



Sveučilište u Zagrebu
Fakultet elektrotehnike i računarstva

**Zavod za elektroniku, mikroelektroniku, računalne i
inteligentne sustave**

Oblikovanje programske potpore


Igor Stančin

Projektni zadatak:

HandMadeShop

(Ver. 1.0)

Zagreb, rujan 2018.

 <p>FER SVEUČILIŠTE U ZAGREBU FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA</p>	<p>Zavod za elektroniku, mikroelektroniku, računalne i inteligentne sustave</p> <p>Oblikovanje programske potpore</p> <p><i>Projektni zadatak:</i> <i>HandMadeShop</i></p>	<p>Ver. 1.0 Rujan 2018.</p>
---	---	---------------------------------

Majka vašeg kolege je u mirovini i ima viška slobodnog vremena, a vi ćete joj pomoći kvalitetno ga iskoristiti. Vješta je u ukrašavanju raznih predmeta uz pomoć salveta te ste joj odlučili napraviti web aplikaciju na kojoj će moći objavljivati priče i slike o ukrašenim predmetima te ono najbitnije, moći će prodavati svoje proizvode i zaraditi dodatne novce za kućanstvo.

Aplikacija mora imati dio na kojemu se mogu postavljati priče. Priče mogu biti u obliku slike, videa, teksta ili bilo koje kombinacije navedenoga. Priče može objavljivati administrator, dok ih registrirani korisnici mogu predlagati. Da bi predložena priča bila objavljena administrator je mora odobriti. Na svaku priču dozvoljeni su komentari. Komentirati mogu registrirani i neregistrirani korisnici.

Uz mogućnost predlaganja priča, dodatna pogodnost registriranih korisnika je da ne moraju svaki puta iznova unositi podatke za kupovinu već su oni pohranjeni u bazi. Korisnički nadimak je za sve korisnike javan, dok za sve ostale podatke sam može birati jesu li javni ili privatni.

Aplikacija mora imati dio u kojemu su izloženi standardni predmeti koji se prodaju. Svaki predmet ima svoju specifikaciju i cijenu. Za svaki standardni predmet (npr. čaša točno određenih dimenzija, stolica određenih dimenzija i slično) korisniku se ponudi nekoliko različitih stilova ukrašavanja i nekoliko različitih salveta koje će se koristiti. Cijene među različitim stilovima ukrašavanja se mogu razlikovati.

Registrirani korisnici imaju mogućnost naručivanja ukrašavanja vlastitih predmeta. Korisnik popunjava formular u kojemu unosi opis predmeta kojega želi ukrasiti, dimenzije predmeta i stil kojim želi da predmet bude ukrašen. Nakon što korisnik popuni formular, šalje se obavijest administratoru da je dobio novi zahtjev, administrator pregleda zahtjev i kreira cijenu za taj zahtjev. Nakon kreiranja cijene korisnik može prihvatiti ili odbiti tu cijenu.


Administrator potvrđuje ili odbija priče predložene od korisnika, kreira standardnu ponudu, kreira cijene za posebne ponude i ima mogućnost zabraniti pristup nekom od registriranih korisnika.

Plaćanje putem interneta se u praksi uglavnom odvija kroz već gotove i sigurne implementacije online plaćanja. U sklopu ove vježbe dovoljno je da kreirate neki oblik formulara koji se mora popuniti i koji će predstavljati plaćanje. Registriranim korisnicima bi se taj formular trebao automatski popuniti jednom kada su unijeli svoje osobne podatke.

Aplikacija mora pamtit i povijest svih transakcija i one su dostupne samo administratoru.

Ostali zahtjevi

Kreirati administratora i 20 registriranih korisnika. Kreirati barem pet priča i barem pet standardnih ponuda. Na barem jednoj priči mora biti nekoliko komentara od registriranih i neregistriranih korisnika. U povijesti transakcija mora biti prikazano barem 10 transakcija, od čega barem pet ukrašenih vlastitih predmeta (ne standardne ponude).

 <p>FER SVEUČILIŠTE U ZAGREBU FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA</p>	<p>Zavod za elektroniku, mikroelektroniku, računalne i inteligentne sustave</p> <p>Oblikovanje programske potpore</p> <p><i>Projektni zadatak:</i> <i>HandMadeShop</i></p>	<p>Ver. 1.0 Rujan 2018.</p>
---	---	---------------------------------

Zadatak mora biti riješen nekim od objektnih jezika (Python, Java, C# i sl.). Za sami izgled aplikacije smijete koristiti i "napredne" biblioteke kao što su Angular, React i slično.

Opće upute:

Cilj projekta je praktično primijeniti postupke oblikovanja programske podrške na rješavanje konkretnih problema, izraditi projektnu dokumentaciju i što stvarniju implementaciju za traženi zadatak. Program će se ispitivati postavljanjem upita pri čemu svaki dio implementacije mora pod određenim uvjetima biti dohvatljiv. Pri tome je bitna preglednost i laka dostupnost funkcionalnosti i sadržaja, budući da će se sve ispitivati iz perspektive krajnjeg korisnika sustava.

Detaljnija pojašnjenja moguća su na laboratorijskim vježbama kod asistenta Igora Stančina (igor.stancin@fer.hr) ili demonstratora Ivana Kralja (ivan.kralj@fer.hr) prema važećem rasporedu objavljenom na stranicama predmeta. Svaki dolazak je potrebno najaviti mailom barem jedan dan ranije.