# KV3 - Izrada prototipne vizualizacije podataka

## Osnovne funkcionalnosti i ponašanja

* + 1. Ključne funkcionalnosti koje će biti potrebne za prikaz podataka:
* Prikaz knjiga pročitanih po mjesecima u obliku stupčastog grafikona.
* Prikaz knjiga ukupnog broja pročitanih stranica za odabranu godinu ili za više odabranih godina
* Omogućavanje interakcije s grafikonima kako bi se prikazali detalji o knjigama pročitanim u određenom mjesecu.
* Prikaz žanrova pročitanih u jednoj godini ili više godina
* Prikaz ukupnog broja pročitanih knjiga u odnosu na cilj čitanja postavljen za odabranu godinu
  + 1. Osnovne vrste ponašanja:
* Prikaz različitih grafikona nakon odabira godine/a
* Prikaz liste pročitanih knjiga za odabrani mjesec
* Klikom na
  + - 1. Elementi s kojima će korisnici moći vršiti interakciju:
* Godine od 2014. Do 2024.
* Stupci u grafikonu
* Lista pročitanih knjiga
  + - 1. Definiranje interakcije između korisnika i vizualizacije s pripadajućim opisom:
* Odabir godine/a prikazuje različite grafikone vezane za čitanje u odabranoj godini odnosno godinama
* Klikom na stupac u grafikonu prikazuje se lista pročitanih knjiga u tom mjesecu
* Klikom na naziv knjige u listi pročitanih knjiga prikazuje se ocjena knjige

## Napredne funkcionalnosti i ponašanja:

* + 1. Identificirati napredne funkcionalnosti koje će biti potrebne za analizu podataka.
    2. Definirati napredne vrste ponašanja
    3. Definirati interakcije koje će omogućiti korisnicima dodatnu analizu podataka.

## Implementacija osnovnih funkcionalnosti

[Opisati i dokazima potkrijepiti proces implementacije osnovnih funkcionalnosti]

* + 1. Izraditi kod koji omogućava prethodno definirane funkcionalnosti. Dokazati opisom primjera koda.
    2. Testirati funkcionalnosti i osigurati da su ispravne, tj. da funkcioniraju na očekivani način. Potrebno potvrditi slikom.

## Implementacija osnovnog ponašanja

[Opisati i dokazima potkrijepiti proces implementacije osnovnog ponašanja]

* + 1. Izraditi kod koji omogućava ranije definirano ponašanje. Dokazati opisom primjera koda.
    2. Testirati ponašanje i osigurati da je ispravno, tj. da funkcionira na očekivani način. Potrebno potvrditi slikom.