

# PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Postavka zadatka  
2022/2023. školska godina

## 1. UVOD

Predmetni zadatak iz predmeta Interakcija čovek računar ima za cilj da proveri praktično znanje studenta iz oblasti modelovanja interfejsa, dokumentacije i revizije interfejsa, i razvoja aplikacije koji koristi direktnu manipulaciju i *Drag&Drop* tehniku u skladu sa smernicama za dobar razvoj korisničkog interfejsa.

Ovaj tekst ima za cilj da studentima razjasni njihove obaveze vezane za predmetni zadatak. U drugom poglavlju će biti kratko opisani zadaci, u trećem način na koje će se ocenjivati studentski radovi, a u četvrtom će se razmatrati nedoumice.

## 2. ZADACI

Za svaki zadatak će posebno biti definisana funkcionalnost koju treba realizovati, dodatna funkcionalnost koju treba realizovati, profil primarnog korisnika čijim potrebama treba prilagoditi interfejs, scenario korišćenja kome takođe treba prilagoditi interfejs i tip *PDF* izveštaja čije generisanje je potrebno omogućiti. Tako da je zadatak definisan sa četiri podatka - korisnikom za koga se funkcionalnost razvija, dodatnom funkcionalnošću, scenariom korišćenja za koji se interfejs adaptira i tipom *PDF* izveštaja koji se kreira.

- **Korisnici** su označeni sa A, B, C, D, E, F
- **Dodatna funkcionalnost** sa 1, 2, 3, 4, 5
- **Scenariji korišćenja** sa X, Y, Z, Q, W
- **Tipovi *PDF* izveštaja** sa I1, I2, I3, I4

Tako da je primer oznake zadatka koji bi neki pojedinac mogao da radi **B 2 I1 X** što označava da se radi zadatak sa drugom dodatnom funkcionalnošću, prilagođen za korisnika označenog sa B i scenariju korišćenja X. Pored toga, potrebno je implementirati generisanje *PDF* izveštaja označenog sa I1. Detaljni opisi tipova korisnika, dodatnih funkcionalnosti, scenaria korišćenja i tipova *PDF* izveštaja se nalaze u posebnim fajlovima.