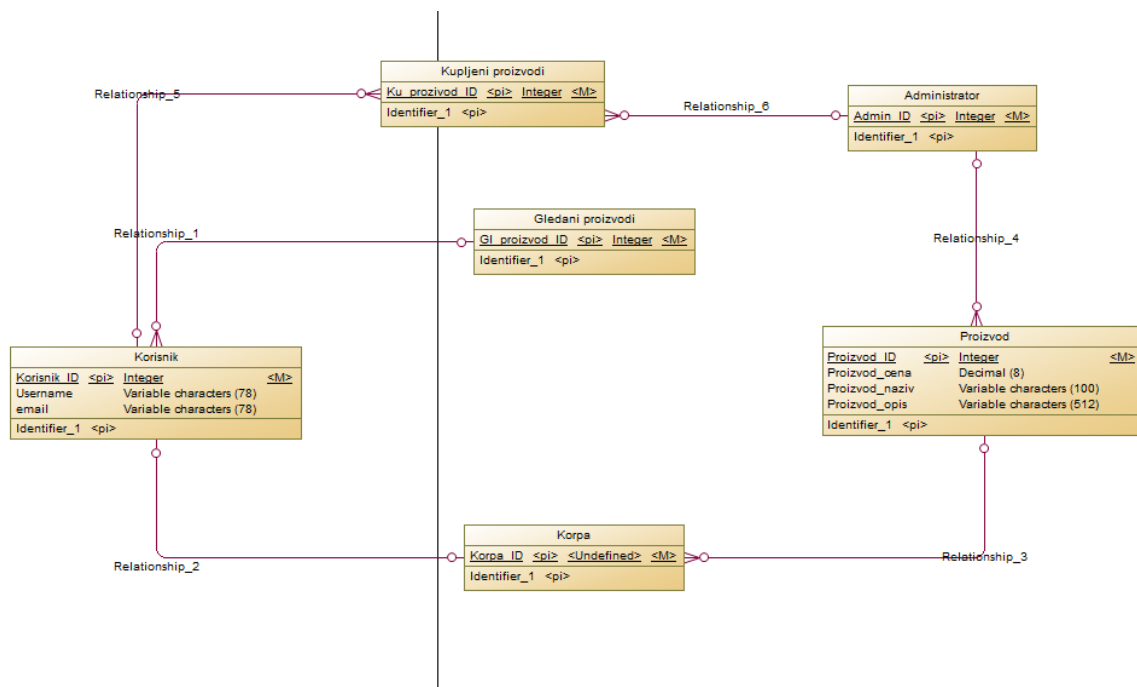
Slika 4: Sekvencijalni dijagram korisničkog pretraživanja artikla

### 3.3.3 Dijagram kupovine

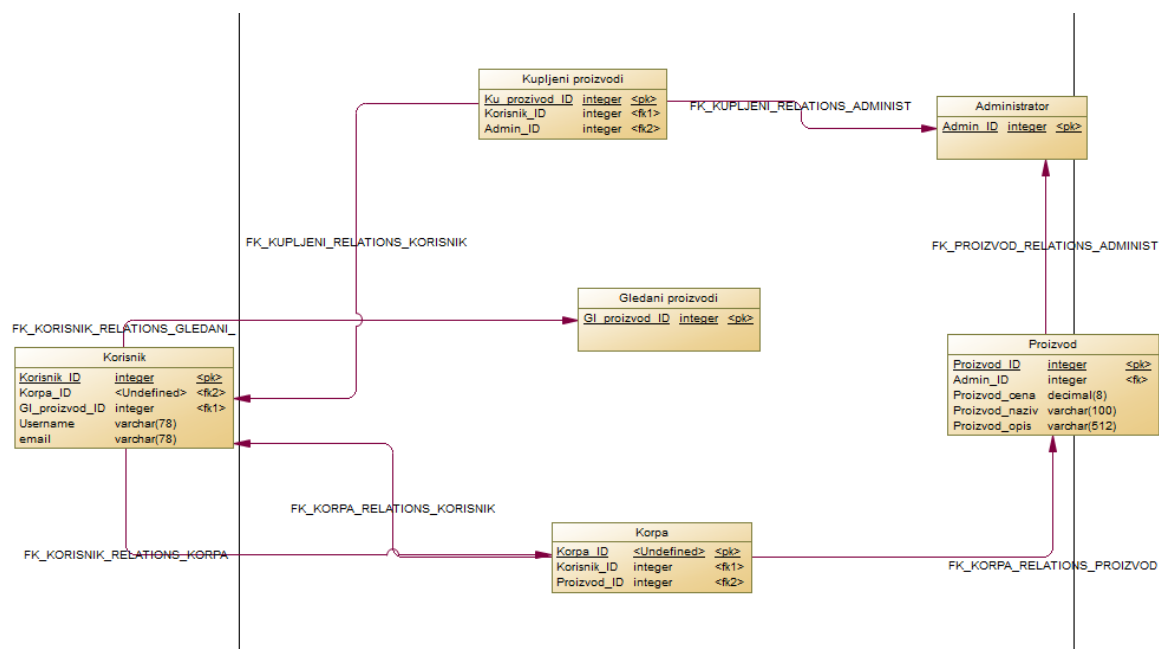


Slika 5: Dijagram transakcije

### 3.4 Konceptualni i fizički model



Slika 6: Konceptualni model



Slika 7: Fizički model