# Софтверски систем за позориште у Јава окружењу

1. Прикупљање захтева.       3         1.1. Вербални опис модела.       3         1.2. Случајеви коришћења.       4         СК 1: Унос глумца.       5         СК 2: Измена глумца.       6         СК 3: Брисање глумца.       7         СК 4: Претрага глумца.       8         СК 5: Унос представе.       9         СК 6: Измена представе.       10         СК 7: Брисање представе.       11         СК 8: Претрага представе.       12         2.Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци.       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама.       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3. Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовање екранских форми.       48         3.2.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         4 Милоговитлина.       112 </th <th>1 Помина си с сомина</th> <th>2</th>	1 Помина си с сомина	2
1.2. Случајеви коришћења       4         СК 1: Унос глумца       5         СК 2: Измена глумца       6         СК 3: Брисање глумца       7         СК 4: Претрага глумца       8         СК 5: Унос представе       9         СК 6: Измена представе       10         СК 7: Брисање представе       11         СК 8: Претрага представе       12         2. Анализа       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       .38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       44         3.1 Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112		
СК 1: Унос глумца.       5         СК 2: Измена глумца.       6         СК 3: Брисање глумца.       7         СК 4: Претрага глумца.       8         СК 5: Унос представе.       9         СК 6: Измена представе.       10         СК 7: Брисање представе.       11         СК 8: Претрага представе.       12         2. Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци.       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама.       .38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.1 Пројектовање.       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовање контролера корисничког интерфејса.       .99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112		
СК 2: Измена глумца       6         СК 3: Брисање глумца       7         СК 4: Претрага глумца       8         СК 5: Унос представе       9         СК 6: Измена представе       10         СК 7: Брисање представе       11         СК 8: Претрага представе       12         2.Анализа       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       44         3.1 Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	1.2. Случајеви коришћења	4
СК 3: Брисање глумца.       7         СК 4: Претрага глумца.       8         СК 5: Унос представе.       9         СК 6: Измена представе.       10         СК 7: Брисање представе.       11         СК 8: Претрага представе.       12         2.Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.1 Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање контролера корисничког интерфејса       99         3.3 Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	СК 1: Унос глумца	5
СК 4: Претрага глумца.       8         СК 5: Унос представе.       9         СК 6: Измена представе.       10         СК 7: Брисање представе.       11         СК 8: Претрага представе.       12         2.Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци.       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама.       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	СК 2: Измена глумца	6
СК 5: Унос представе       9         СК 6: Измена представе       10         СК 7: Брисање представе       11         СК 8: Претрага представе       12         2.Анализа       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       44         3.Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	СК 3: Брисање глумца	7
СК 6: Измена представе       10         СК 7: Брисање представе       11         СК 8: Претрага представе       12         2.Анализа       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       44         3.Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	СК 4: Претрага глумца	8
СК 7: Брисање представе.       11         СК 8: Претрага представе.       12         2.Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци.       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама.       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.Пројектовање.       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовање контролера корисничког интерфејса.       99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	СК 5: Унос представе	9
СК 8: Претрага представе.       12         2.Анализа.       13         2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци.       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама.       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.Пројектовање.       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовање контролера корисничког интерфејса.       99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	СК 6: Измена представе	10
2.Анализа	СК 7: Брисање представе	11
2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци       13         2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       44         3.Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	СК 8: Претрага представе	12
2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама       .38         2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел       .42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел       .44         3.Пројектовање       .46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       .48         3.2 Пројектовање екранских форми       .48         3.2.1. Пројектовање контролера корисничког интерфејса       .99         3.3 Пројектовање апликационе логике       .100         3.3.1. Комуникација са клијентом       .100         3.3.2. Контролер апликационе логике       .100         3.3.3. Пословна логика       .101         3.3.4. Брокер базе података       .111         3.4 Пројектовање складишта података       .112	2.Анализа	13
2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел.       42         2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       44         3.Пројектовање.       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектовањје контролера корисничког интерфејса.       99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци	13
2.4 Структура софтверког система-Релациони модел.       .44         3.Пројектовање.       .46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       .48         3.2 Пројектовање екранских форми.       .48         3.2.1. Пројектовањје контролера корисничког интерфејса.       .99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       .100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       .100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       .100         3.3.3. Пословна логика.       .101         3.3.4. Брокер базе података.       .111         3.4 Пројектовање складишта података.       .112	2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операц	цијама38
3.Пројектовање       46         3.1 Пројектовање корисничког интерфејса       48         3.2 Пројектовање екранских форми       48         3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса       99         3.3 Пројектовање апликационе логике       100         3.3.1. Комуникација са клијентом       100         3.3.2. Контролер апликационе логике       100         3.3.3. Пословна логика       101         3.3.4. Брокер базе података       111         3.4 Пројектовање складишта података       112	2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел	42
3.1 Пројектовање корисничког интерфејса.       48         3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса.       99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	2.4 Структура софтверког система-Релациони модел	44
3.2 Пројектовање екранских форми.       48         3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса.       99         3.3 Пројектовање апликационе логике.       100         3.3.1. Комуникација са клијентом.       100         3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	3.Пројектовање	46
3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса	3.1 Пројектовање корисничког интерфејса	48
3.3 Пројектовање апликационе логике	3.2 Пројектовање екранских форми	48
3.3.1. Комуникација са клијентом	3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса	99
3.3.2. Контролер апликационе логике.       100         3.3.3. Пословна логика.       101         3.3.4. Брокер базе података.       111         3.4 Пројектовање складишта података.       112	3.3 Пројектовање апликационе логике	100
3.3.3. Пословна логика	3.3.1. Комуникација са клијентом	100
3.3.4. Брокер базе података	3.3.2. Контролер апликационе логике	100
3.4 Пројектовање складишта података112	3.3.3. Пословна логика	101
3.4 Пројектовање складишта података112	3.3.4. Брокер базе података	111
4.VIMIDIEMENTALVIJA	4.Имплементација	
5.Тестирање117		

# 1. Прикупљање захтева

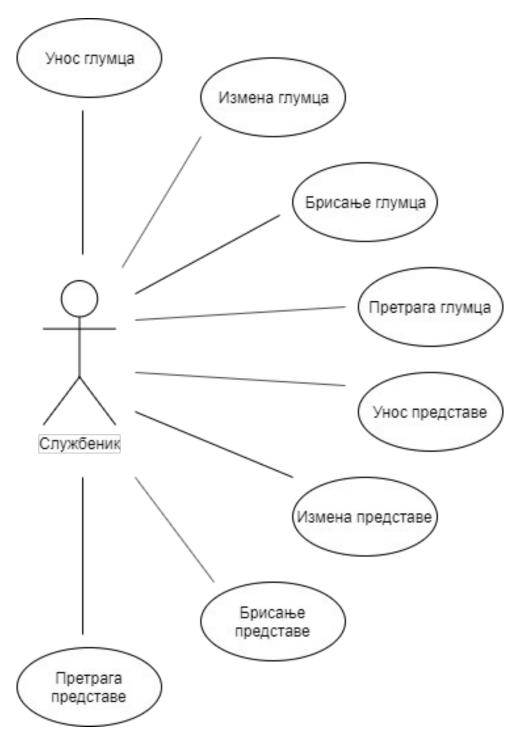
# 1.1. Вербални опис модела

Потребно је израдити апликацију која води евиденцију о глумцима који наступају у позоришту, као и предтавама које позориште организује. Апликацијом је потребно обезбедити унос нових глумаца, као и измену и брисање постојећих. Такође, потребно је обезбедити унос, измену и брисање представа, као и могућност претраживања глумаца и представа.

Приступ систему има овлашћени службеник који мора бити пријављен на систем како би имао могућност извршавања потребних активности. Службенику, као кориснику система, потребно је обезбедити следеће функционалности:

- 1) Унос глумца
- 2) Измена глумца
- 3) Брисање глумца
- 4) Претрага глумца
- 5) Унос представе (сложен случај коришћења)
- 6) Измена представе (сложен случај коришћења)
- 7) Брисање представе
- 8) Претрага представе

# 1.2. Случајеви коришћења



Дијаграм 1 - Случајеви коришћења

# СК 1: Унос глумца

#### Назив СК

Креирање глумца

#### Актори СК

Службеник

## Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности.

## Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси податке о глумцу. (АПУСО)
- 2. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о глумцу. (АНСО)
- 3. Службеник позива систем да креира глумца. (АПСО)
- 4. Систем памти податке о глумцу. (СО)
- 5. Систем приказује службенику креираног глумца и поруку: "Систем је креирао глумца". (ИА)

## Алтернативна сценарија

5.1 Уколико систем не може да креира глумца он приказује службенику поруку "Систем не може да креира глумца". (ИА)

# СК 2: Измена глумца

#### Назив СК

Промена глумца

#### Актори СК

Службеник

## Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.

### Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује глумце службенику и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)
- 5. Службеник бира глумца чије податке жели да измени. (АПУСО)
- 6. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)
- 7. Систем учитава податке о одабраном глумцу. (СО)
- 8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)
- 9. Службеник уноси (мења) податке о глумцу. (АПУСО)
- 10. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о глумцу. (АНСО)
- 11. Службеник позива систем да запамти податке о глумцу. (АПСО)
- 12. Систем памти податке о глумцу. (СО)
- 13. Систем **приказује** службенику запамћеног глумца и поруку: "Систем је запамтио глумца." (ИА)

#### Алтернативна сценарија

- 4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 8.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 13.1 Уколико систем не може да запамти податке о глумцу он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти глумца". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

# СК 3: Брисање глумца

#### Назив СК

Брисање глумца

#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.

#### Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе глумца по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује глумце службенику и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)
- 5. Службеник бира глумца којег жели да обрише. (АПУСО)
- 6. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)
- 7. Систем учитава податке о одабраном глумцу. (СО)
- 8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да обрише глумца. (АПСО)
- 10. Систем брише глумца. (СО)
- 11. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао глумца." (ИА)

## Алтернативна сценарија

- 4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 8.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 10.1 Уколико систем не може да обрише глумца он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише глумца". (ИА)

# СК 4: Претрага глумца

#### Назив СК

Претраживање глумца

#### Актори СК

Службеник

## Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.

## Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује службенику податке о глумцима и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)

## Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". (ИА)

# СК 5: Унос представе

#### Назив СК

Креирање представе

## Актори СК

Службеник

## Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима и глумцима.

## Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси податке о представи. (АПУСО)
- 2. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о представи. (АНСО)
- 3. Службеник позива систем да креира представу. (АПСО)
- 4. Систем памти податке о представи. (СО)
- 5. Систем **приказује** службенику креирану представу и поруку: "Систем је креирао представу". (ИА)

### Алтернативна сценарија

5.1 Уколико систем не може да креира представу он приказује службенику поруку "Систем не може да креира представу". (ИА)

# СК 6: Измена представе

#### Назив СК

Промена представе

#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.

#### Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује представе службенику и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)
- 5. Службеник бира представу коју жели да обрише. (АПУСО)
- 6. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)
- 7. Систем учитава податке о одабраној представи. (СО)
- 8. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)
- 9. Службеник уноси (мења) податке о представи. (АПУСО)
- 10. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о представи. (АНСО)
- 11. Службеник позива систем да запамти податке о представи. (АПСО)
- 12. Систем памти податке о представи. (СО)
- 13. Систем приказује службенику запамћену представу и поруку: "Систем је запамтио представу." (ИА)

#### Алтернативна сценарија

- 4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 8.1 Уколико систем не може да учита представу он приказује службенику поруку: "Представа није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 13.1 Уколико систем не може да запамти податке о представи он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти представу". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

# СК 7: Брисање представе

#### Назив СК

Брисање представе

#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.

## Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује представе службенику и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)
- 5. Службеник бира представу коју жели да обрише. (АПУСО)
- 6. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)
- 7. Систем учитава податке о одабраној представи. (СО)
- 8. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да обрише представу. (АПСО)
- 10. Систем брише представу. (СО)
- 11. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао представу." (ИА)

## Алтернативна сценарија

- 4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 8.1 Уколико систем не може да учита представу он приказује службенику поруку: "Представа није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)
- 10.1 Уколико систем не може да обрише представу он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише представу ". (ИА)

# СК 8: Претрага представе

#### Назив СК

Претраживање представе

#### Актори СК

Службеник

## Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.

#### Основни сценарио СК

- 1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)
- 2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)
- 4. Систем приказује службенику податке о представама и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)

## Алтернативна сценарија

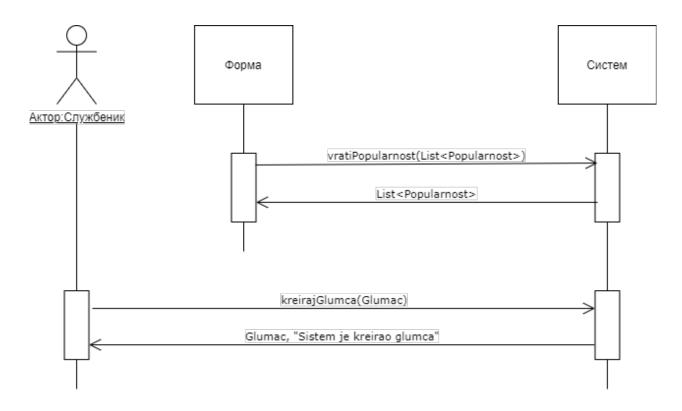
4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". (ИА)

# 2.Анализа

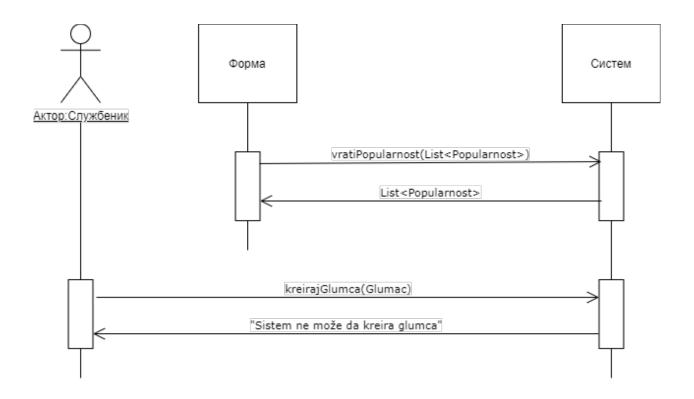
# 2.1. Поначшање софтверског система - Системски дијаграм секвенци

# ДС1: Дијаграм секвенци - Унос глумца

- 1. Форма позива систем да учита листу популарности. (АПСО)
- 2. Систем приказује популарност. (ИА)
- 3. Службеник позива систем да креира глумца. (АПСО)
- 4. Систем приказује службенику креираног глумца и поруку: "Систем је креирао глумца". (ИА)



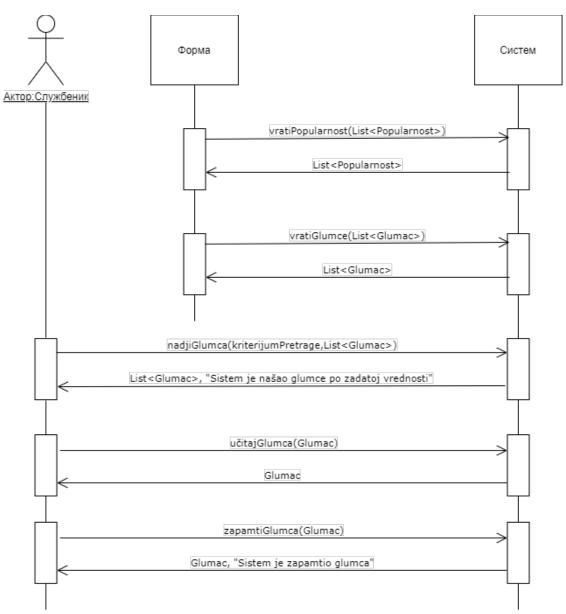
4.1 Уколико систем не може да креира глумца он приказује службенику поруку "Систем не може да креира глумца". (ИА)



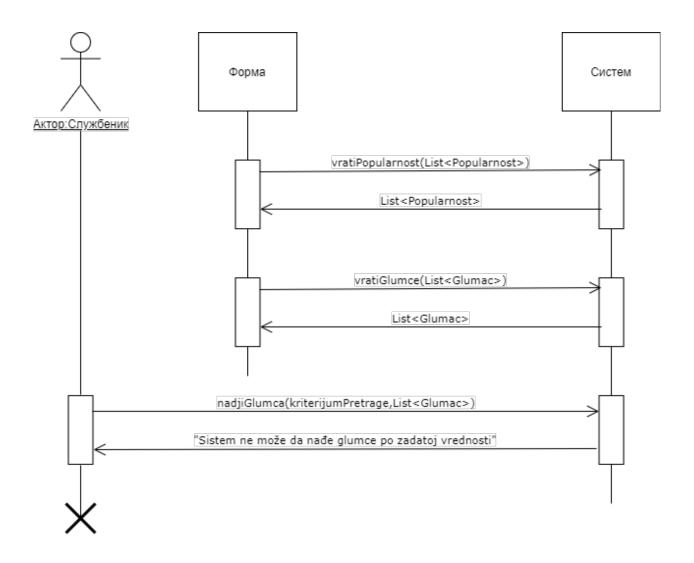
- 1. сигнал vratiPopularnost(List<Popularnost>)
- 2. сигнал kreirajĠlumca(Glumac)

## ДС2: Дијаграм секвенци - Измена глумца

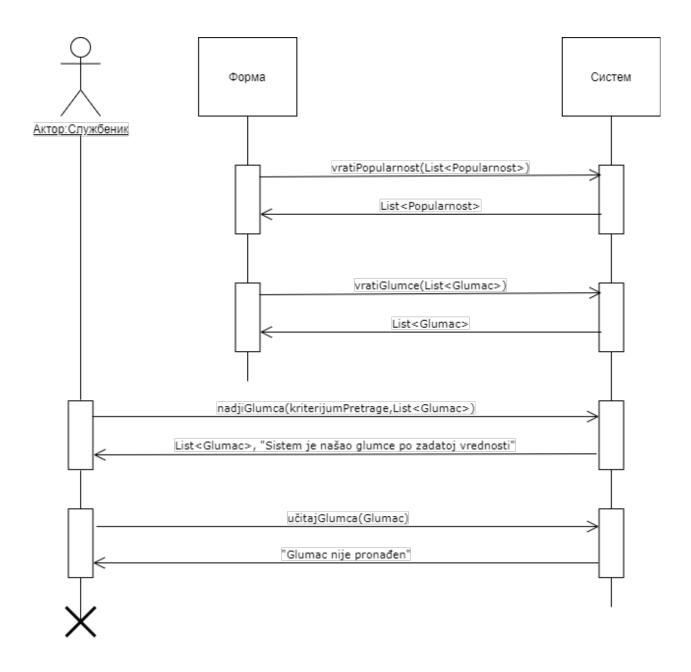
- 1. Форма позива систем да учита листу популарности. (АПСО)
- 2. Систем приказује популарност. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 4. Систем приказује глумце. (ИА)
- 5. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)
- 6. Систем приказује глумце службенику и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)
- 7. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)
- 8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да запамти податке о глумцу. (АПСО)
- 10. Систем приказује службенику запамћеног глумца и поруку: "Систем је запамтио глумца." (ИА)



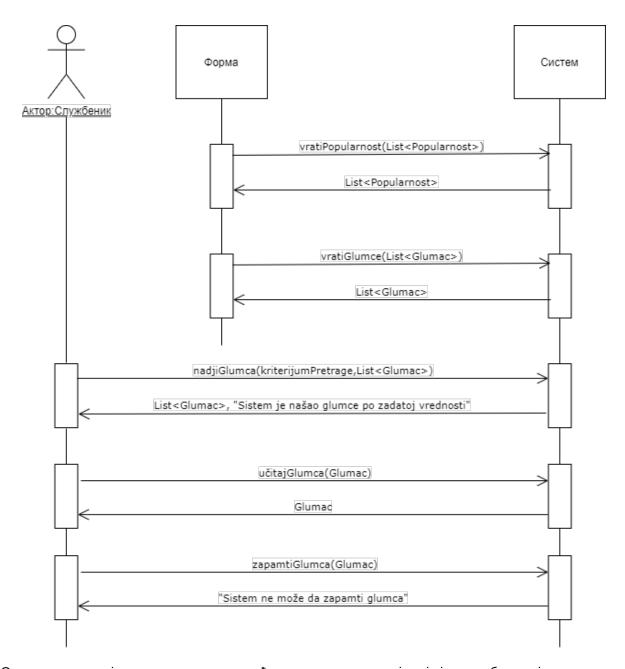
6.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



5.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



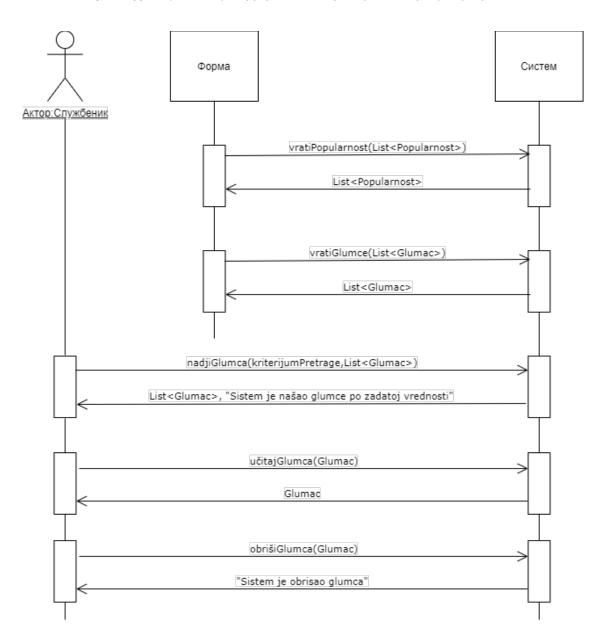
10.1 Уколико систем не може да запамти податке о глумцу он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти глумца". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



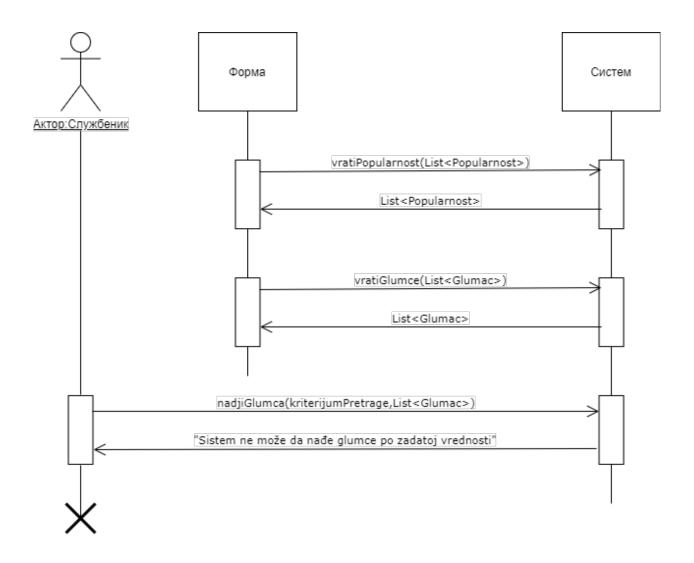
- 1. сигнал vratiPopularnost (List<Popularnost>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>)
- 4. сигнал učitajGlumca(Glumac)
- 5. сигнал zapamtiGlumca(Glumac)

# ДСЗ: Дијаграм секвенци - Брисање глумца

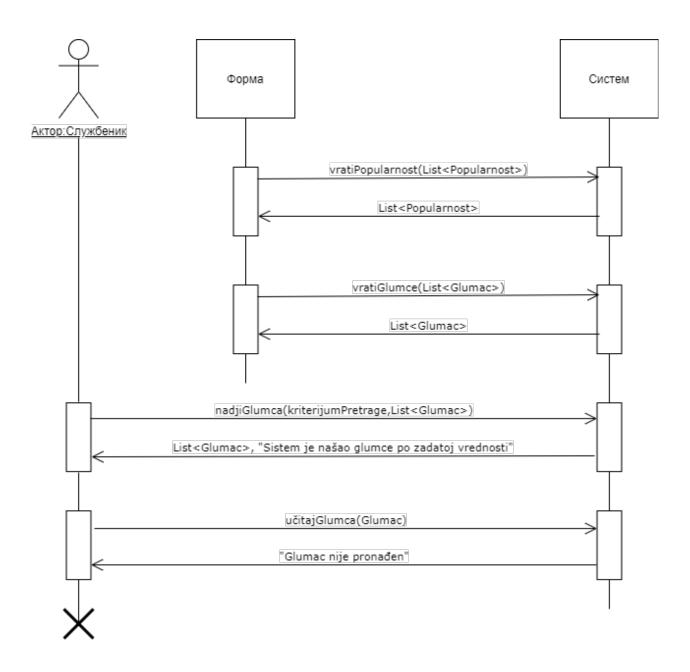
- 1. Форма позива систем да учита листу популарности. (АПСО)
- 2. Систем приказује популарност. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 4. Систем приказује глумце. (ИА)
- 5. Службеник позива систем да нађе глумца по задатој вредности. (АПСО)
- 6. Систем приказује службенику глумце и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)
- 7. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)
- 8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да обрише глумца. (АПСО)
- 10. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао глумца." (ИА)



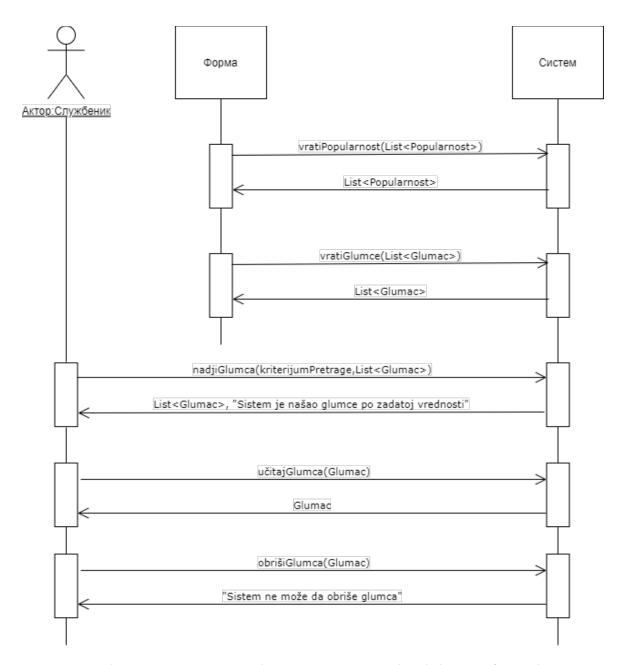
6.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



8.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



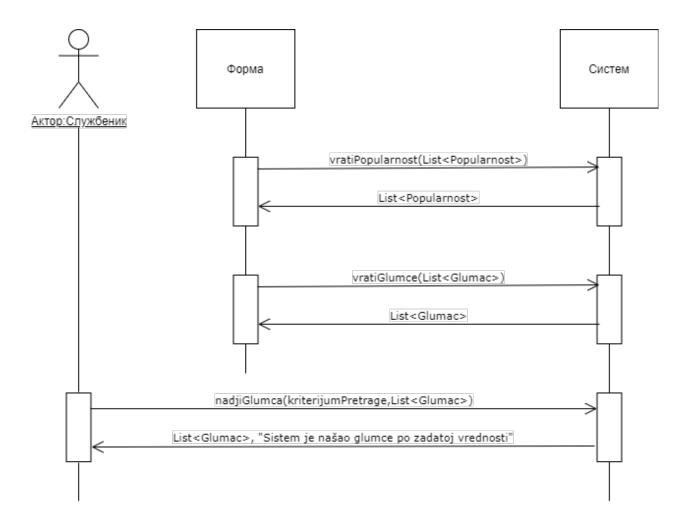
10.1 Уколико систем не може да обрише глумца он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише глумца". (ИА)



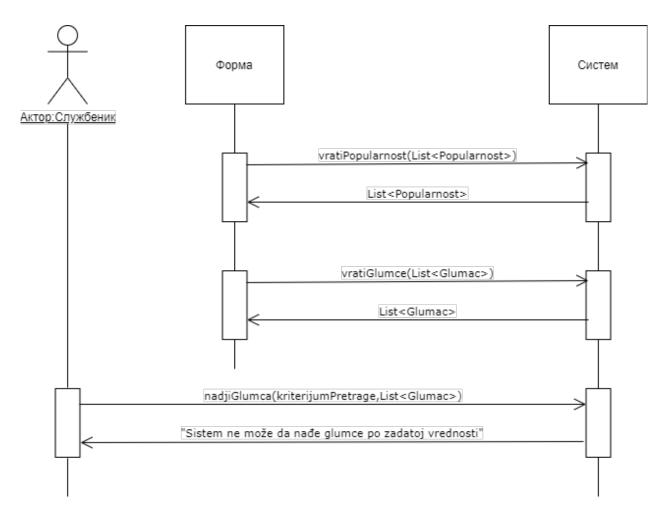
- 1. сигнал vratiPopularnost(List<Popularnost>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>)
- 4. сигнал učitajGlumca(Glumac)
- 5. сигнал obrišiGlumca(Glumac)

# ДС4: Дијаграм секвенци - Претрага глумца

- 1. Форма позива систем да учита листу популарности. (АПСО)
- 2. Систем приказује популарност. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 4. Систем приказује глумце. (ИА)
- 5. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)
- 6. Систем приказује службенику податке о глумцима и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)



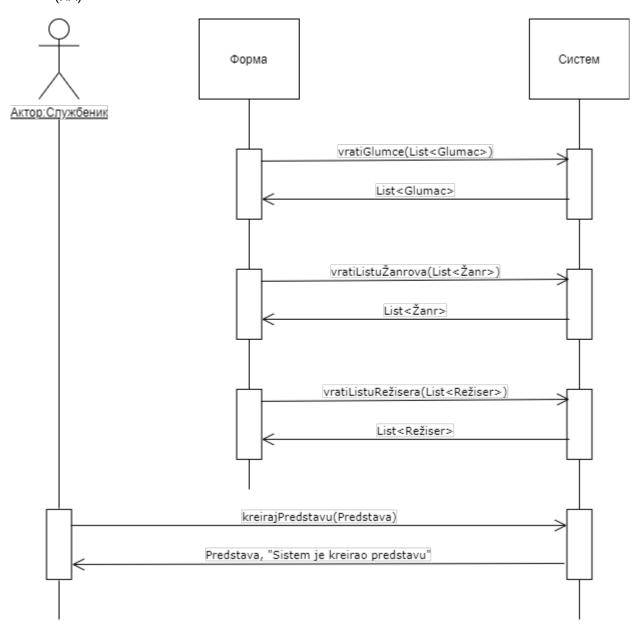
6.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". (ИА)



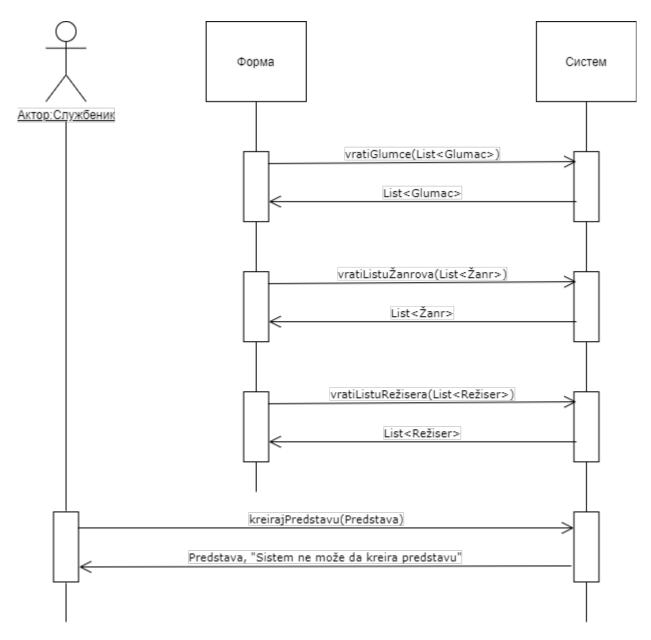
- 1. сигнал vratiPopularnost(List<Popularnost>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>)

# ДС5: Дијаграм секвенци - Унос представе

- 1. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 2. Систем приказује глумце. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу жанрова. (АПСО)
- 4. Систем приказује жанрове. (ИА)
- 5. Форма позива систем да учита листу режисера. (АПСО)6. Систем приказује режисере. (ИА)
- 7. Службеник позива систем да креира представу. (АПСО)
- 8. Систем приказује службенику креирану представу и поруку: "Систем је креирао представу". (AN)



8.1 Уколико систем не може да креира представу он приказује службенику поруку "Систем не може да креира представу". (ИА)



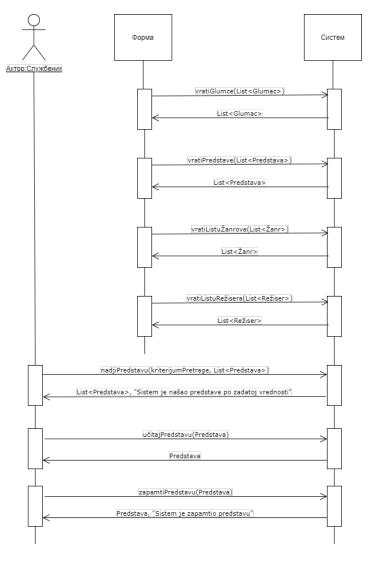
Са секвенцних дијаграма уочавамо следеће системске операције које је потребно пројектовати:

- сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 2. сигнал vratiListuŽanrova(List<Žanr>)
- 3. сигнал vratiListuRežisera(List<Režiser>)
- 4. сигнал kreirajPredstavu(Predstava)

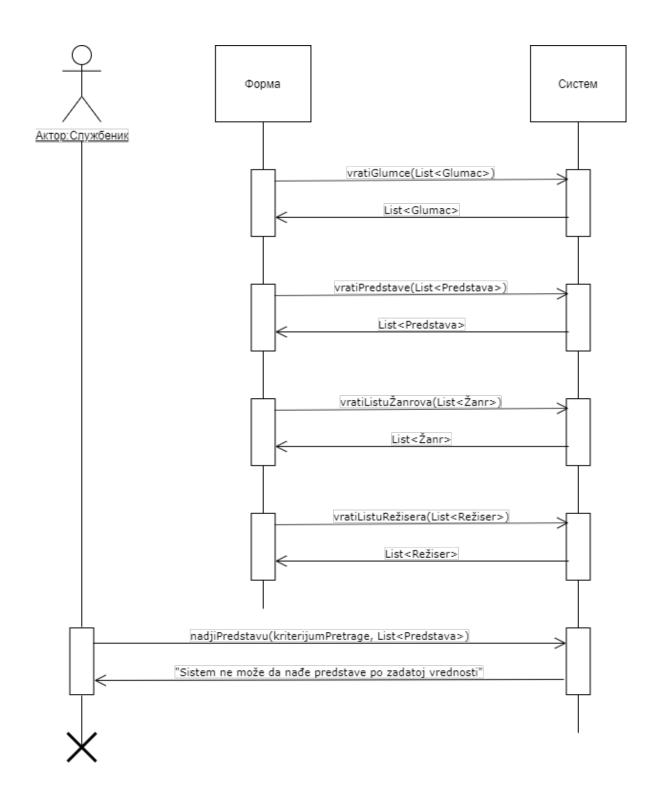
5.

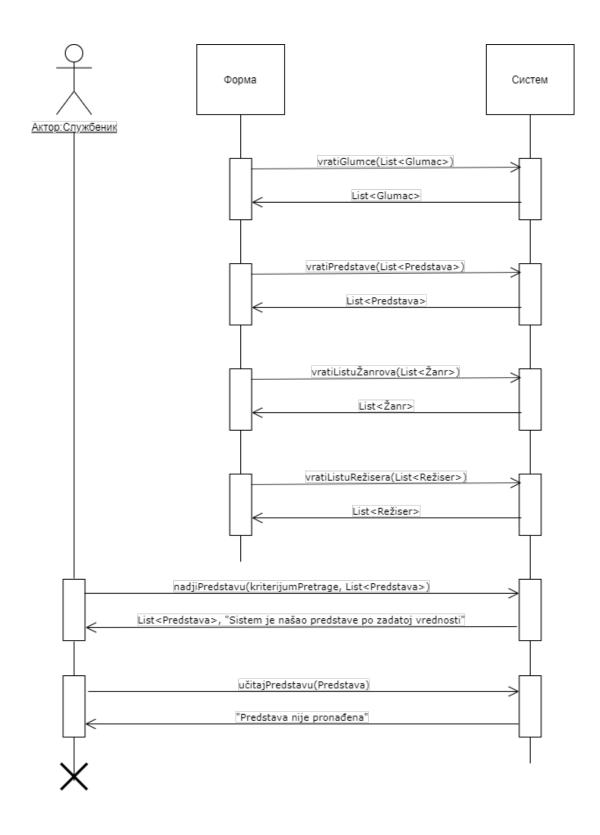
# ДС6: Дијаграм секвенци - Измена представе

- 1. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 2. Систем приказује глумце. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу представа. (АПСО)
- 4. Систем приказује представе. (ИА)
- 5. Форма позива систем да учита листу жанрова. (АПСО)
- 6. Систем приказује жанрове. (ИА)
- 7. Форма позива систем да учита листу режисера. (АПСО)
- 8. Систем приказује режисере. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 10. Систем приказује службенику представе и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)
- 11. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)
- 12. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)
- 13. Службеник позива систем да запамти податке о представи. (АПСО)
- 14. Систем приказује службенику запамћену представу и поруку: "Систем је запамтио представу." (ИА)

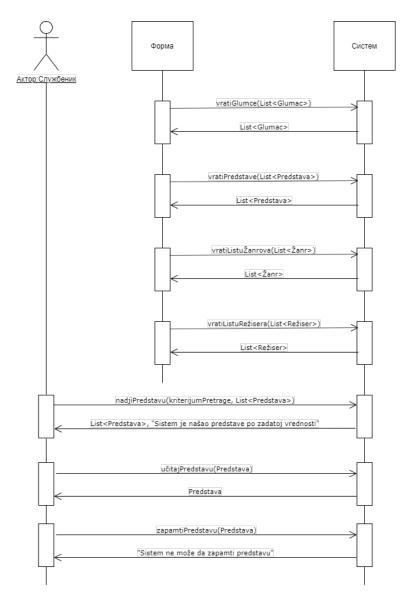


10.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)





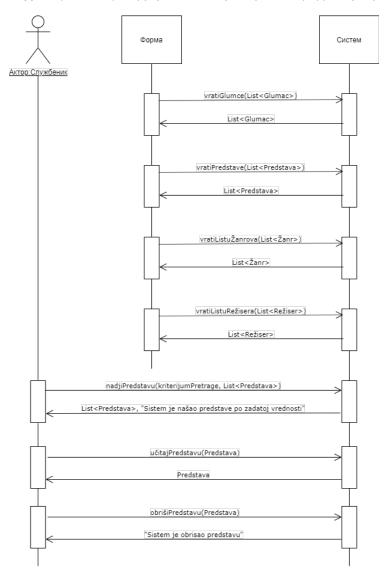
14.1 Уколико систем не може да запамти податке о представи он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти представу". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



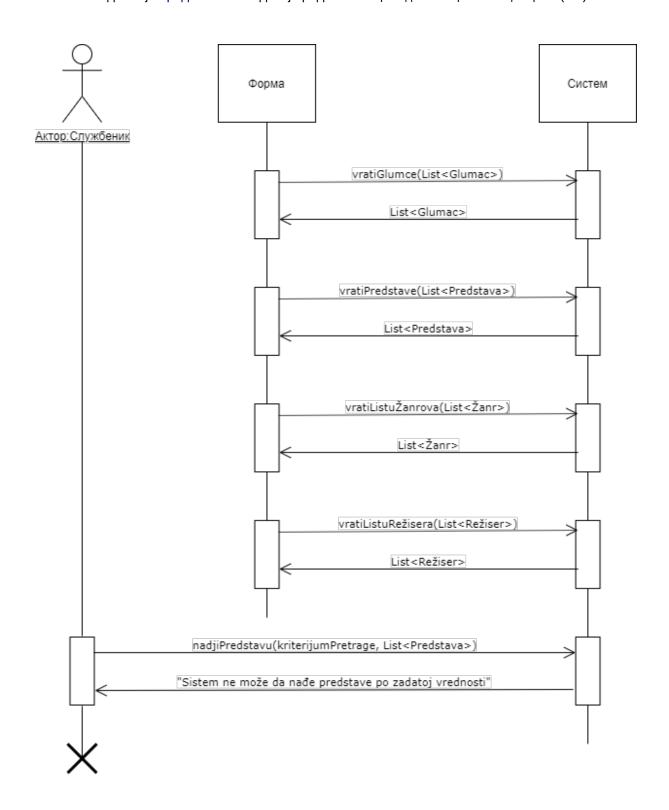
- сигнал vratiPredstavu(List<Predstava>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал vratiListuŽanrova(List<Žanr>)
- 4. сигнал vratiListuRežisera(List<Režiser>)
- 5. сигнал nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>)
- 6. сигнал učitajPredstavu(Predstava)
- 7. сигнал zapamtiPredstavu(Predstava)

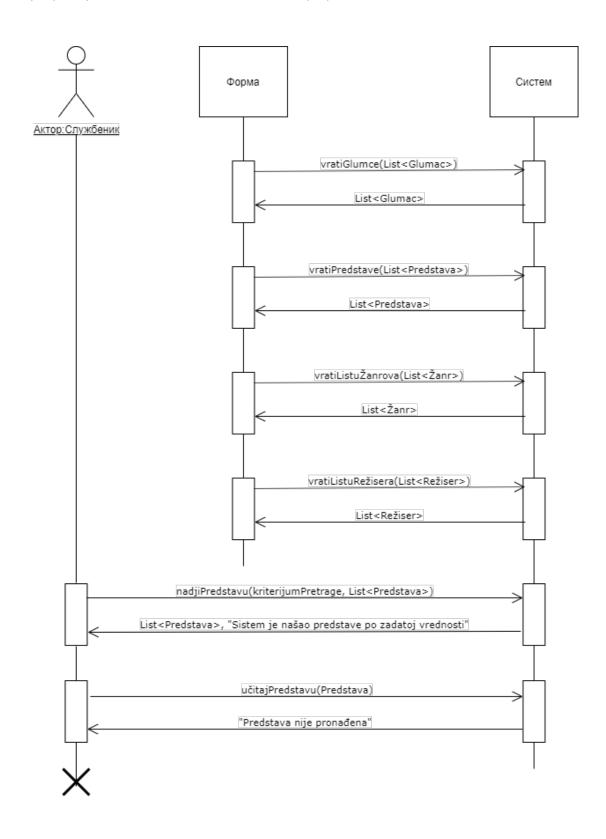
## ДС7: Дијаграм секвенци - Брисање представе

- 1. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 2. Систем приказује глумце. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу представа. (АПСО)
- 4. Систем приказује представе. (ИА)
- 5. Форма позива систем да учита листу жанрова. (АПСО)
- 6. Систем приказује жанрове. (ИА)
- 7. Форма позива систем да учита листу режисера. (АПСО)
- 8. Систем приказује режисере. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 10. Систем приказује службенику представе и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)
- 11. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)
- 12. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)
- 13. Службеник позива систем да обрише представу. (АПСО)
- 14. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао представу." (ИА)

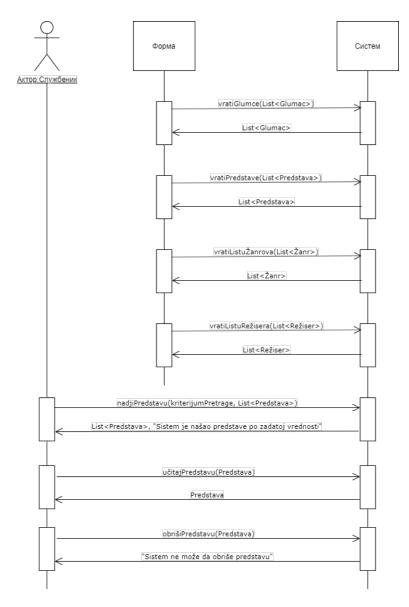


10.1Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)





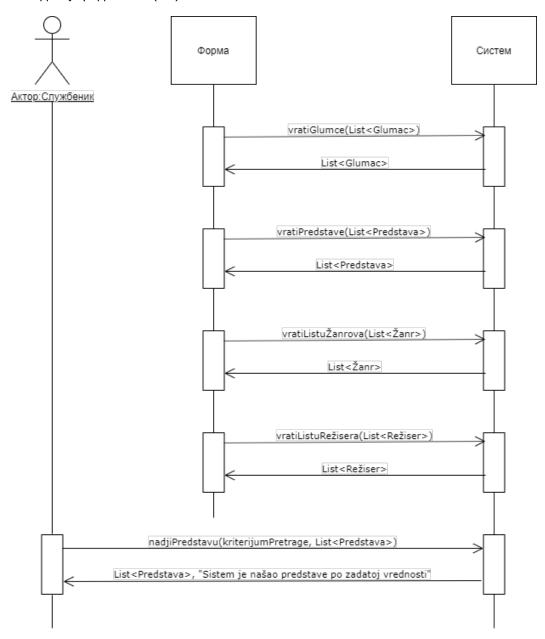
14.1 Уколико систем не може да обрише представу он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише представу". (ИА)



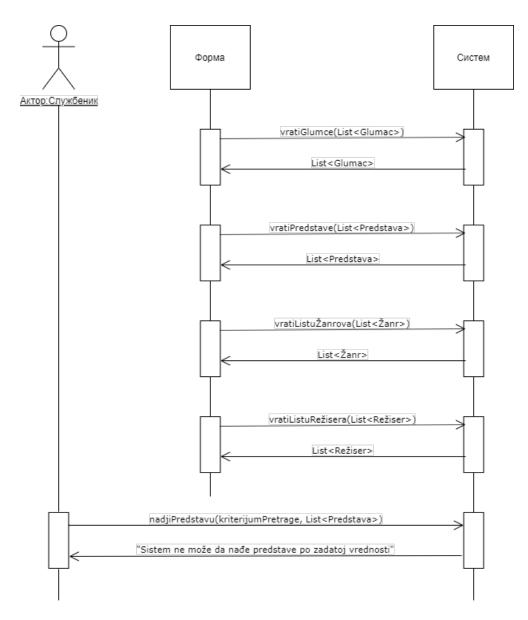
- 1. сигнал vratiPredstavu(List<Predstava>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал vratiListuŽanrova(List<Žanr>)
- 4. сигнал vratiListuRežisera(List<Režiser>)
- 5. сигнал nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>)
- 6. сигнал učitajPredstavu(Predstava)
- 7. сигнал obrišiPredstavu(Predstava)

# ДС8: Дијаграм секвенци - Претрага представе

- 1. Форма позива систем да учита листу глумаца. (АПСО)
- 2. Систем приказује глумце. (ИА)
- 3. Форма позива систем да учита листу представа. (АПСО)
- 4. Систем приказује представе. (ИА)
- 5. Форма позива систем да учита листу жанрова. (АПСО)
- 6. Систем приказује жанрове. (ИА)
- 7. Форма позива систем да учита листу режисера. (АПСО)
- 8. Систем приказује режисере. (ИА)
- 9. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)
- 10. Систем приказује службенику податке о представама и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)



10.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". (ИА)



- 1. сигнал vratiPredstavu(List<Predstava>)
- 2. сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 3. сигнал vratiListuŽanrova(List<Žanr>)
- 4. сигнал vratiListuRežisera(List<Režiser>)
- 5. сигнал nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>)

Као резултат анализе сценарија добијено је 15 системских операција које је потребно пројектовати:

- сигнал vratiGlumce(List<Glumac>)
- 2. сигнал vratiPopularnost(List<Popularnost>)
- 3. сигнал kreirajGlumca(Glumac)
- 4. сигнал zapamtiGlumca(Glumac)
- 5. сигнал nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>)
- 6. сигнал učitajGlumca(Glumac)
- 7. сигнал obrišiGlumca(Glumac)
- 8. сигнал vratiPredstave(List<Predstava>)
- 9. сигнал vratiListuŽanrova(List<Žanr>)
- 10. сигнал vratiListuRežisera(List<Režiser>)
- 11. сигнал kreirajPredstavu(Predstava)
- 12. сигнал zapamtiPredstavu(Predstava)
- 13. сигнал nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>)
- 14. сигнал učitaj Predstavu (Predstava)
- 15. сигнал obriši Predstavu (Predstava)

## 2.2 Понашање софтверског система-Дефинисање уговора о системским операцијама

Уговор УГ1: vratiGlumce
Операција: vratiGlumce(List<Glumac>): сигнал
Веза са СК: СК2, СК3, СК4, СК5, СК6, СК7, СК8
Предуслови: /
Постуслови: /
Уговор УГ2: vratiPopularnost
Операција vratiPopularnost(List<Popularnost>): сигнал
Веза са СК: СК1, СК2, СК3, СК4
Предуслови: /
Постуслови: /

Уговор УГ3: kreirajGlumca

Операција: kreirajGlumca(Glumac): сигнал

Веза са СК: СК1

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Glumac морају

бити задовољена

Постуслови: Креиран је нови глумац

Уговор УГ4: zapamtiGlumca

Операција: zapamtiGlumca(Glumac): сигнал

Веза са СК: CK2

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Glumac морају

бити задовољена

Постуслови: Подаци о глумцу су запамћени

Уговор УГ5: nadjiGlumca

Операција: nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>) : сигнал

Веза са СК: СК2, СК3, СК4

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ6: učitajGlumca

Операција: učitajGlumca(Glumac): сигнал

Beзa ca CK: CK2, CK3

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ7: obrišiGlumca

Операција: obrišiGlumca(Glumac): сигнал

Beза ca CK: CK3

Предуслови: Структурна ограничења над објектом Glumac морају бити

задовољена

Постуслови: Глумац је обрисан

Уговор УГ8: vratiPredstavu

Операција: vratiPredstavu(List<Predstava>): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ9: vratiListuŽanrova

Операција: vratiListuŽanrova(List<Žanr>): сигнал

Веза са СК: СК5, СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ10: vratiListuRežisera

Операција: vratiListuRežisera(List<Režiser>): сигнал

Beзa ca CK: CK5, CK6, CK7, CK8

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ11: kreirajPredstavu

Операција: kreirajPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК5

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Predstava

морају бити задовољена

Постуслови: Креирана је нова представа

Уговор УГ12: zapamtiPredstavu

Операција: zapamtiPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК6

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Predstava

морају бити задовољена

Постуслови: Подаци о представи су запамћени

Уговор УГ13: nadjiPredstavu

Операција: nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ14: učitajPredstavu

Операција: učitajPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7

Предуслови: /

Постуслови: /

Уговор УГ15: obrišiPredstavu

Операција: obrišiPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК7

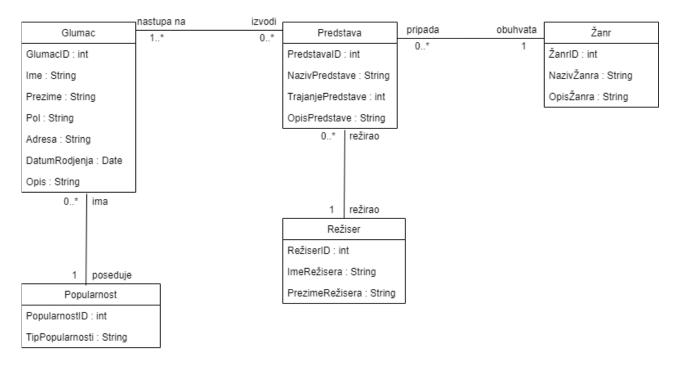
Предуслови: Структурна ограничења над објектом Predstava морају бити

задовољена

Постуслови: Представа је обрисана

# 2.3 Структура софтверког система-Концептуални(доменски) модел

Као резултат анализе сценарија случајева коришћења и прављења концептуалног модела, добија се логичка структура и понашање система:



Слика 1 - Концептуални модел

#### Sistemske operacije

vratiGlumce(List<Glumac>): signal

vratiPopularnost(List<Popularnost>): signal

kreirajGlumca(Glumac) : signal

zapamtiGlumca(Glumac) : signal

nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>): signal

učitajGlumca(Glumac) : signal obrišiGlumca(Glumac) : signal

vratiPredstave(List<Predstava>): signal

vratiListuŽanrova(List<Žanr>): signal

vratiListuRežisera(List<Režiser>) : signal

kreirajPredstavu(Predstava): signal

zapamtiPredstavu(Predstava) : signal

nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>): signal

učitajPredstavu(Predstava): signal obrišiPredstavu(Predstava): signal

Слика 2 - Системске операције

## 2.4 Структура софтверког система-Релациони модел

Релациони модел правимо на основу датог концептуалног модела:

Popularnost(PopularnostID, TipPopularnosti)

Glumac(GlumacID, Ime, Prezime, Pol, Adresa, DatumRodjenja, Opis, *PopularnostID*)

Režiser(<u>RežiserID</u>, ImeRežisera, PrezimeRežisera)

Žanr(<u>ŽanrID</u>, NazviŽanra, OpisŽanra)

Predstava(<u>PredstavaID</u>, NazivPredstave, TrajanjePredstave, OpisPredstave, *RežiserID*, *ŽanrID*)

Glumac\_Predstava(GlumacID, PredstavaID)

Tабела <b>Popularnost</b>		Просто		Сложено	Структурно	
		вредносно		ограничење		ограничење
			ничење			
Атрибу	Атрибу Име		Вреднос	Међузависн	Међузависн	INSERT
ти		атрибу	ти	ОСТ	ОСТ	
		та	атрибут	атрибута	атрибута	UPDATE
			a	једне	више	CASCADES
				табеле	табела	Glumac
	PopularnostID	int	not null			
			>0			DELETE
	TipPopularnosti		not null			RESTRICTED
						Glumac

Табе	Табела <b>Glumac</b>		осто	Сложено вредносно		Структурно
			носно	ограничење		ограничење
		ограничење				
Атрибу	Име	Тип	Вреднос	Међузависн	Међузависн	INSERT
ТИ		атрибу	ти	ОСТ	ОСТ	RESTRICTED
		та	атрибут	атрибута	атрибута	Popularnost
			a	једне	више	
				табеле	табела	UPDATE
	GlumacID	int	not null			RESTRICTED
			>0			Popularnost
	lme	String	not null			CASCADES Glumac Predst
	Prezime	String	not null			ava
	Pol	String	not null			

Adresa	String	not null	DELETE RESTRICTED
DatumRodjen ja	Date	not null	Glumac_Predst
Opis	String	not null	

Табел	Tабела <b>Režiser</b>		ОСТО	Сложено вредносно		Структурно
			цносно	огран	ичење	ограничење
		огран	ничење			
Атрибу	Име	Тип	Вреднос	Међузависн	Међузависн	INSERT
ТИ		атрибу	ТИ	ОСТ	ОСТ	
		та	атрибут	атрибута	атрибута	UPDATE
			a	једне	више	CASCADES
				табеле	табела	Predstava
	RežiserID	int	not null			
			>0			DELETE
	ImeRežisera	String	not null			RESTRICTED Predstava
	PrezimeRežis	String	not null			rieustava
	era					

Табела <b>Žanr</b>		Просто вредносно		Сложено і	Структурно	
		ограничење		огран	ограничење	
Атрибут	Име	Тип Вреднос		Међузависн	Међузависн	INSERT
И		атрибут	ТИ	ОСТ	ОСТ	
		a	атрибут	атрибута	атрибута	UPDATE
			а	једне	више	CASCADES
				табеле	табела	Predstava
	ŽanrID	int	not null			
			>0			DELETE
	NazivŽan	String	not null			RESTRICTED
	ra					Predstava
	OpisŽanr	String	not null			
	a					

Табел	Табела <b>Predstava</b>		осто	Сложено вредносно		Структурно
		вредносно		ограничење		ограничење
			ничење			
Атрибу	Име	Тип	Вреднос	Међузависн	Међузависн	INSERT
ТИ		атрибу	ти	ОСТ	ОСТ	RESTRICTED
		та	атрибут	атрибута	атрибута	Režiser, Žanr
			a	једне	више	
				табеле	табела	UPDATE
	PredstavalD	int	not null			RESTRICTED
			>0			Režiser, Žanr
	NazivPredstav	String	not null			CASCADES
	е					Glumac_Predstav

TrajanjePredst ave	int	not null >0		а
OpisPredstave	String	not null		DELETE RESTRICTED Glumac_Predstav a

Табела		Просто вредносно		Сложено в	Структурно	
Glumac Predstava		ограничење		огран	ограничење	
Атрибут	Име	Тип	Вреднос	Међузависн	Међузависн	INSERT
И		атрибут	ти	ОСТ	ОСТ	RESTRICTED
		a	атрибут	атрибута	атрибута	Glumac,
			a	једне	више	Predstava
				табеле	табела	
	GlumacID	int	not null			UPDATE
			>0			RESTRICTED
	Predstava	int	not null			Glumac,
	ID		>0			Predstava
						DELETE

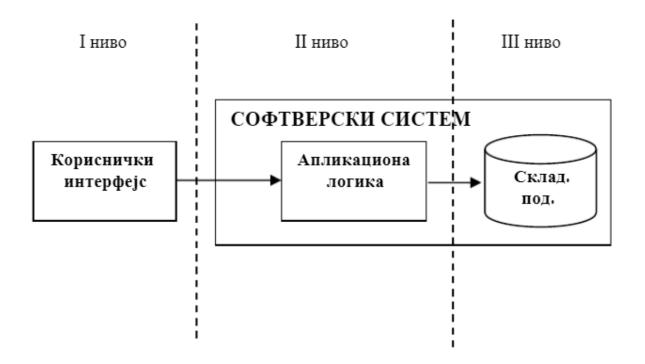
## 3.Пројектовање

Фаза пројектовања описује физичку структуру и понашање софтверског система (архитектуру софтверског система).

**Архитектура софтверског система** је тронивојска и састоји се од следећих нивоа:

- 1. Кориснички интерфејс (који представља улазно излазну репрезентацију софтверског система)
- 2. Апликациона логика (која описује структуру и понашање софтверског система)
- 3. Складиште података (који чува стање атрибута софтверског система)

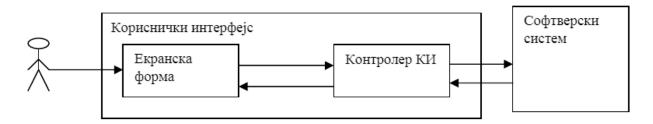
Ниво корисничког интерфејса је на страни клијента, а апликациона логика и складиште податакасу на страни сервера.



Слика 3 - Тронивојска архитектура

## 3.1 Пројектовање корисничког интерфејса

Кориснички интерфејс представља реализацију улаза и/или излаза софтверског система и састоји се од екранске форме и контролера корисничког интерфејса.



Слика 4 - Структура корисничког интерфејса

## 3.2 Пројектовање екранских форми

Кориснички интерфејс је дефинисан преко скупа екранских форми. Сценарија коришћења екранских форми су директно повезани са сценаријима случајева коришћења. Екранска форма је одговорна да:

- 1. Прихвати податке које уноси актор
- 2. Прихвати догађаје које прави актор
- 3. Позива контролер корисничког интерфејса прослеђујући му прихваћене податке
- 4. Приказује податке које је добио од контролера корисничког интерфејса

Кориснички интерфејс серверског дела апликације пре покретања сервера:



Кориснички интерфејс серверског дела апликације након покретања сервера:



Кориснички интерфејс клијентског дела апликације - форма за пријављивање корисника:



Кориснички интерфејс клијентског дела апликације - главна форма:



Остале екранске форме које апликација поседује пројектоване су кроз случајеве коришћења, и оне се позивају навигацијом кроз главни мени, односно главну форму клијентског дела апликације.

## СК 1: Унос глумца

#### Назив СК

Креирање глумца

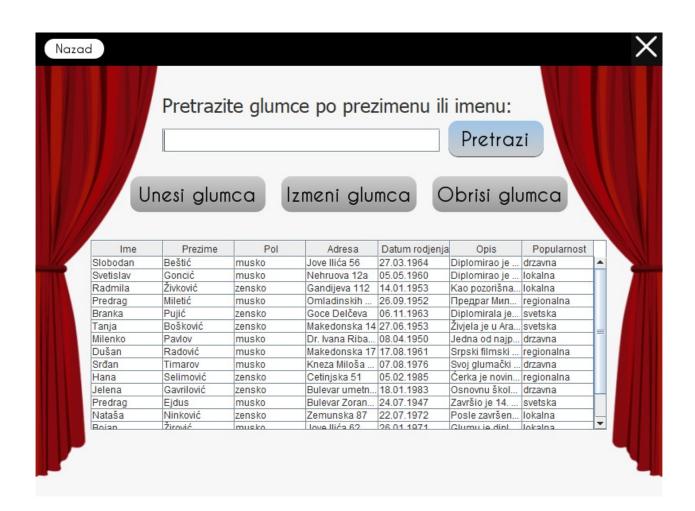
#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности.



## Основни сценарио СК

1. Службеник уноси податке о глумцу. (АПУСО)

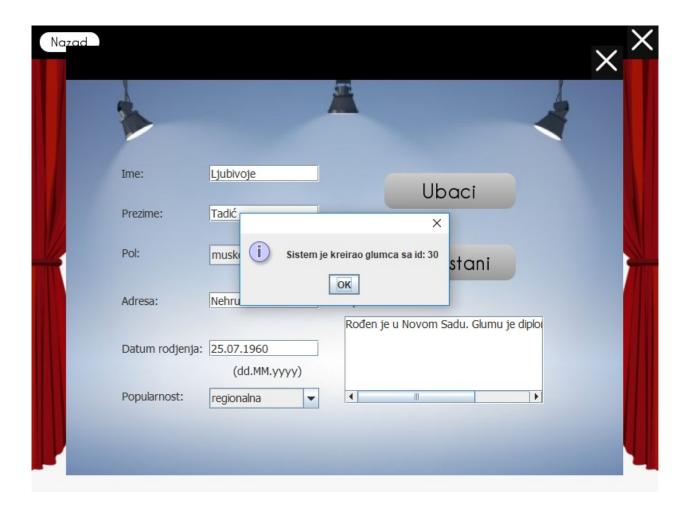


- 2. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о глумцу. (АНСО)
- 3. Службеник позива систем да креира глумца. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Ubaci", корисник позива системску операцију **KreirajGlumca(Glumac).** 

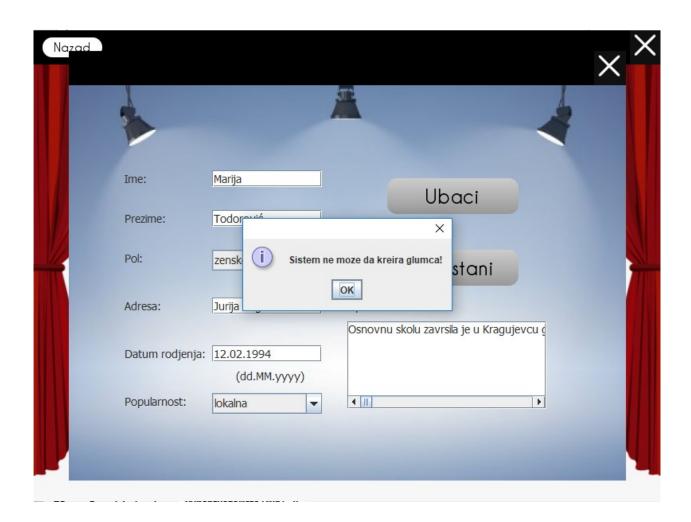
4. Систем памти податке о глумцу. (СО)

5. Систем приказује службенику креираног глумца и поруку: "Систем је креирао глумца". (ИА)



## Алтернативна сценарија

3.1 Уколико систем не може да креира глумца он приказује службенику поруку: "Систем не може да креира глумца". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



## СК 2: Измена глумца

#### Назив СК

Промена глумца

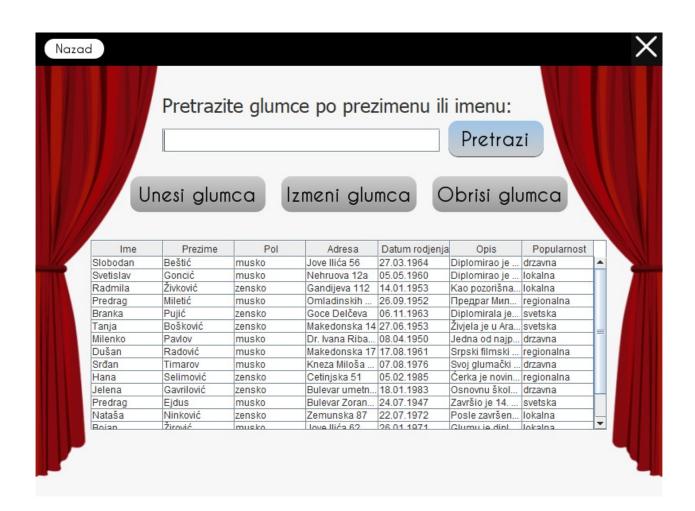
#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

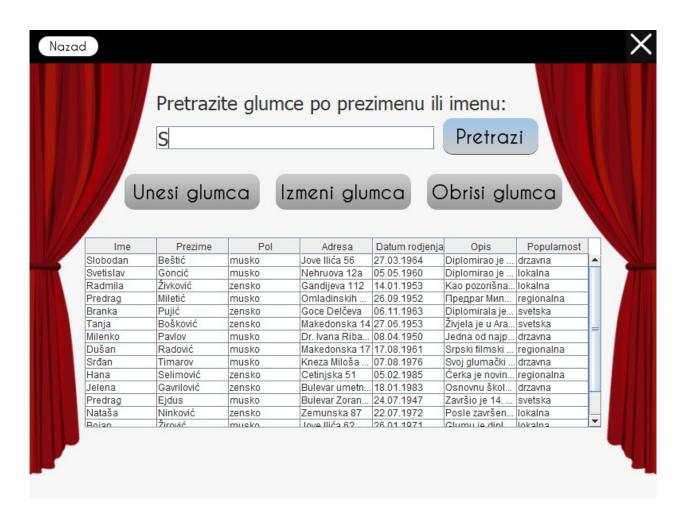
Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)

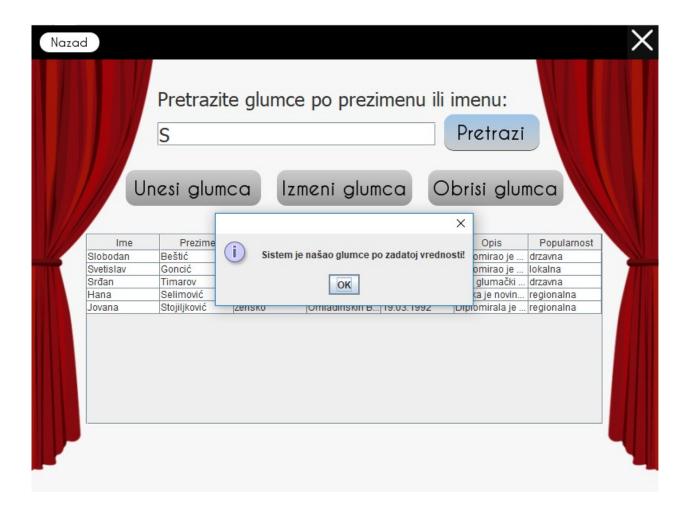


2. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)

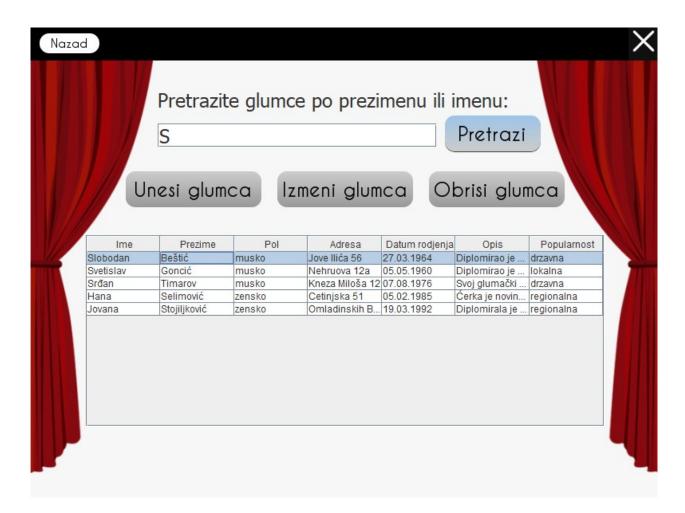
Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију nadjiGlumca(kriterijumPretrage).

3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује глумце службенику и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)



5. Службеник бира глумца чије податке жели да измени. (АПУСО)



6. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Izmeni glumca", корисник позива системску операцију **učitajGlumca(Glumac).** 

7. Систем учитава податке о одабраном глумцу. (СО)

8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)



- 9. Службеник уноси (мења) податке о глумцу. (АПУСО)
- 10. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о глумцу. (АНСО)
- 11. Службеник позива систем да запамти податке о глумцу. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Izmeni", корисник позива системску операцију zapamtiGlumca(Glumac).

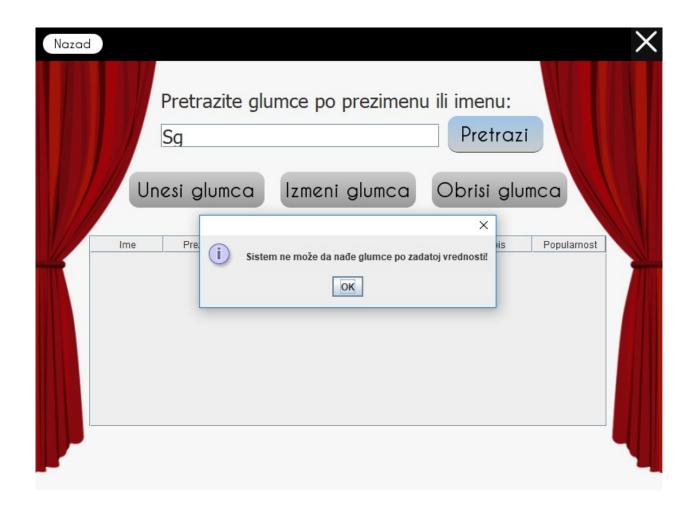
12. Систем памти податке о глумцу. (СО)

13. Систем **приказује с**лужбенику запамћеног глумца и поруку: "Систем је запамтио глумца." (ИА)



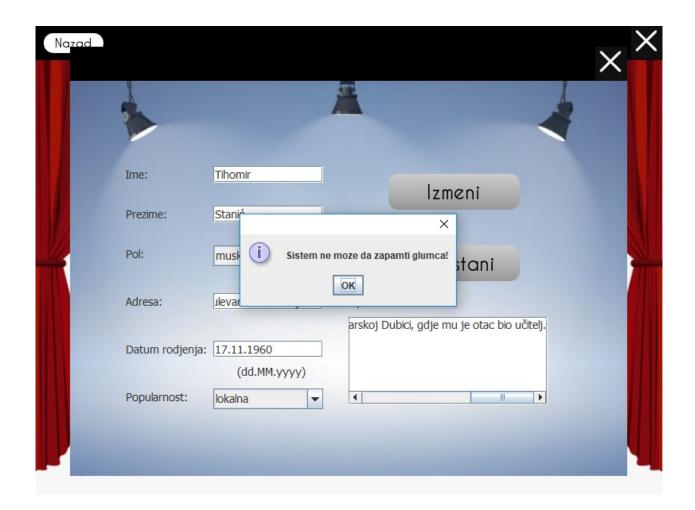
#### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



8.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

13.1 Уколико систем не може да запамти податке о глумцу он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти глумца". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



## СК 3: Брисање глумца

#### Назив СК

Брисање глумца

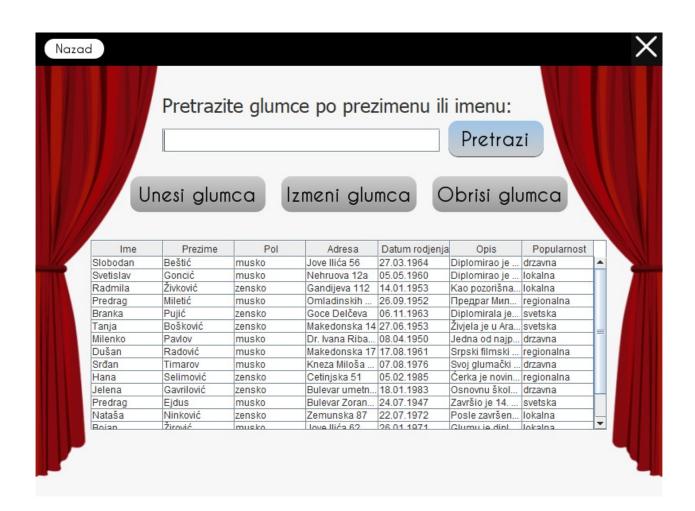
#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)

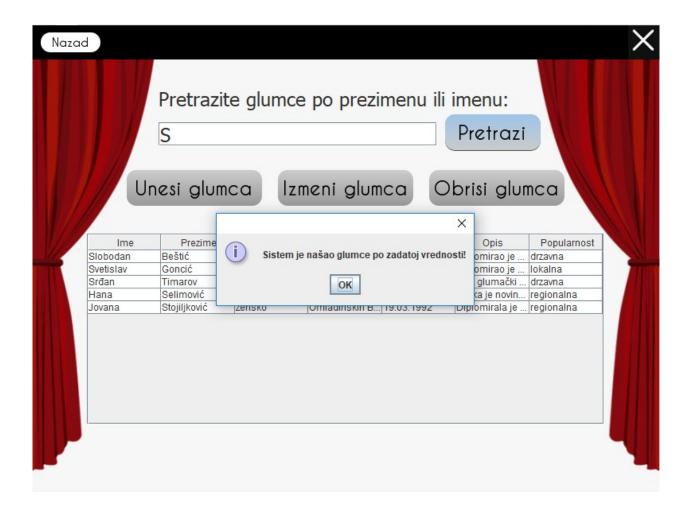


2. Службеник позива систем да нађе глумца по задатој вредности. (АПСО)

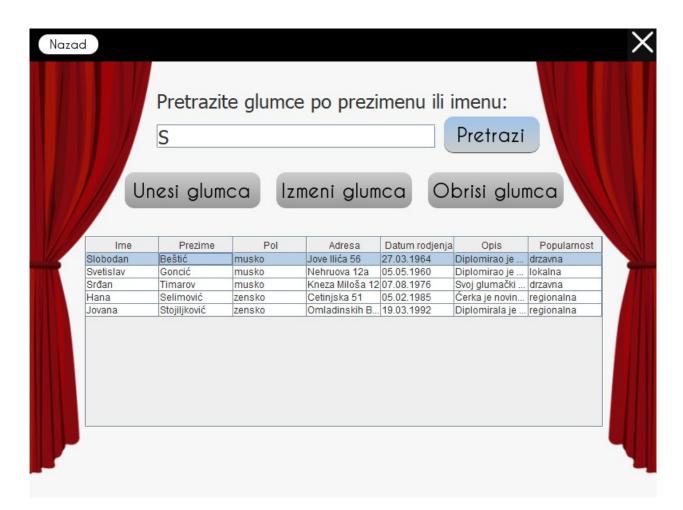
Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију сигнал **nadjiGlumca(kriterijumPretrage).** 

3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује службенику глумце и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)



5. Службеник бира глумца којег жели да обрише. (АПУСО)

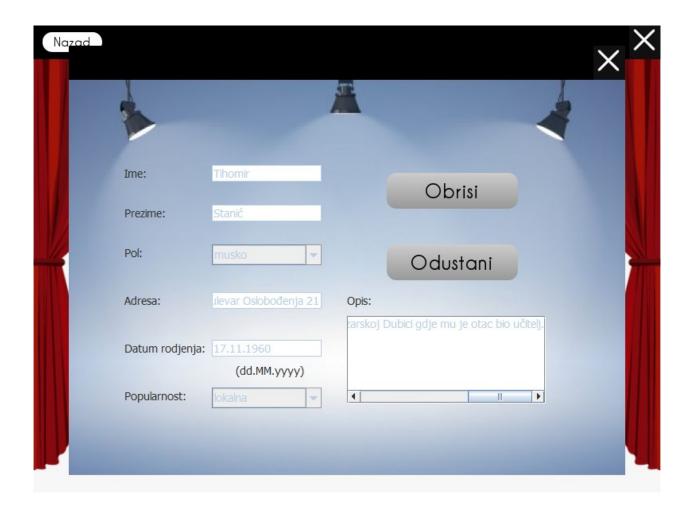


6. Службеник позива систем да учита податке о одабраном глумцу. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Obrisi glumca", корисник позива системску операцију učitajGlumca(Glumac).

7. Систем учитава податке о одабраном глумцу. (СО)

8. Систем приказује службенику податке о глумцу. (ИА)

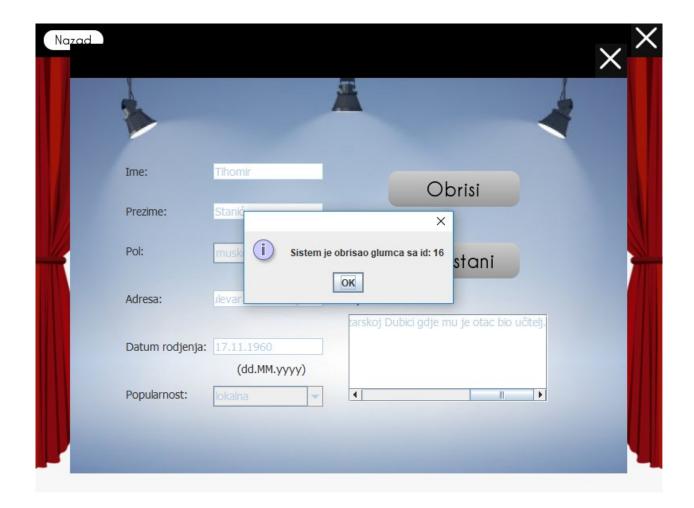


9. Службеник позива систем да обрише глумца. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Obrisi", корисник позива системску операцију obrišiGlumca(Glumac).

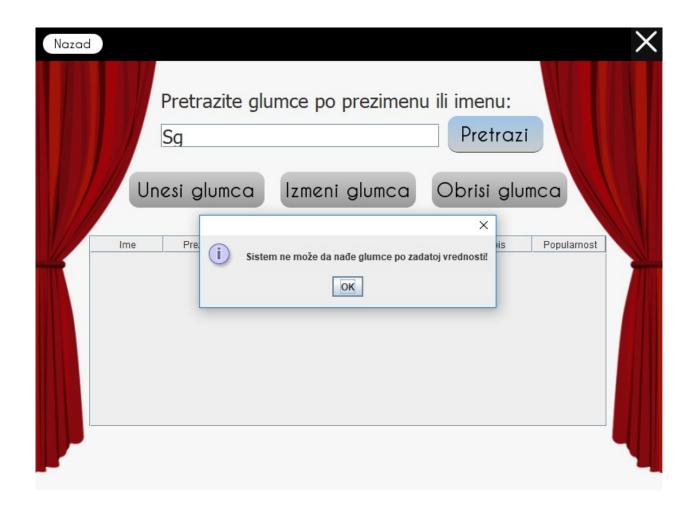
10. Систем брише глумца. (СО)

## 11. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао глумца." (ИА)



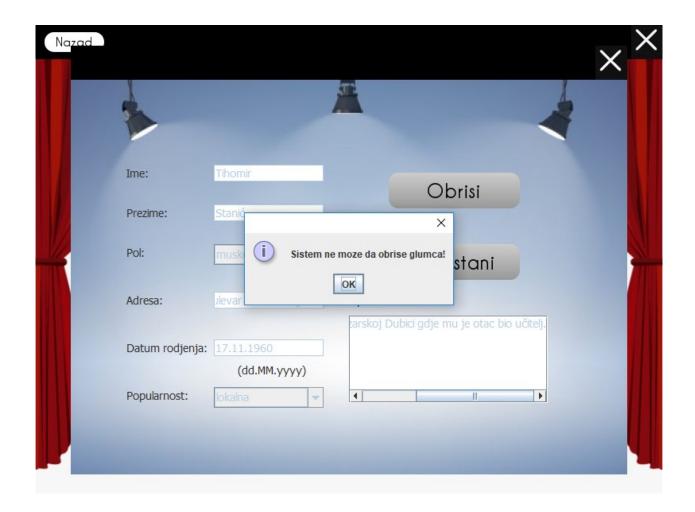
#### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



8.1 Уколико систем не може да учита глумца он приказује службенику поруку: "Глумац није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

10.1 Уколико систем не може да обрише глумца он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише глумца". (ИА)



## СК 4: Претрага глумца

#### Назив СК

Претраживање глумца

#### Актори СК

Службеник

#### Учесници СК

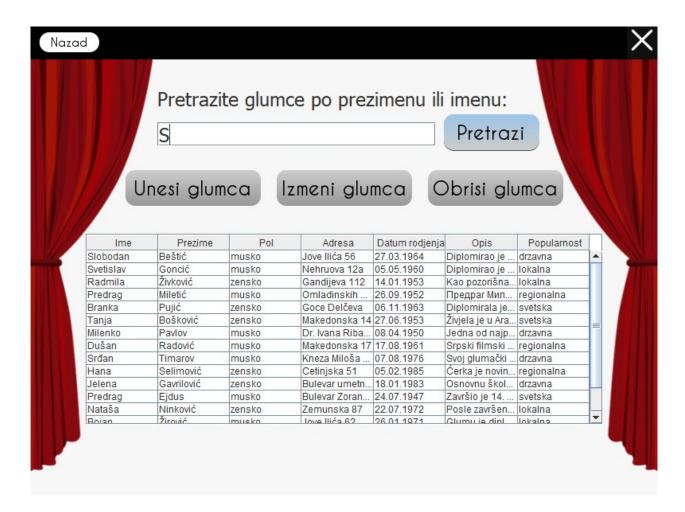
Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и службеник је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са глумцима. Учитани су подаци о популарности, и глумцима.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује глумце. (АПУСО)

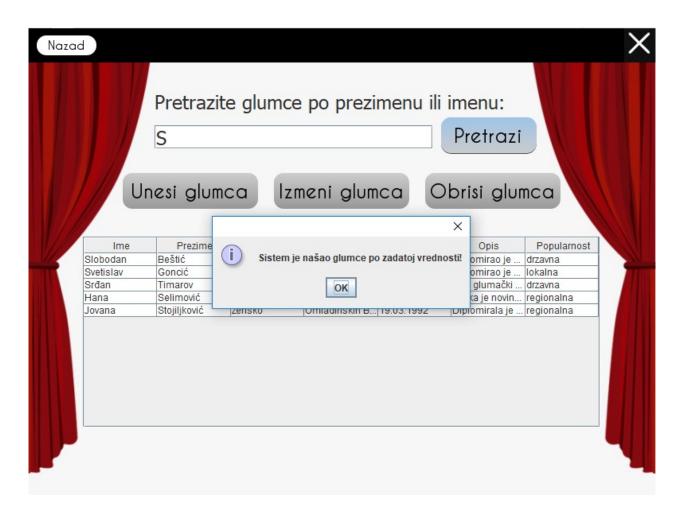


2. Службеник позива систем да нађе глумце по задатој вредности. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију nadjiGlumca(kriterijumPretrage).

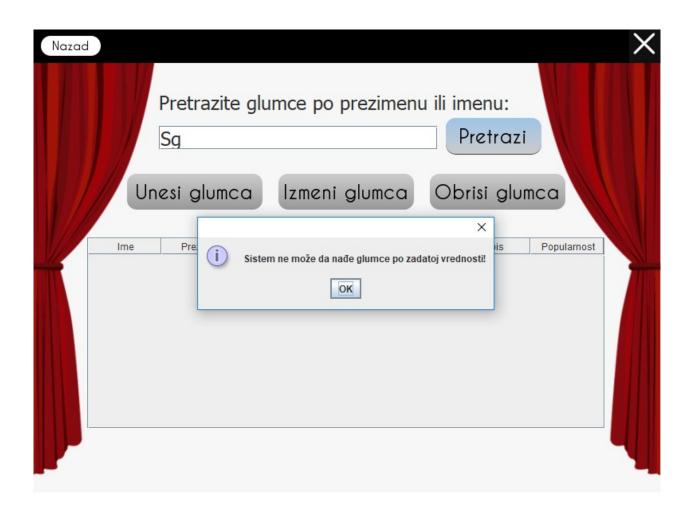
3. Систем тражи глумце по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује службенику податке о глумцима и поруку: "Систем је нашао глумце по задатој вредности". (ИА)



### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе глумце он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе глумце по задатој вредности". (ИА)



### СК 5: Унос представе

#### Назив СК

Креирање представе

#### Актори СК

Службеник

### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима и глумцима.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси податке о представи. (АПУСО)



- 2. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о представи. (АНСО)
- 3. Службеник позива систем да креира представу. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Dodaj", корисник позива системску операцију **kreirajPredstavu(Predstava).** 

4. Систем памти податке о представи. (СО)

5. Систем **приказује** службенику креирану представу и поруку: "Систем је креирао представу". (ИА)



### Алтернативна сценарија

3.1 Уколико систем не може да креира представу он приказује службенику поруку: "Систем не може да креира представу". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



### СК 6: Измена представе

#### Назив СК

Промена представе

#### Актори СК

Службеник

### Учесници СК

Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)



2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију nadjiPredstavu(kriterijumPretrage).

3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује службенику представе и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)



5. Службеник бира представу коју жели да обрише. (АПУСО)



6. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Izmeni predstavu", корисник позива системску операцију učitajPredstavu(Predstava).

7. Систем учитава податке о одабраној представи. (СО)

8. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)



- 9. Службеник уноси (мења) податке о представи. (АПУСО)
- 10. Службеник контролише да ли је коректно унео податке о представи. (АНСО)
- 11. Службеник позива систем да запамти податке о представи. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Izmeni", корисник позива системску операцију zapamtiPredstavu(Predstava).

12. Систем памти податке о представи. (СО)

13. Систем приказује службенику запамћену представу и поруку: "Систем је запамтио представу." (ИА)



### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



8.1 Уколико систем не може да учита представу он приказује службенику поруку: "Представа није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

13.1 Уколико систем не може да запамти податке о представи он приказује службенику поруку "Систем не може да запамти представу". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



### СК 7: Брисање представе

#### Назив СК

Брисање представе

#### Актори СК

Службеник

### Учесници СК

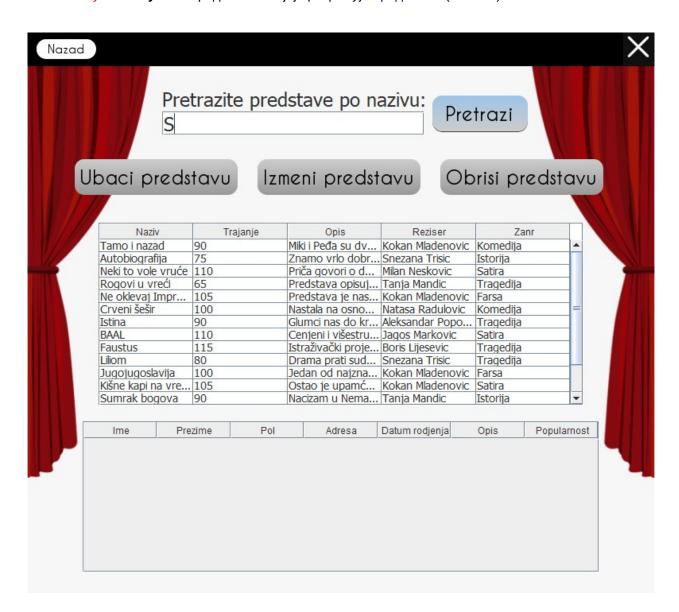
Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)



2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију nadjiPredstavu(kriterijumPretrage).

3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује службенику представе и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)



5. Службеник бира представу коју жели да обрише. (АПУСО)



6. Службеник позива систем да учита податке о одабраној представи. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Obrisi predstavu", корисник позива системску операцију učitajPredstavu(Predstava).

7. Систем учитава податке о одабраној представи. (СО)

8. Систем приказује службенику податке о представи. (ИА)

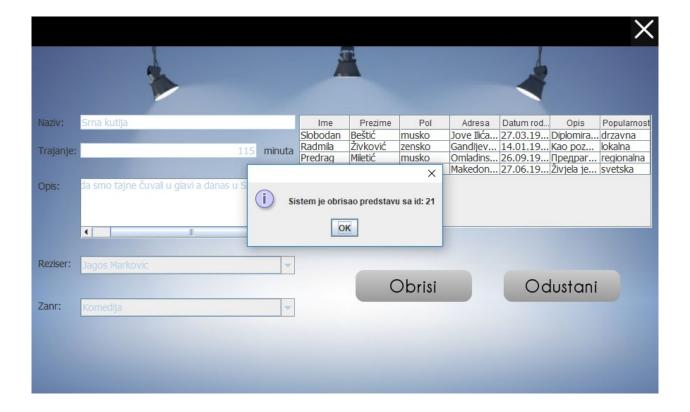


9. Службеник позива систем да обрише представу. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Obrisi", корисник позива системску операцију obrišiPredstavu(Predstava).

10. Систем брише представу. (СО)

## 11. Систем приказује службенику поруку: "Систем је обрисао представу." (ИА)



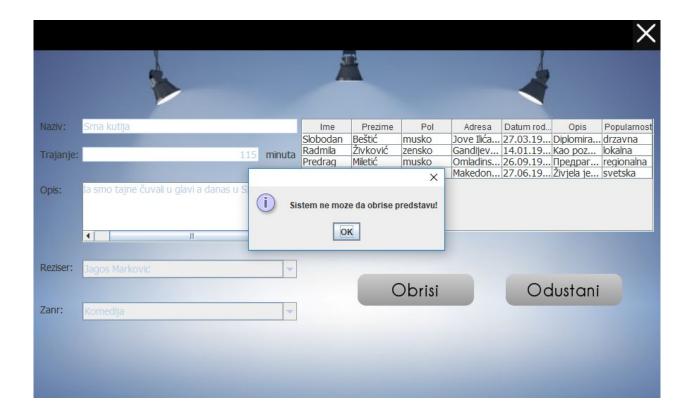
### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". Прекида се извршење сценариа. (ИА)



8.1 Уколико систем не може да учита представу он приказује службенику поруку: "Представа није пронађен". Прекида се извршење сценариа. (ИА)

10.1 Уколико систем не може да обрише представу он приказује службенику поруку "Систем не може да обрише представу". (ИА)



## СК 8: Претрага представе

#### Назив СК

Претраживање представе

#### Актори СК

Службеник

### Учесници СК

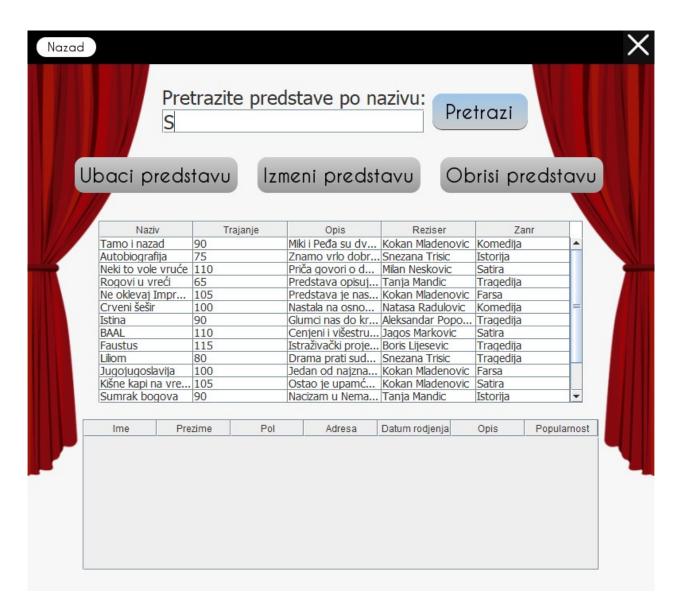
Службеник и систем (програм)

**Предуслов**: Систем је укључен и <mark>службеник</mark> је улогован под својом шифром. Систем приказује форму за рад са представама. Учитани су подаци о жанровима, режисерима, глумцима и представама.



#### Основни сценарио СК

1. Службеник уноси вредност по којој претражује представе. (АПУСО)



2. Службеник позива систем да нађе представе по задатој вредности. (АПСО)

Опис акције: Притиском на дугме "Pretrazi", корисник позива системску операцију nadjiPredstavu(kriterijumPretrage).

3. Систем тражи представе по задатој вредности. (СО)

4. Систем приказује службенику податке о представама и поруку: "Систем је нашао представе по задатој вредности". (ИА)



### Алтернативна сценарија

4.1 Уколико систем не може да нађе представе он приказује службенику поруку: "Систем не може да нађе представе по задатој вредности". (ИА)



## 3.2.1. Пројектованје контролера корисничког интерфејса

Контролер корисничког интерфејса прихвата податке које шаље екранска форма, те податке конвертује у објекат који представља улазни параметар системске операције која ће бити позвана. Шаље захтев за извршавање системске операције аликационој логици, а након извршавања те операције, контролер корисничког интерфејса прима резултат системске операције и контвертује га у адекватне податке екранске форме.

## 3.3 Пројектовање апликационе логике

Апликациони сервери су одговорни да обезбеде сервисе који ће да омогуће реализацију апликационе логике софтверског система. Пројектовани апликациони сервер садржи:

- 1. део за комуникацију са клијентима,
- 2. контролер апликационе логике,
- 3. део за комуникацију са складиштем података (брокер базе података),
- 4. део који садржи пословну логику.

## 3.3.1. Комуникација са клијентом

Део за комуникацију подиже серверски сокет који ће да ослушкује мрежу. Сервер генерише нит која ће успоставити двосмерну везу са клијентом, оног тренутка када клијентски сокет успостави конекцију са сервеским сокетом.

Слање и примање података од клијента се остварује преко сокета, разменом објеката класе КлијентскиЗахтев и СерверскиОдговор.

Клијент шаље захтев за извршење неке од системских операција до одговарајуће нити која је повезана са тим клијентом. Та нит прихвата захтев и прослеђује га до контролера апликационе логике. Након извршења системске операције, резултат се преко контролера апликационе логике враћа до нити клијента која тај резултат шаље назад до клијента.

### 3.3.2. Контролер апликационе логике

Контролер апликационе логике прихвата захтев за извршење системске операције од нити клијента и даље га преусмерава до класа које су одговорне за извршење системских операција. Контролер апликационе логике прихвата резултат и прослеђује га позиваоцу (нити клијента), након извршења системске операције.

Како је у фазама прикупљања захтева и анализе дата спецификација структуре и понашања софтверског система, односно спецификација пословне логике софтверског система, следећа слика даје опис система након фазе пројектовања комуникације са клијентима и контролера апликационе логике.

#### 3.3.3. Пословна логика

## Пројектованје понашања софтверског система - Системске операције

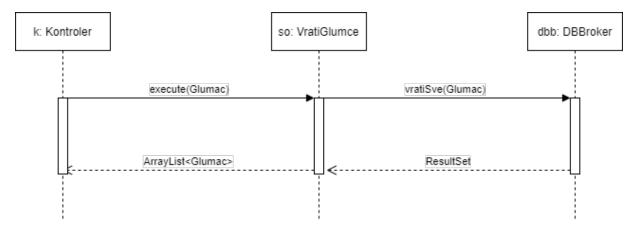
## Уговор УГ1: vratiGlumce

Операција: vratiGlumce(List<Glumac>): сигнал

Веза са СК: СК2, СК3, СК4, СК5, СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

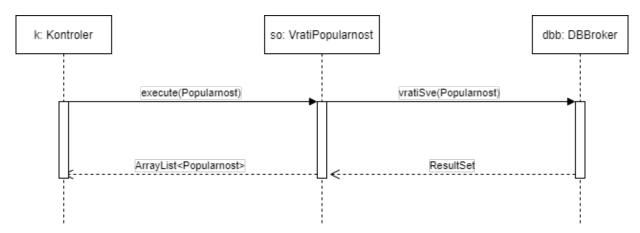


## Уговор УГ2: vratiPopularnost

Операција vratiPopularnost(List<Popularnost>): сигнал

Веза са СК: СК1, СК2, СК3, СК4

Предуслови: /



## Уговор УГ3: kreirajGlumca

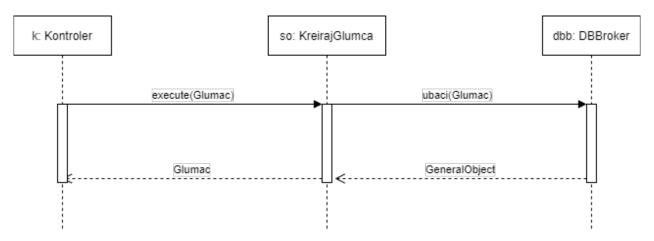
Операција: kreirajGlumca(Glumac): сигнал

Веза са СК: СК1

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Glumac морају

бити задовољена

Постуслови: Креиран је нови глумац



## Уговор УГ4: zapamtiGlumca

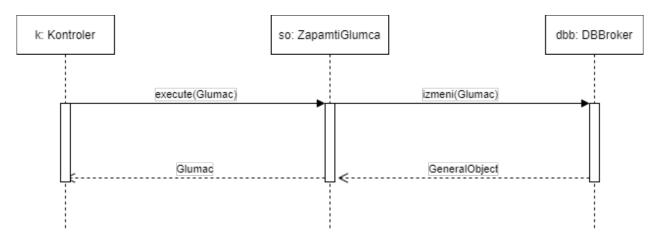
Операција: zapamtiGlumca(Glumac): сигнал

Веза са СК: СК1, СК2

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Glumac морају

бити задовољена

Постуслови: Подаци о глумцу су запамћени



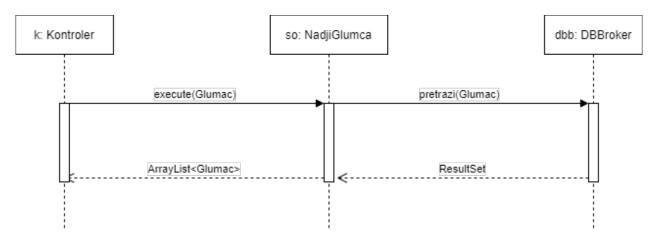
## Уговор УГ5: nadjiGlumca

Операција: nadjiGlumca(kriterijumPretrage,List<Glumac>): сигнал

Веза са СК: СК2, СК3, СК4

Предуслови: /

Постуслови: /

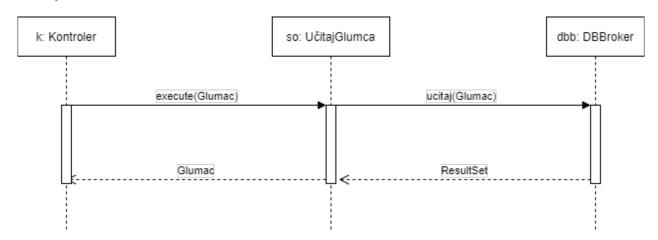


## Уговор УГ6: učitajGlumca

Операција: učitajGlumca(Glumac): сигнал

Beзa ca CK: CK2, CK3

Предуслови: /



## Уговор УГ7: obrišiGlumca

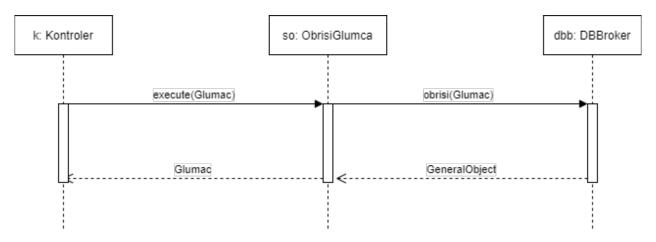
Операција: obrišiGlumca(Glumac): сигнал

Веза са СК: СК3

Предуслови: Структурна ограничења над објектом Glumac морају бити

задовољена

Постуслови: Глумац је обрисан

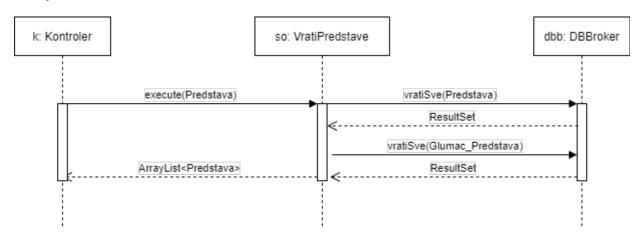


## Уговор УГ8: vratiPredstavu

Операција: vratiPredstavu(List<Predstava>): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7, СК8

Предуслови: /



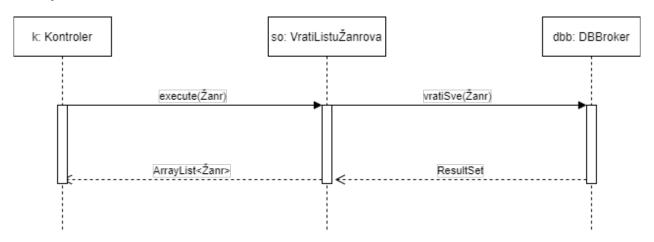
## Уговор УГ9: vratiListuŽanrova

Операција: vratiListuŽanrova(List<Žanr>): сигнал

Веза са СК: СК5, СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

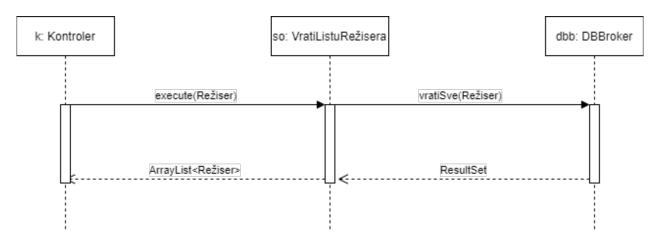


## Уговор УГ10: vratiListuRežisera

Операција: vratiListuRežisera(List<Režiser>): сигнал

Веза са СК: СК5, СК6, СК7, СК8

Предуслови: /



## Уговор УГ11: kreirajPredstavu

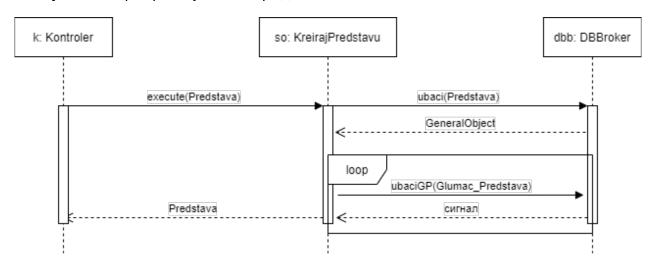
Операција: kreirajPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК5

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Predstava

морају бити задовољена

Постуслови: Креирана је нова представа



## Уговор УГ12: zapamtiPredstavu

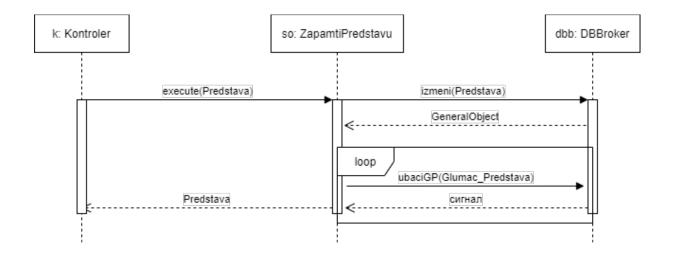
Операција: zapamtiPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК5, СК6

Предуслови: Вредносна и структурна ограничења над објектом Predstava

морају бити задовољена

Постуслови: Подаци о представи су запамћени



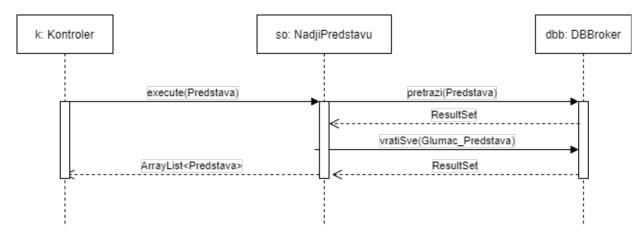
## Уговор УГ13: nadjiPredstavu

Операција: nadjiPredstavu(kriterijumPretrage,List<Predstava>): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7, СК8

Предуслови: /

Постуслови: /

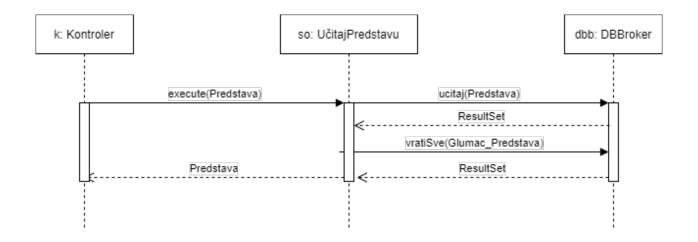


## Уговор УГ14: učitajPredstavu

Операција: učitajPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК6, СК7

Предуслови: /



## Уговор УГ15: obrišiPredstavu

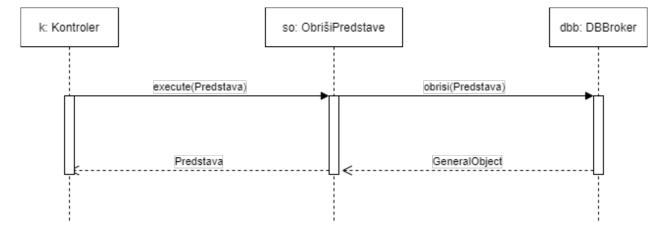
Операција: obrišiPredstavu(Predstava): сигнал

Веза са СК: СК7

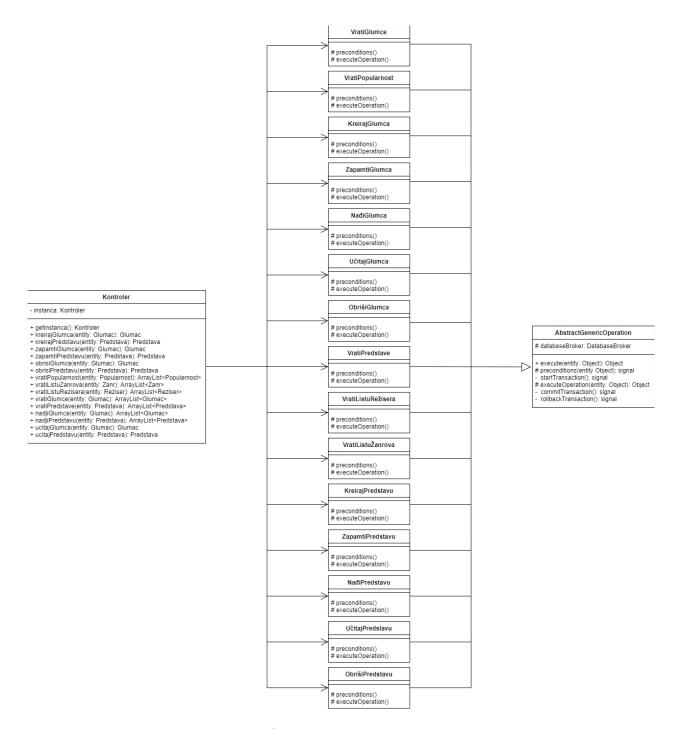
Предуслови: Структурна ограничења над објектом Predstava морају бити

задовољена

Постуслови: Представа је обрисана



Класе одговорне за извршење системских операција наслеђују класу AbstractGenericOperation како би могле да се повежу са базом (startTransaction()) и како би се њихово извршење пратило као трансакција. AbstractGenericOperation представља апстрактну класу чија главна метода execute() у себи садржи: извршење конкретне системске операције (executeOperation()), потврду трансакције ако је извршење успешно (commitTransaction()), као и повратак уколико је дошло до грешке (rollbackTransaction()). Свака од системских операција даје своју имплементацију методе executeOperation ().



Пројектовање структуре софтверског система

На основу концептуалних класа праве се софтверске класе структуре. Свака класа има приватна поља атрибута, гет-ере и сет-ере за атрибуте, као и безпараметарски и параметарски конструктор.

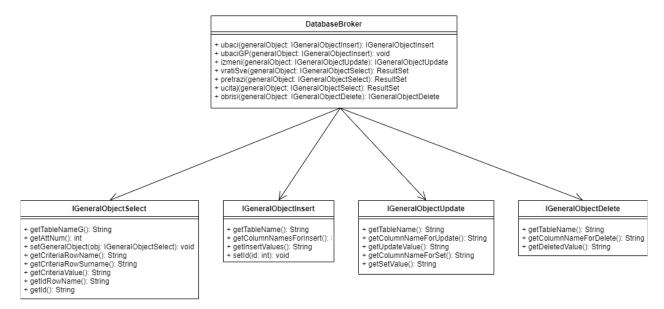
## 3.3.4. Брокер базе података

Kласа DatabaseBroker представља перзистентни оквир који посредује у свим операцијима над базом података и реализује следеће методе:

- 1. public IGeneralObjectInsert ubaci(IGeneralObjectInsert generalObject)
- 2. public void ubaciGP(IGeneralObjectInsert generalObject)
- 3. public IGeneralObjectUpdate izmeni(IGeneralObjectUpdate generalObject)
- 4. public ResultSet vratiSve(IGeneralObjectSelect generalObject)
- 5. public ResultSet pretrazi(IGeneralObjectSelect generalObject)
- 6. public ResultSet ucitaj(IGeneralObjectSelect generalObject)
- 7. public IGeneralObjectDelete obrisi(IGeneralObjectDelete generalObject)

Све методе DatabaseBroker класе су пројектоване као генеричке, што значи да могу да прихвате различите доменске објекте преко параметара. На тај начин се постиже да у DatabaseBroker класи немамо имплементацију појединачних метода за сваку доменску класу.

У процесу прављења DatabaseBroker класе добили смо методе апстрактних класа IGeneralObjectSelect, IGeneralObjectInsert, IGeneralObjectUpdate, IGeneralObjectDelete. Свака доменска класа наслеђује одговарајућу апстрактну класу и даје конкретну имплементацију њених апстрактних метода, и тиме је омогућено да објекти тих класа буду улазни параметри метода класе DatabaseBroker. Управо на тај начин се омогућава да методе класе DatabaseBroker буду генеричке.



# 3.4 Пројектовање складишта података

На основу доменских класа пројектоване су табеле (складишта података) релационог система за управљање базом података (MySQL).

Табела: Глумац

#	Name	Туре	Collation	Attributes	Null	Default
1	glumacID 🔑	int(11)			No	None
2	ime	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None
3	prezime	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None
4	pol	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		No	None
5	adresa	varchar(80)	utf8mb4_general_ci		No	None
6	datumRodjenja	date			No	None
7	opis	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None
8	popularnostID 🔊	int(11)			No	None

Табела: Представа

#	ŧ	Name	Туре	Collation	Attributes	Null	Default
1		predstavalD 🔑	int(11)			No	None
2	2	nazivPredstave	varchar(80)	utf8mb4_general_ci		No	None
3	3	$trajanje {\hbox{\bf Predstave}}$	int(11)			No	None
4	1	opisPredstave	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None
5	5	reziserID 🔎	int(11)			No	None
6	3	zanrID 🔊	int(11)			No	None

Табела: Глумац\_Представа

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	glumacID 🔑	int(11)			No	None
2	predstavalD 🔑 🔎	int(11)			No	None

Табела: Популарност

#	Name	Туре	Collation	Attributes	Null	Default
1	popularnostID 🔑	int(11)			No	None
2	tipPopularnosti	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None

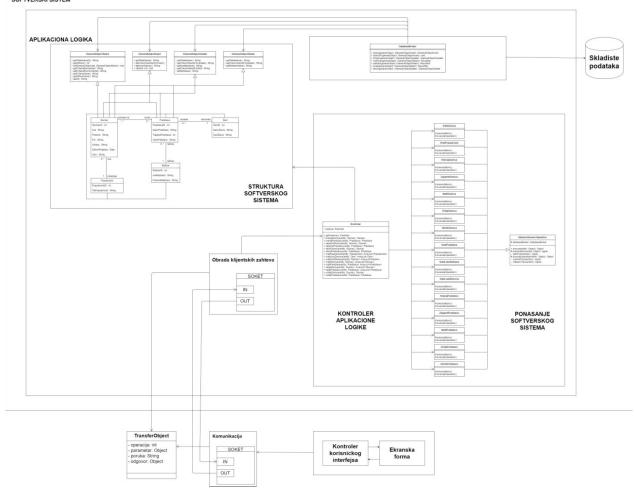
Табела: Режисер

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
1	reziserID 🔑	int(11)			No	None
2	imeRezisera	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None
3	prezimeRezisera	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None

Табела: Жанр

#	Name	Туре	Collation	Attributes	Null	Default
1	zanrID 🔑	int(11)			No	None
2	nazivZanra	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None
3	opis <b>Z</b> anra	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None

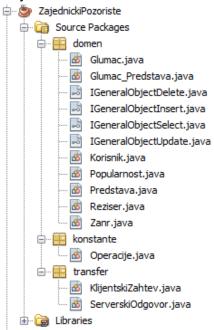
#### SOFTVERSKI SISTEM



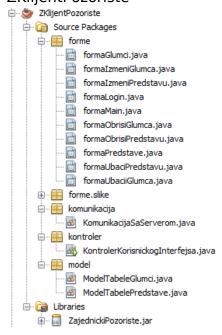
# 4.Имплементација

Софтверски систем је развијен у програмском језику Java. Систем је пројектован као клијент - сервер апликација. Коришћен је MySQL систем за управљање базом података, а NetBeansIDE 8.0.2 је коришћен као развојно окружење. На основу архитектуре софтверског система добијени су следећи пројекти и класе:

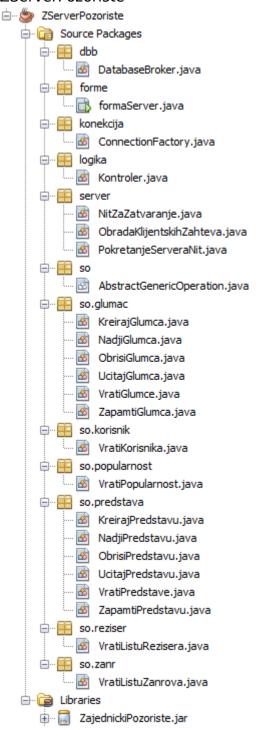
### 1. ZajednickiPozoriste



### 2. ZKlijentPozoriste



### 3. ZServerPozoriste



# 5.Тестирање

Сваки случај коришћења је тестиран кроз апликацију. Приликом тестирања уношени су исправни и неисправни подаци како би се уочили недостаци и грешке апликације, и утврдило понашање апликације. Све утврђене грешке су отклоњене након процеса тестирања.