

# Fantasy Football

## „Aviato“

---

*Verzija 1.0*

## Sadržaj

1.	Uvod .....	5
1.1	Rezime .....	5
1.2	Namena dokumenta, i ciljna grupa .....	5
2.	Opis problema .....	5
3.	Kategorije korisnika .....	5
3.1	Gost sajta .....	5
3.2	Registrovani korisnik .....	5
3.3	Administrator .....	5
4.	Opis proizvoda .....	6
4.1	Pregled arhitekture sistema .....	6
4.2	Pregled karakteristika .....	6
5.	Funkcionalni zahtevi .....	7
5.1	Registracija korisnika .....	7
5.2	Autorizacija Administratora i Registrovanog korisnika .....	7
5.3	Autorizacija ostalih kategorija korisnika .....	7
5.4	Funkcionalnosti Administratora .....	7
5.4.1	Brisanje korisnika .....	7
5.4.2	Brisanje sadržaja registrovanog korisnika .....	7
5.5	Promena ličnih informacija .....	7
5.6	Pretraga korisnika po imenu .....	8
5.7	Prikaz korisnika u neposrednoj blizini .....	8
5.8	Prikaz korisnika koji su trenutno na mreži .....	8
5.9	Prikaz profila korisnika .....	8
5.10	Slanje poruke korisniku .....	8
5.11	Dodavanje I brisanje korisnika iz liste prijatelja .....	8

5.12	Blokiranje korisnika .....	8
5.13	Postavljanje objava .....	9
5.14	Komentarisanje objava.....	9
5.15	Prikaz zahteva za privateljstvo .....	9
5.16	Prikaz poruka korisnika .....	9
6	Pretpostavke i ograničenja.....	9
7	Kvalitet .....	9
8	Nefunkcionalni zahtevi.....	9
8.1	Sistemske zahteve .....	9
8.2	Ostali zahtevi .....	9
9	Zahtevi za korisničkom dokumentacijom.....	10
9.1	Upustva za korišćenje sajta .....	10
9.2	Označavanje .....	10
10	Plan i prioritete.....	10

## SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Mesta izmene	Autor
12.3.2021	1.0	Osnovna verzija	Srđan Prelo Sava Đorđević

## 1. Uvod

### 1.1 Rezime

Projekat **Aviato** je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je namenjena ljubiteljima fudbala koji uživaju u svakonedeljnom praćenju utakmica.

### 1.2 Namena dokumenta, i ciljna grupa

Tekst koji sledi definiše probleme koje aplikacija rešava, namenu aplikacije, funkcionalnosti koje ona pruža, zahteve koji su postavljeni i ideje za dalje unapređivanje. Dokument je namenjen članovima tima, i klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

## 2. Opis problema

Tim "Aviato" je došao na ideju da formira sistem koji će omogućiti pravim ljubiteljima fudbala mogućnost da naprave svoj savršeni tim. Platforma svojim korisnicima omogućava da se takmiče sa ostalim korisnicima kao i svojim prijateljima u svakonedeljnoj poteri za poenima koji se osvajaju na osnovu unapred kreiranog sistema bodovanja.

## 3. Kategorije korisnika

### 3.1 Gost sajta

Gost sajta je korisnik koji koristi aplikaciju, a da se pri tome nije registrovao. Gost ima minimalne privilegije, i u mogućnosti je da vidi samo one informacije koje su javno dostupne.

### 3.2 Registrovani korisnik

Registrovani korisnik je korisnik koji koristi aplikaciju, a da se pri tome ulogovao na sistem. Može da koristi sve funkcionalnosti sistema, osim onih koje se propisuju administratoru. Pri registrovanju korisnik bira svoje korisničko ime i lozinku. Nakon uspešne registracije, registrovanom korisniku se otvaraju sve funkcije sistema koje su dozvoljene ovom tipu korisnika.

### 3.3 Administrator

Administrator nadgleda korišćenje sistema. Uloga administratora je da uklanja korisnike i sadržaj koji krše određena pravila platforme .

## 4. Opis proizvoda

### 4.1 Pregled arhitekture sistema

Sistem je zamišljen na bazi dinamičkog internet sajta postavljenog na Web serveru koji podržava PHP tehnologiju, i preko koga se obavlja interakcija sa korisnicima, i sa bazom podataka u kojoj bi se nalazili svi potrebni podaci neophodni za rad aplikacije. Za *frontend* će biti korišćeni HTML5, CSS3, AJAX, Javascript i JQuery, kao i druge slične biblioteke. Za *backend* će biti korišćen PHP na serverskoj strani. Za bazu podataka koristiće se MySQL.

### 4.2 Pregled karakteristika

Korist za korisnika	Karakteristika koja je obezbeđuje
<b>Nezavisnost korisnika od vremena pristupa uslugama sistema</b>	Sistem je on-line, korisnik može u svakom trenutku da pristupi sistemu i koristi njegove usluge.
<b>Pristup sa bilo kog PC-a povezanog na internet</b>	Interfejs zasnovan na Web browseru, HTML-u i Javascript-u ne zahteva nikakva posebna prilagođavanja na klijentskoj strani.
<b>Lako administriranje</b>	Administrator pristupa sistemu koristeći jednostavnu formu za pristup bazi podataka sa bilo kog računara povezanog na Internet

## 5. Funkcionalni zahtevi

Ovde se definišu osnovne funkcionalnosti koje sistem treba da pruža različitim kategorijama korisnika.

### 5.1 Registracija korisnika

Ukoliko korisnik nema svoj nalog, može ga kreirati unošenjem ličnih podataka. Ti podaci će biti upisani u bazu podataka na osnovu čega će kasnije moći da pristupa sistemu.

### 5.2 Autorizacija administratora i registrovanog korisnika

Autorizacije se vrši unosom korisničkog imena i lozinke. Uneti podaci se moraju poklapati sa podacima u bazi podataka. Za sve korisnike, prijavljivanje se vrši na isti način. Nakon uspešnog prijavljivanja na sistem, korisnik može da interaguje sa sistemom na onaj način koji je dozvoljen skupom funkcionalnosti koji mu je dodeljen.

### 5.3 Autorizacija ostalih kategorija korisnika

Ostali korisnici (gosti) ne moraju imati nikakvu autorizaciju. Njima se omogućuje prijava na sistem, kao pregled svih javnih informacija.

### 5.4 Funkcionalnosti Administratora

Administrator sistema poseduje nalog za pristup interfejsu koji omogućava dodatne funkcionalnosti koje su opisane u ovom odeljku.

#### 5.4.1 Brisanje korisnika

Administrator može obrisati bilo kog korisnika, ukoliko se za to ukaže potreba.

#### 5.4.2 Brisanje sadržaja registrovanog korisnika

Administrator je ovlašćen da obriše neprikladan sadržaj koji je neki registrovani korisnik objavio.

### 5.5 Promena ličnih informacija

Svaki korisnik, ukoliko to želi, može da promeni svoje lične informacije. Omogućena je promena korisničkog imena, lozinke. Podržana je i promena profilne slike, kao i brisanje/menjanje svojih objava.

## 5.6 Pretraga korisnika i igrača po imenu

Moguće je pretraživanje baze korisnika i igrača po njihovim imenima. Kao rezultat će se prikazati korisnici ili igrači koji zadovoljavaju kriterijum pretrage.

## 5.7 Kupovina i prodaja igrača

Registrovani korisnik može ako poseduje dovoljna sredstva da kupi igrača za koga se odlučio kao i da proda igrača koga trenutno poseduje.

## 5.8 Prikaz korisnika koji su trenutno na mreži

Korisnik može da vidi koji su prijatelji trenutno online.

## 5.9 Prikaz profila korisnika

Svaki korisnik ima sopstvenu stranu na kojoj se prikazuju njegove lične informacije. Na toj strani se nalazi njegova profilna slika, ime i prezime, informacije o njegovom timu kao i objave koje je postavljao tokom korišćenja aplikacije.

## 5.10 Sistem bodovanja

Svaki registrovani korisnik na osnovu performansi svog tima osvaja određeni broj bodova svake nedelje.

## 5.11 Dodavanje i brisanje korisnika iz liste prijatelja

Korisnik može da doda drugog korisnika za prijatelja i na taj način biti u prilici da vidi sve njegove objave, a imaće i mogućnost postavljanja komentara na bilo koju njegovu objavu. Ove funkcionalnosti su moguće jedino ako osoba prihvati zahtev za prijateljstvo. Brisanje korisnika iz liste prijatelja podrazumeva gubljenje prava na pregled i komentarisane njegovih objava.

## 5.12 Tabele bodova (leaderboard)

Korisnici se rangiraju na osnovu ukupnog broja bodova koje su osvojili u toku svog korišćenja platforme kao i na osnovu broja bodova koje su osvojili date nedelje.



### 5.13 Postavljanje objava

Korisnik može da postavlja objave, koje su vidljive samo njegovim prijateljima. Objavu će prijatelji moći da vide na njegovom profilu.

### 5.14 Prikaz zahteva za privateljstvo

Moguće je prikazati sve zahteve za prijateljstvo koji su stigli korisniku. Može ih videti samo osoba koja je dobila zahtev. Prihvatanjem zahteva za prijateljstvo osoba dobija uvid u objave korisnika, kao i mogućnost komentarisanja njegovih objava.

## 6 Pretpostavke i ograničenja

Potrebno je težiti jedinstvenom dizajnu čitavog sajta. Potrebno je čuvati podatke o autorizaciji, i obezbediti da ne dođe do neovlašćenog pristupa. Ukoliko neko od autorizovanih korisnika izgubi pristupne podatke, ne bi postojao mehanizam za vraćanje naloga.

## 7 Kvalitet

Potrebno je izvršiti testiranje metodom crne kutije svih gore navedenih funkcionalnosti. Takođe važno je testirati ponašanje sistema (vreme odziva) u očekivanim okolnostima kao i u slučaju preopterećenja sajta.

## 8 Nefunkcionalni zahtevi

### 8.1 Sistemski zahtevi

Za funkcionisanje sistema, neophodno je da server ima instaliran modul za PHP i MySQL bazu podataka. Zbog korišćenja HTML tehnologije, neophodno je obezbediti kompatibilnost sa važnijim internet-pregledačima, i njihovim skorijim verzijama.

### 8.2 Ostali zahtevi

Neophodno je obezbediti dinamičan odziv, i vizuelnu dinamičnost stranice. To bi se

postiglo korišćenjem ajax-a i javascript-a.

## 9 Zahtevi za korisničkom dokumentacijom

### 9.1 Upustva za korišćenje sajta

Aplikacija treba da bude dovoljno intuitivna za korišćenje, uz eventualno postojanje upustva za upotrebu onih funkcionalnosti koje nisu tipične za ostale društvene mreže.

### 9.2 Označavanje

Zaglavlje svih stranica bi trebalo da sadrži logo i naziv aplikacije. Stranice na kojima se prikazuje profil korisnika, moraju da sadrže njegovo ime, informacije o njegovom timu i osvojenim bodovima i listu njegovih objava.

## 10 Plan i prioriteti

Sistem koji se razvija treba da bude modularan, i na početku treba razviti funkcionalno jezgro kome će se kasnije dodavati nove funkcionalnosti. Bitno je razmotriti modularnost i kvalitet svakog modula odmah nakon njegove realizacije, jer se na taj način podiže kvalitet celokupnog sistema.

Početna verzija bi trebalo da pokriva bar sledeće funkcionalnosti:

- ❖ Prijava na sistem
- ❖ Biranje igrača za tim
- ❖ Dodavanje korisnika za prijatelja
- ❖ Prikaz osnovnih informacija o željenom korisniku
- ❖ Pretraga korisnika