

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet informatike u Puli

**Matija Fabris**

**Pitura**  
Dokumentacija

Pula, 2023.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Fakultet informatike u Puli

# Pitura

## Dokumentacija

**Matija Fabris**

Jmbag: 0303094795

Kolegij: Programsko inženjerstvo

Mentor: doc. Dr. sc. Nikola Tanković

Pula, 2023.



# Sadržaj

Uvod	2
Funkcionalnosti	3
Korisnik	4
Prototip aplikacije	5
Klasni dijagram	8
Implemetacija	10
Korisničke upute	11

# Uvod

U ovoj dokumentaciji opisan je proces izrade web stranice Pitura koja je zamišljena kao pomoć pri farbanju. Pitura je aplikacija koja korisnicima omogućuje pomoć pri farbanju (usluge farbanja). U samoj aplikaciji korisnici će se naručiti za potrebno farbanje gdje će se prvo morati registrirati/prijaviti te zatim će se pojaviti početna stranica gdje će odabrati vrstu boje i odabrati samu boju. Nakon što se odabere opcija za dalje korisnik će unijeti površinu koja mu je potrebna i dobiti će točnu količinu koja mu je potrebna. Nakon izračuna korisniku se nude dodatne usluge ukoliko su mu potrebne (Najam skela, Usluge farbanja, Premium boja i Čišćenje). Zatim korisnik dobiva pregled odabranih proizvoda i usluga te ukoliko je zadovoljan može nastaviti prema opciji plaćanje. Kod opcije plaćanje korisnik će unijeti svoje podatke (ime i prezime te broj telefona) i odabrati želi li osobno preuzimanje ili dostavu, ako želi dostavu ponudit će mu se opcija da upiše svoju adresu. Nakon što je ispunio podatke korisnik ponovo dobiva izvještaj odabranih proizvoda te podataka i ako je zadovoljan završava narudžbu. Dobiva poruku da je narudžba uspješno zaprimljena te se vraća na početnu stranicu.

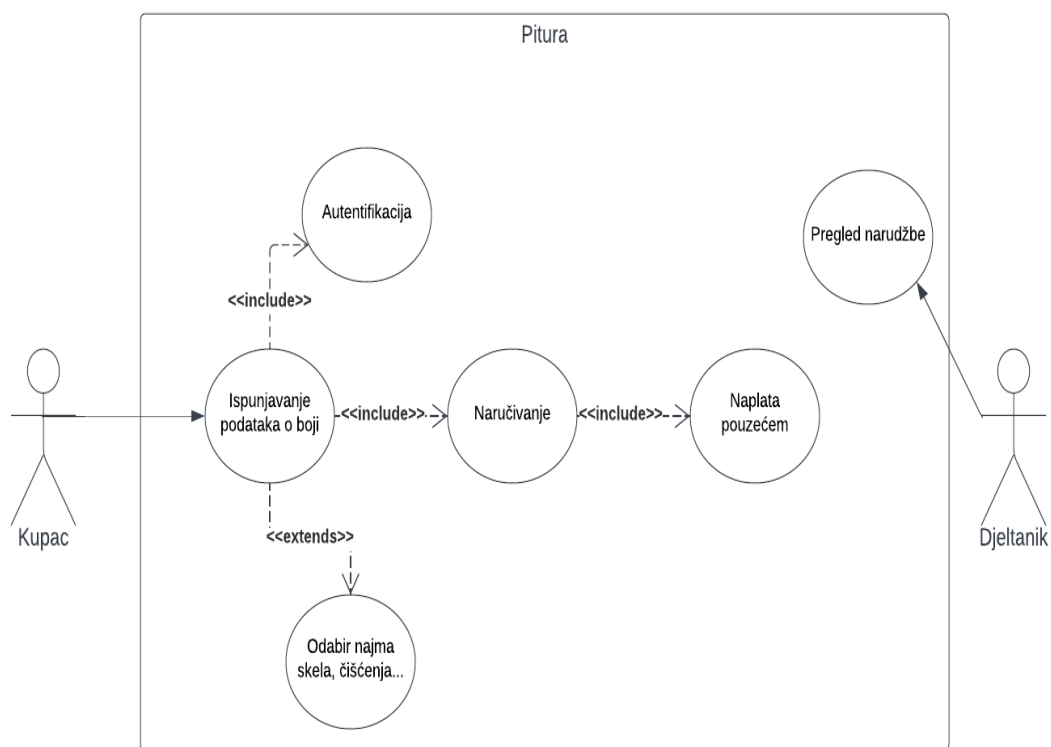
Aplikacija je implementirana pomoću Vue.js JavaScript front end framework-a.

U daljnjoj dokumentaciji prikazano je korištenje aplikacije pomoću screenshota.

Host je napravljen preko Netlify hostinga. Aplikacija je namijenjena Desktop upotrebi no može raditi i na mobilnim uređajima. Također aplikacija je spojena sa Firebase-om.

# Funkcionalnosti

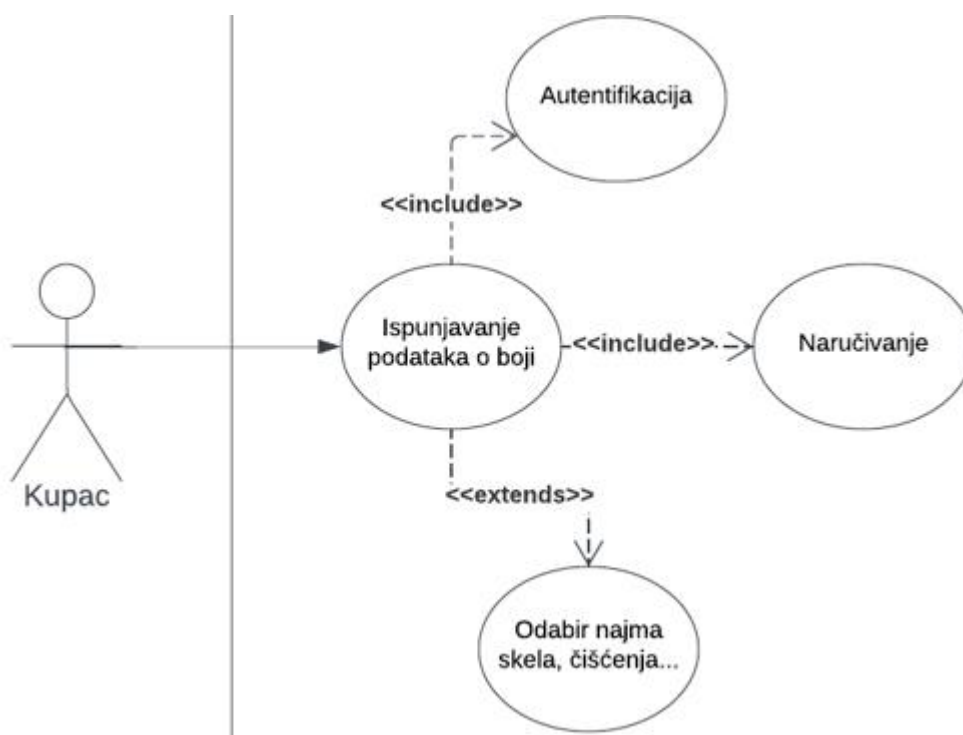
Korisnik prilikom uporabe aplikacije prvo što mora napraviti je registracija/prijava, nakon toga ispunjava podatke o boji, opcionalne usluge (čišćenje, najam skela...). Zatim naručuje odabrane proizvode dok djelatnik s druge strane pregledava narudžbu.



Slika 1. „Use case“ dijagram

## Korisnik

Nakon uspješne registracije korisnik ulazi u sljedeći korak aplikacije, odabir vrste boje. Nude mu se 9 opcija: Boja za metal, drvo, beton, laminat, fasadu, interijer, podvodnu namjenu, plastiku te za auto. Zatim korisnik ima opciju odabrati boju u izborniku boja, odabirom željene boje nastavlja dalje. Sada se korisnik nalazi na dijelu gdje mora unijeti površinu. Unosom površine pojavljuje mu se količina boje koja mu je potrebna. Zatim korisnik ima opciju odabira potrebnih usluga ukoliko su mu potrebne. To su najam skela, Usluge farbanja, Premium boja i Čišćenje. Zatim korisnik dolazi na pregled odabrane boje i usluga te mu je prikazano da će u slučaju odabire nekih od dodatnih usluga biti kontaktiran od strane službenih osoba te nastavlja dalje na plaćanje. Kod plaćanja korisnik mora unijeti podatke: Ime i prezime, broj telefona te mu je ponuđena opcija osobnog preuzimanja no ako želi može odabrati opciju dostave. U tom slučaju potrebno je unijeti adresu i odabrati opciju naruči. Korisnik dobiva ponovni pregled odabranih opcija te njegove adrese ukoliko je odabrao opciju dostave. Prikazano je kako korisnik vrši plaćanje pri preuzimanju robe. Odabirom Završi narudžbu! Korisnik završava dobiva poruku na dnu ekrana kako je narudžba uspješno zaprimljena te se vraća na početnu stranicu.



# Prototip

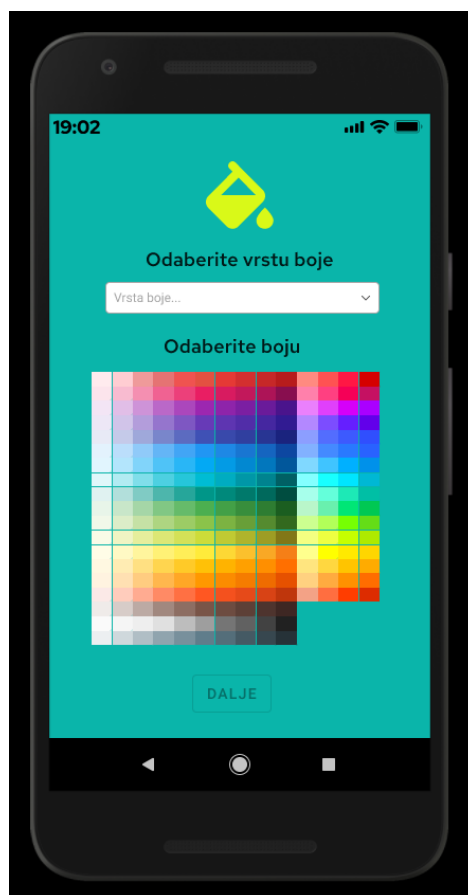
Prototip je rađen u programu Figma.

Sastoji se od: Početnog ekrana, odabira vrste boje, boje, unosa površine, izračuna potrebne količine boje, odabira dodatnih usluga, unosa informacija potrebitih za dostavu, te plaćanja.

Aplikacija je zamišljena sa opcijom plaćanje no u razradi je ta opcija promijenjena. Te je dizajna malo promjenjen.



Slika 2: Početni ekran



Slika 3: Odabir vrste/boje

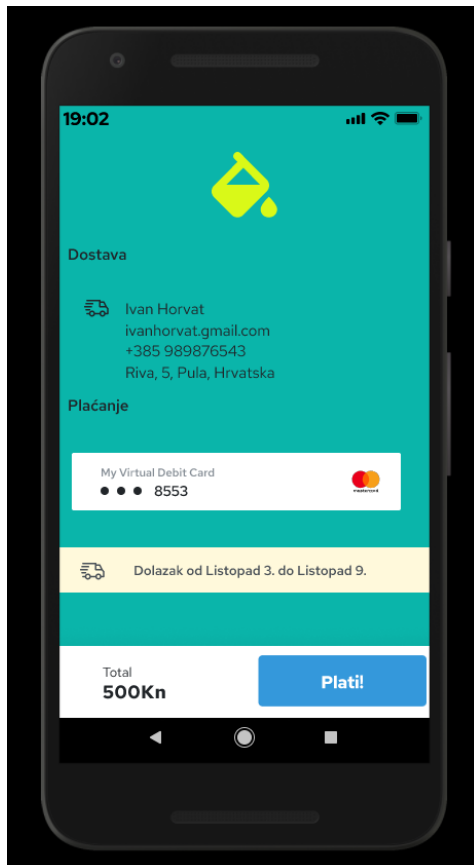
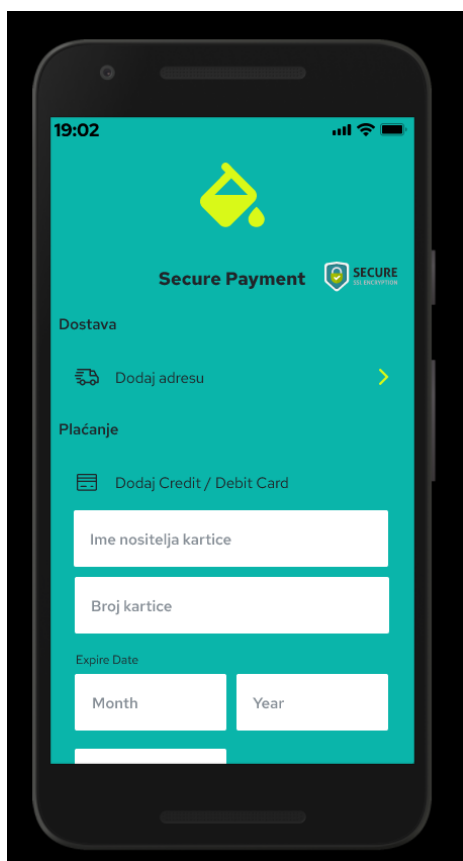




Slika 4: Unos površine/dodatnih usluga

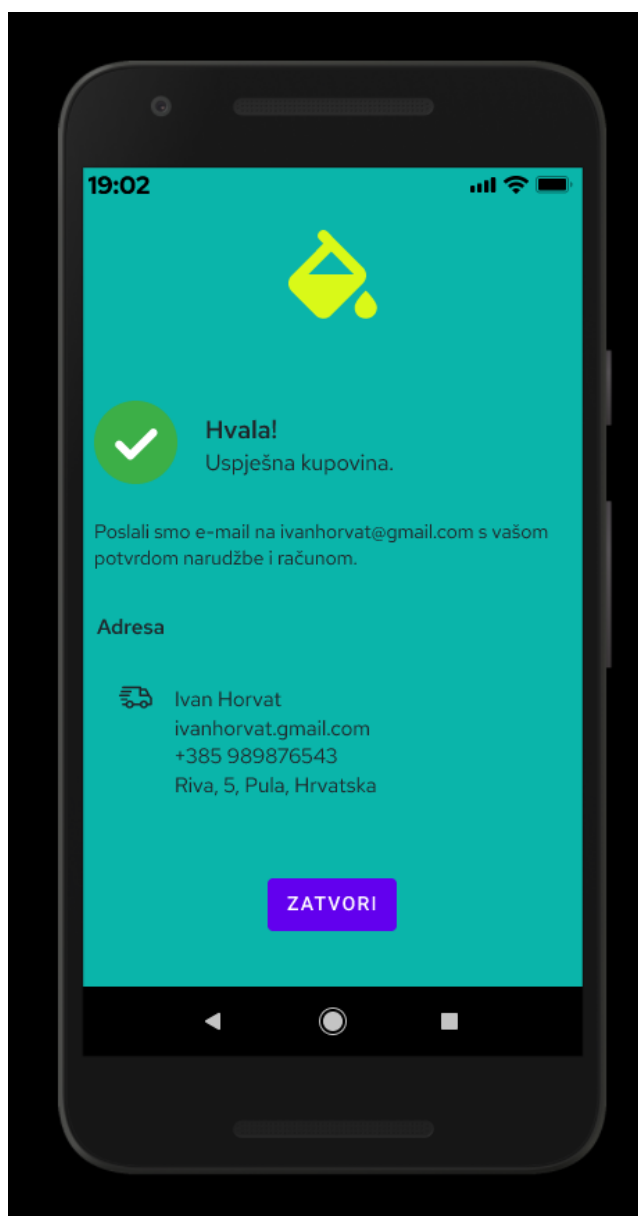


Slika 5: Pregled odabranih opcija



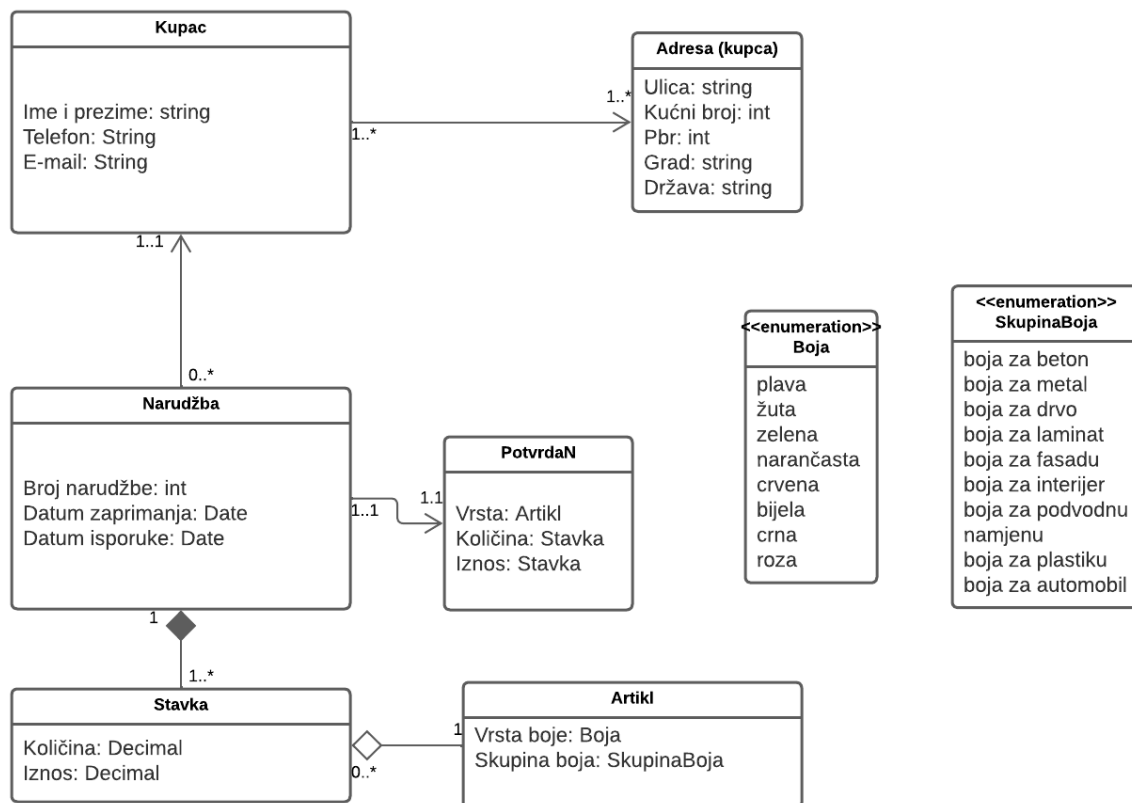
Slika 6 : Unos podataka dostave/plaćanje

Slika 7: Pregled usluga/informacija



Slika 8: Završna stranica/pregled kupovine

# Klasni dijagram



Slika 9: Klasni dijagram aplikacije

Klasa kupac se sastoji od osnovnih podataka o kupcu: ime i prezime, telefon, email. Povezana je sa klasom narudžba i adresa, korisnik može predati 0 ili više narudžbi, a 1 narudžba može imati maksimalno 1 korisnika. U relaciji sa klasom adresa Kupac mora imati jednu adresu i obrnuto.

Klasa narudžba sadrži atribut poput broj narudžbe, datum zaprimanja te datum isporuke. Klasa se veže na klase Stavka i Potvrda, Stavkom je povezana vezom kompozicije što znači da ukoliko se obriše narudžba za njom se briše i stavka. Sa potvrdom je povezana vezom asocijacije, Stavka je povezana s klasom Artikl vezom agregacije.

Dijagram sadrži i 2 različite enumeracije, unaprijed unesene podatke kojima kupac raspolaže. Prva enumeracija je Boja, sadrži nijanse boje dok druga enumeracija Skupina Boja sadrži vrste boje koje su kupcu na raspolaganju.

## Implementacija

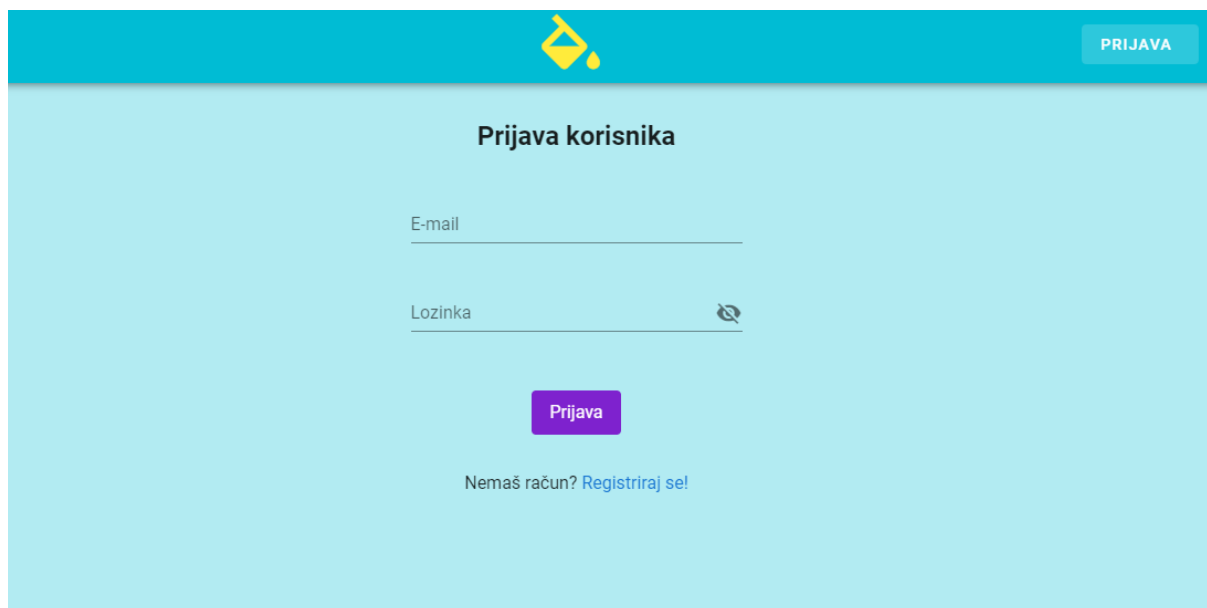
Aplikacija je izrađena u Vue.js framework-u te za potrebe baze podataka koristi Firebase. Aplikacija koristi Netlify platformu kao cloud hosting, zbog toga što pruža besplatan hosting za male aplikacije.

Vue.js se koristi pogledima (views) koji predstavljaju različite podstranice.

Nakon prijave/registracije kupac odabire boju koja se sprema pomoću metode `saveData`, te ukoliko je unesena prelazimo na površina usluge. Tu se unosi podataka potrebne površine za farbanje, te pomoću `computed property-a` dobivamo izračun litara. Sada dolazimo na ispis narudžbe koja nam pokazuje unesene podatke preko `store.js`, zatim unosimo podatke te nakraju se kreira narudžba tako što se povlače podaci iz firebase baze podataka te nam se ispisuje pregled narudžbe ponovo.

# Korisničke upute

## Upute za korištenje aplikacije pitura



**Prijava korisnika**

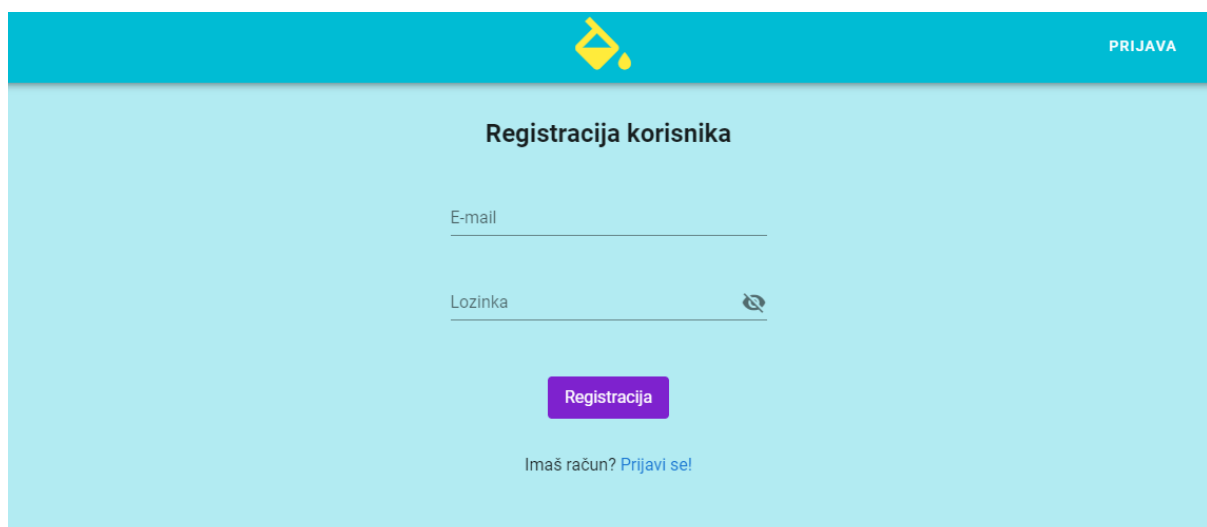
E-mail

Lozinka

**Prijava**

Nemaš račun? [Registriraj se!](#)

Slika 10: Prijava korisnika



**Registracija korisnika**

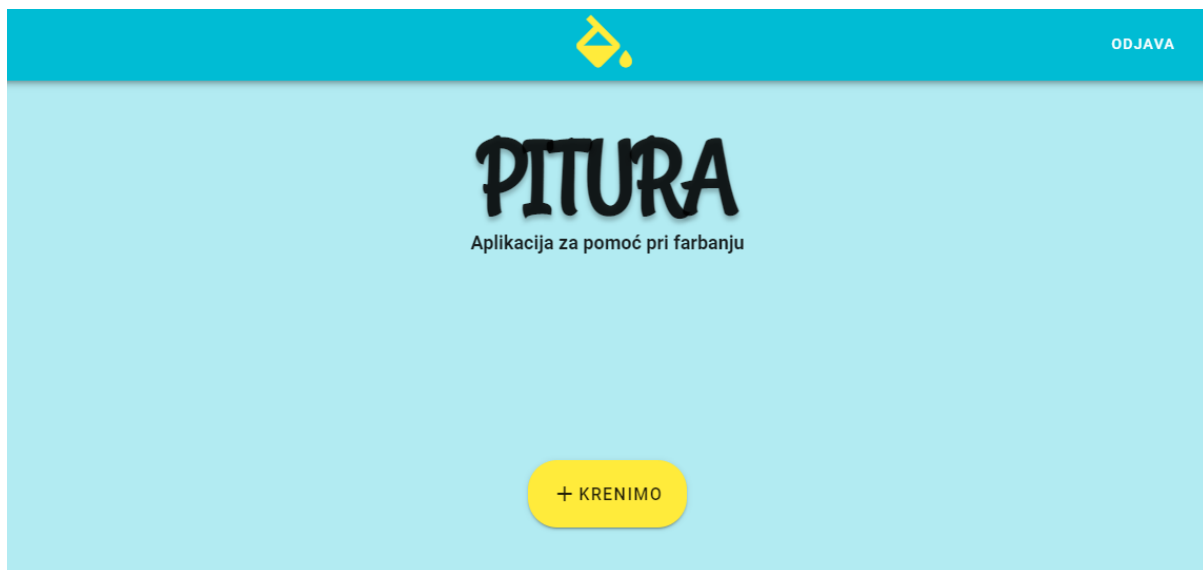
E-mail

Lozinka

**Registracija**

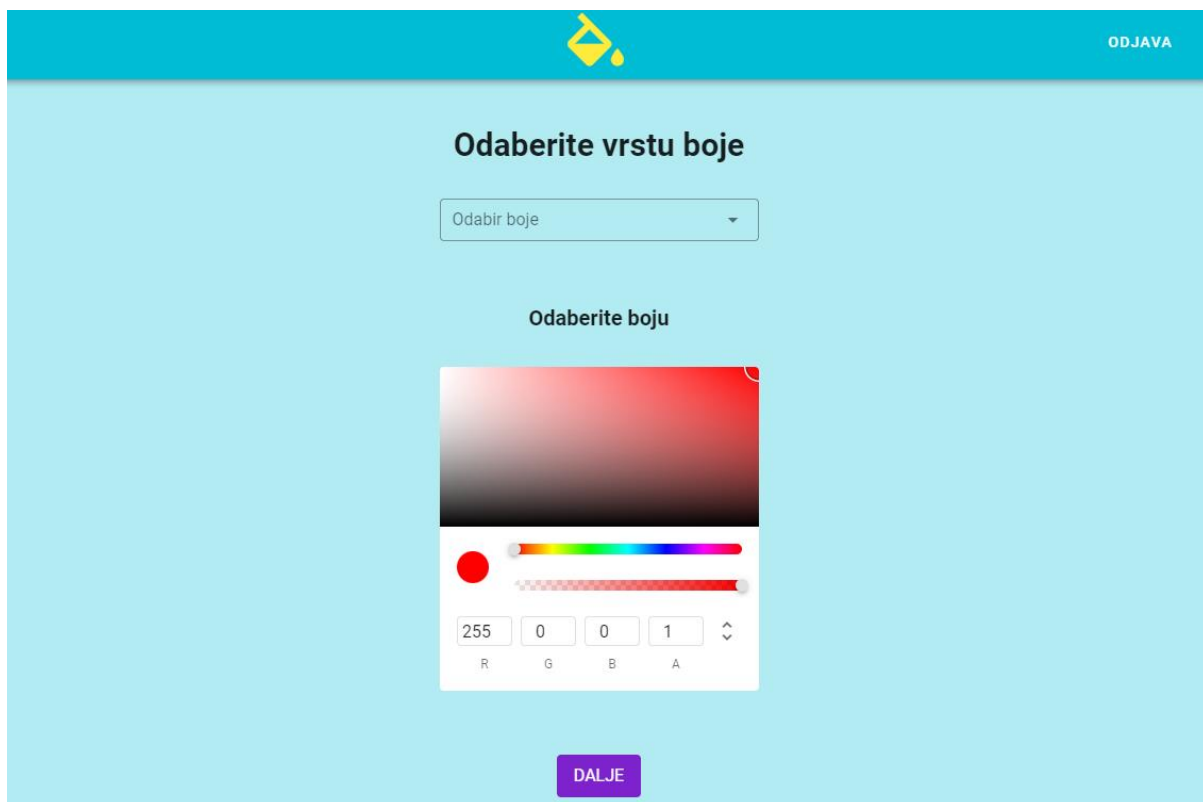
Imaš račun? [Prijavi se!](#)

Slika 11: Registracija korisnika



Slika 12: Početna stranica

Nakon uspješne prijave/registracije korisnik dolazi na početnu stranicu te kreće u daljnje korake.



Slika 13: Odabir boja

ODJAVA

### Odaberite vrstu boje

Odabir boje  
Boja za podvodnu namjenu

### Odaberite boju

0 252 9 1  
R G B A

DALJE

Slika 14: Odabrana vrsta/boja

Nakon odabrane boje i vrste boje, korisnik dolazi do dijela na koji upisuje potrebnu površinu te mu aplikacija prikaže potrebnu količinu boje.

ODJAVA

### Unesite površinu (u m2)

Unesite površinu  
5

Potrebno vam je: 0.88 L

Potrošnja cca 175 ml/m<sup>2</sup>

### Odaberite potrebne usluge

☐ Skela

☒ Usluge farbanja

☐ Premium boja

☒ Čišćenje

DALJE

Slika 15: Odabir površine/izračun količine, dodatne usluge





ODJAVA

### Vaša narudžba

Odabrana boja:

Vrsta boje: Boja za podvodnu namjenu

Unesena površina: 5m2

Količina: 0.88L

Skela: NE

Usluge farbanja: DA

Premium boja: NE

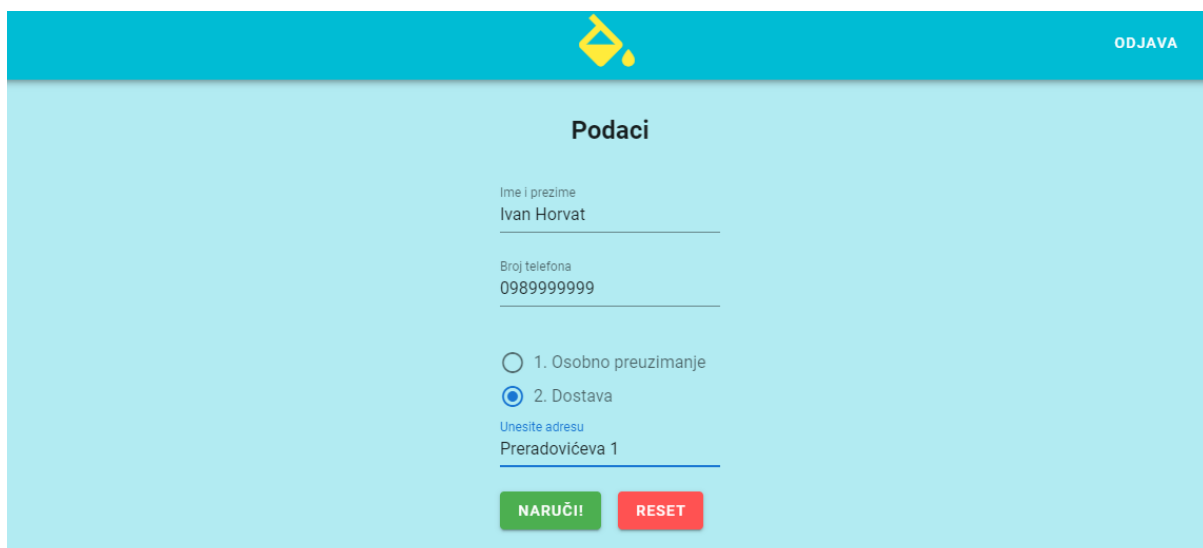
Čišćenje: DA

U slučaju odabira dodatnih usluga kontaktirat će Vas službena osoba

PLAĆANJE

Slika 16: Prikaz odabranih proizvoda/usluga

Sada korisnik dolazi do opcije plaćanje, ono se vrši pri preuzimanju/dostave robe. Korisnik treba upisati svoje ime i prezime, broje telefona te u slučaju odabira dostave i svoju adresu.



ODJAVA

### Podaci

Ime i prezime  
Ivan Horvat

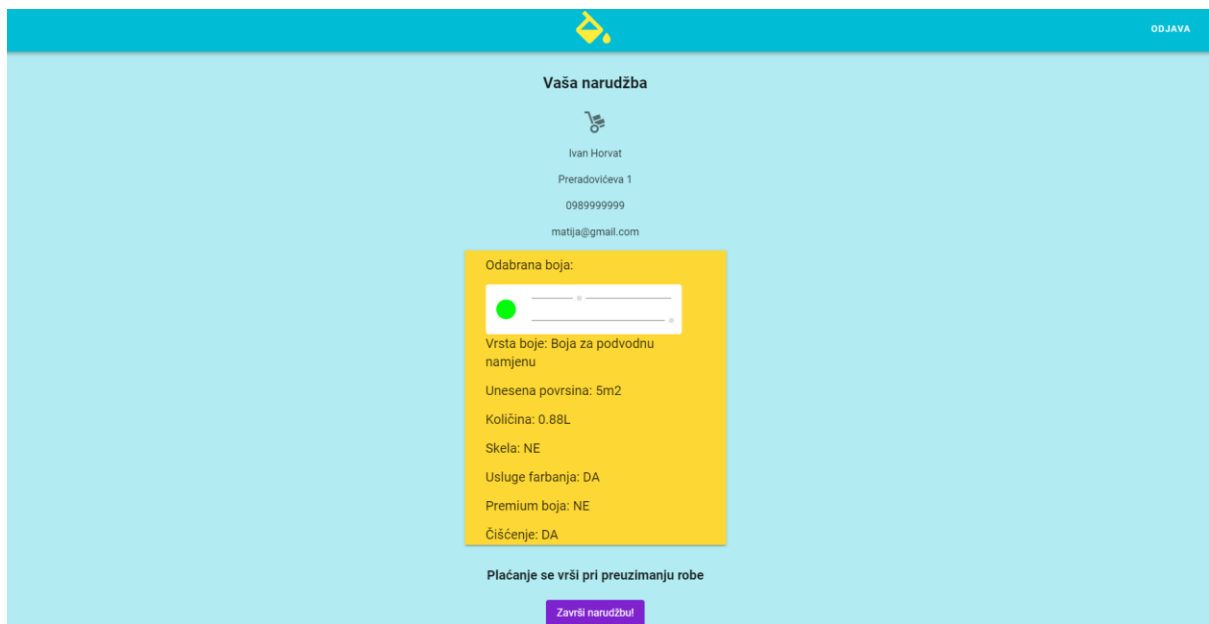
Broj telefona  
0989999999

☐ 1. Osobno preuzimanje  
☒ 2. Dostava

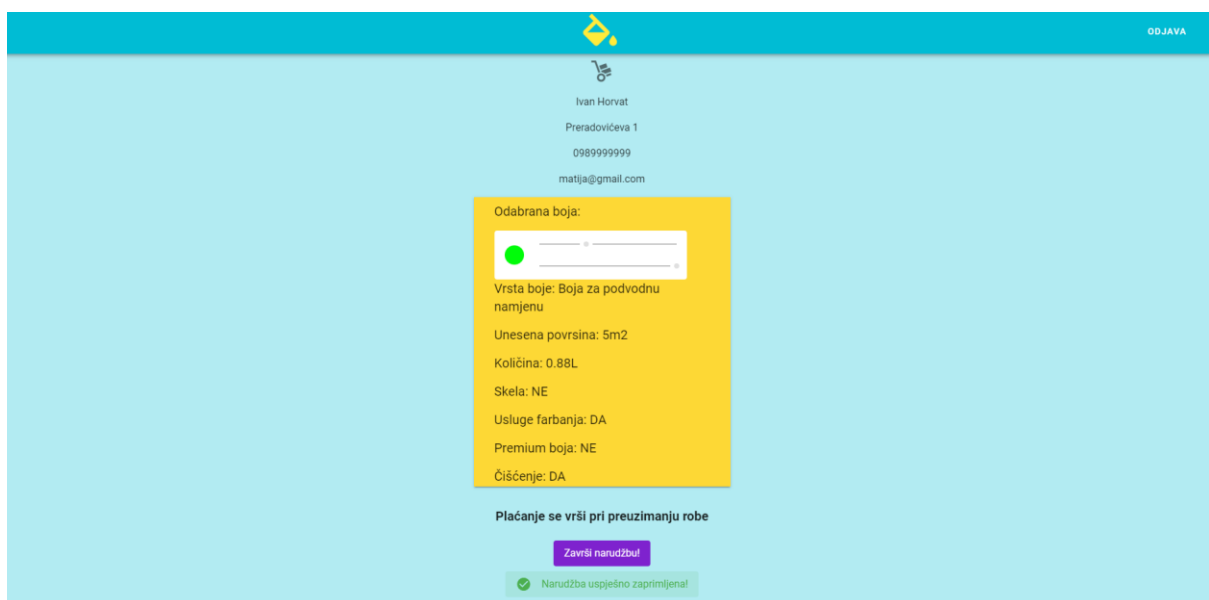
[Unesite adresu](#)  
Preradovičeva 1

NARUČI! RESET

Slika 17: Unos podataka



Slika 18: Završni pregled odabranih proizvoda/usluga



Slika 19: Završetak

Odabirom opcije završi narudžbu, nakon unosa podataka dobivamo poruku – Narudžba uspješno zaprimljena, te se vraćamo na početnu stranicu.