

## Projektni zadatak

# Sistem za komunikaciju između izvođača i organizatora događaja (Evelynn)

## Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod.....</b>	<b>4</b>
1.1	Rezime .....	4
1.2	Namena dokumenta .....	4
<b>2</b>	<b>Opis problema .....</b>	<b>4</b>
2.1	Osnovna postavka .....	4
2.2	Termini i struktura problema .....	4
<b>3</b>	<b>Kategorije korisnika .....</b>	<b>5</b>
3.1	Izvođač.....	5
3.2	Organizator .....	5
3.3	Posetilac.....	5
<b>4</b>	<b>Opis proizvoda.....</b>	<b>6</b>
4.1	Pregled arhitekture .....	6
4.2	Pregled karakteristika .....	6
<b>5</b>	<b>Funkcionalni zahtevi.....</b>	<b>7</b>
5.1	Registrowanje korisnika .....	7
5.2	Autorizacija korisnika .....	7
5.3	Odjava sa sistema .....	7
5.4	Funkcionalnosti svih korisnika .....	7
5.4.1	Prikaz svih događaja .....	7
5.4.2	Prikaz svih izvođača.....	7
5.5	Funkcionalnosti organizatora .....	7
5.5.1	Kreiranje konkursa za događaje .....	7
5.5.2	Obavestavanje izvođača o novom konkursu .....	8
5.5.3	Objavljivanje događaja.....	8
5.6	Funkcionalnosti izvođača .....	8
5.6.1	Prijavljivanje na konkurs.....	8
5.6.2	Ažuriranje svog profila .....	8
5.7	Funkcionalnosti registrovanih posetilaca .....	8
5.7.1	Ocenjivanje izvođača i događaja.....	8
5.7.2	Pretplata(subscribe) na određenog organizatora .....	8

5.7.3	Pretplata (subscribe) na određenog izvođača.....	9
<b>6</b>	<b>Pretpostavke i ograničenja.....</b>	<b>9</b>
<b>7</b>	<b>Kvalitet.....</b>	<b>9</b>
<b>8</b>	<b>Nefunkcionalni zahtevi.....</b>	<b>9</b>
8.1	Sistemske zahteve.....	9
8.2	Ostali zahtevi.....	9
<b>9</b>	<b>Zahtevi za korisničkom dokumentacijom.....</b>	<b>10</b>
9.1	Uputstvo za korišćenje sajta.....	10
9.2	Označavanje.....	10
<b>10</b>	<b>Plan i prioriteti.....</b>	<b>10</b>

## Spisak izmena

Datum	Verzija	Mesto izmene	Autor
22.2.2020.	1.0	Osnovna verzija	Rastko Šapić

# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Projekat Evelynn je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je namenjena za kvalitetno povezivanje izvođača i organizatora događaja radi saradnje.

## 1.2 Namena dokumenta

Ovaj dokument definiše problem koji rešava naša aplikacija, kao i njenu namenu, funkcionalnosti koje pruža, postavljene zahteve i ideje za dalje unapređenje. Dokument je namenjen članovima tima i klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

# 2 Opis problema

## 2.1 Osnovna postavka

Ideja za platformom je nastala videvši da postoje poteškoce pri organizovanju određenih događaja, privatnih kao i javnih. Platforma će omogućiti organizatorima da lakše nađu izvođače, kao i da izvođači ponude svoje usluge. Organizatori kreiraju događaj. Pri kreiranju unose podatke o njemu i mogu birati izvođače na dva načina. Mogu raspisati konkurs ili direktno kontaktirati već registrovane izvođače. Izvođači će moći da ponude svoje usluge i time steći šansu da ih organizatori kontaktiraju.

## 2.2 Termini i struktura problema

**Organizator** kreira Događaj. Postoji više tipova događaja. Za svaki događaj se može angažovati jedan ili više *izvođača*. Događaj pored izvođača sadrži lokaciju, datum i vreme i organizatora. Tipovi događaja su:

Privatni:

- Proslava rođendana
- Svadba
- Privatna žurka

Javni:

- Žurka
- Nastup
- Koncert
- Drugo

**Komentare** događaja ostavljaju ulogovani korisnici.

Pre nego što kreira događaj u nekim situacijama, organizator će morati da raspiše **konkurs** za tipove izvođača koji su mu potrebni za organizaciju događaja.

## 3 Kategorije korisnika

U sistemu postoji veće tipova korisnika, svaki od njih ima e-mail adresu i lozinku koje koristi za logovanje.

### 3.1 Izvođač

Izvođači su korisnici na platformi koji se registruju unošenjem e-mail adrese, šifre, ličnih podataka kao i tipa koji se kasnije može izmeniti. Tipovi izvođača mogu biti:

- 1) Muzičar
- 2) Bend
- 3) Izvođač zabavnog karaktera

Izvođači na platformi mogu da dodaju novi sadržaj na svoje profile kako bi se predstavili organizatorima i posetiocima. Takođe, mogu se prijavljivati na konkurse i učestvovati u realizaciji događaja.

### 3.2 Organizator

Organizatori se registruju unošenjem e-mail adrese, šifre i ličnih informacija. Uslovi za uspešno registrovanje organizatora su navedeni u opisu administratora. Organizatori mogu da kreiraju događaje bilo kog tipa, i za njih unose odgovarajuće podatke i biraju izvođače koji će nastupati na događajima. Organizator bira izvođače na različite načine. Mogu raspisati konkurs, pri čemu se pored informacija o događaju mogu naznačiti i koji tipovi izvođača bi bili poželjni kao i potencijalno obaveštavanje svih izvođača odgovarajućeg tipa. Drugi način je bez kreiranja konkursa, direktnim kontaktiranjem željenih izvođača.

### 3.3 Posetilac

Registrovani posetioci mogu, pored pretrage predstojećih događaja i izvođača na platformi, da se pretplate na određenog organizatora ili izvođača i da ostavljaju komentare i ocene na završene događaje ili određene izvođače.

## 4 Opis proizvoda

### 4.1 Pregled arhitekture

Sistem bi predstavljao sajt realizovan preko PHP tehnologije na serverskoj strani preko koga bi se obavljala komunikacija izmedju korisnika. Svi podaci o korisnicima kao sto su e-mail-ovi i lozinke kao i o događajima bi se čuvali u bazi podataka koja bi bila realizovana MySQL tehnologijom..

### 4.2 Pregled karakteristika

Korist za korisnika	Karakteristika koja je obezbeđuje
Nezavisnost korisnika od vremena pristupa uslugama	Sistem je on-line i korisnici mogu u svakom trenutku pristupiti njegovim uslugama
Sigirnost informacija	Pristup sajtu se štiti autorizacijom korisnika, na osnovu toga se razlikuju vrste korisnika
Platformska nezavisnost	Interfejs je zasnovan na HTML-u i PHP-u, što mun daje datu mogućnost
Uvid u recenzije korisnika i događaja	Ocene koje daju posetioci mogu prikazati kvalitet rada izvođača

## **5 Funkcionalni zahtevi**

U sledećem odeljku su date funkcionalnosti platforme. Tamo gde je potreban prenos podataka, podrazumeva se da on radi preko odgovarajuće HTML-stranice, dok se evidentiranje podataka radi preko PHP skripte. Podaci se čuvaju i vrše njihove izmene u bazi podataka.

### **5.1 Registrovanje korisnika**

Da bi na platformi korisnici mogli da urade bilo šta osim da pregledaju sadržaj potrebno je da se registruju. Registracija se obavlja tako što se unose odgovarajući podaci u zavisnosti od željenog tipa korisnika. Nalog se kreira tek onda kad administratori odobre kreiranje (samo za organizatora) i kada korisnik unese odgovarajući verifikacioni kod poslat na njegovu adresu.

### **5.2 Autorizacija korisnika**

Autorizacija se vrši unošenjem e-mail adrese i šifre koji se moraju poklopiti sa podacima iz baze podataka. Svi korisnici se prijavljuju na isti način. Nakon prijavljivanja svaki korisnik može da intereaguje sa sistemom u zavisnosti od svoje uloge na sajtu.

### **5.3 Odjava sa sistema**

Svaki prijavljeni korisnik sistema ima mogućnost da se odjavi sa sistema pritiskom na dugme “Odjava” u gornjem desnom uglu stranice.

### **5.4 Funkcionalnosti svih korisnika**

#### **5.4.1 Prikaz svih događaja**

Svi korisnici sistema (pa i neregistrovani) imaju mogućnost da pregledaju sve događaje u sistemu, kako pretstojeće, tako i protekle i tako da se obaveste o događajima koji slede ili da pregledaju recenzije proteklih.

#### **5.4.2 Prikaz svih izvođača**

Svi korisnici sistema imaju mogućnost da pregledaju sve izvođače sistema, kao i datoteke koje su oni okačili i njihove ocene.

### **5.5 Funkcionalnosti organizatora**

#### **5.5.1 Kreiranje konkursa za događaje**

Organizator kreira konkurs unošenjem podataka: datum i vreme, tip, lokacija. Takođe organizator zadaje krajnji rok do kog se izvođači mogu prijaviti na konkurs.

Nakon isteka roka, organizator dobija informacije o prijavljenim izvođačima i dalje ulazi u komunikaciju sa njima.

### **5.5.2 Obavestavanje izvođača o novom konkursu**

Pri kreiranju organizator može poslati tačno definisanim tipovima izvođača mail u kojima su obavešteni da je konkurs za novi događaj kreiran.

### **5.5.3 Objavljivanje događaja**

Nakon odabira izvođača organizator može objaviti/kreirati događaj u kome se nalaze sve specifikacije vezane za njega. Tada on postaje dostupan korisnicima za pregled.

## **5.6 Funkcionalnosti izvođača**

### **5.6.1 Prijavljivanje na konkurs**

Izvođač može da pretražuje konkurse po tipovima događaja i za one, koje smatra adekvatnim, da se prijavi. Pozicija na koju se prijavljuje izvođač ne mora se striktno poklapati sa njegovim tipom.

### **5.6.2 Ažuriranje svog profila**

Inicijalno registraovanje izvođača ne zahteva potpuno slanje informacija. Izvodjac na svoj nalog može naknadno objaviti određeni dokument koji će predstavljati njihov dosadašnji rad i iskustvo(npr. CV) kao i sliku/snimak u kome se prikazuje određeni sadržaj vezan za datog izvođača. Na taj način će izvođač moći bolje da se predstavi publici i organizatorima događaja.

## **5.7 Funkcionalnosti registrovanih posetilaca**

### **5.7.1 Ocenjivanje izvođača i događaja**

Za završene događaje registrovani korisnici mogu dati ocenu izvođačima u određenom opsegu. Ukupna ocena izvodjaca se ispisuje na profilu izvodjaca. Takođe je moguće ocenjivati i sam događaj. Na profilima organizatora će se ispisivati prosečna ocena svih događaja u kojima je dati organizator učestvovao.

### **5.7.2 Pretplata(subscribe) na određenog organizatora**

Korisnicima se daje mogućnost da se pretplate na određenog organizatora, time će biti obaveštavani svaki put kada taj organizator objavi novi događaj. Obaveštenje bi se obavljalo u vidu e-mail poruke.



### **5.7.3 Pretplata (subscribe) na određenog izvođača**

Takođe, pored pretplate na organizatore korisnicima se daje mogućnost da se pretplate na izvođače, time će biti obavještavani svaki put kada taj izvođač nastupa nanekom događaju. Obaveštenje bi se obavljalo u vidu e-mail poruke.

## **6 Pretpostavke i ograničenja**

Potrebno je težiti jedinstvenom dizajnu celog sajta radi lakšeg korišćenja. Potrebno je čuvati podatke o korisnicima i voditi računa da ne dođe do neovlašćenog pristupa podacima.

Kada bi neko od korisnika izgubio podatke za autorizaciju ne bi mogao da povрати svoj nalog.

## **7 Kvalitet**

Potrebno je izvršiti testiranje platforme, a posebno treba obratiti pažnju na navedene funkcionalnosti, otpornost na greške, brzinu odziva, kao i na zaštitu baze podataka od eventualnog pokušaja SQL-injection-a, koji bi doveo do gubitka podataka iz baze.

## **8 Nefunkcionalni zahtevi**

### **8.1 Sistemski zahtevi**

Neophodno je obezbediti da na serveru postoji modul za PHP, kao MySQL baza podataka. Takođe treba obezbediti kompatibilnost sa skorijim verzijama najkorišćenijih internet browser-a zbog korišćenja HTML-a.

### **8.2 Ostali zahtevi**

Potrebno je obezbediti dinamičan odziv i vizuelnu dinamičnost stranice, što bi moglo da se postigne korišćenjem ajax i javascript tehnologije.

## **9 Zahtevi za korisničkom dokumentacijom**

### **9.1 Uputstvo za korišćenje sajta**

Potrebno je organizatorima za opis kreiranja konkursa, kao i način njegovog funkcionisanja, kao i za kasnije kreiranje događaja. Pored organizatora, način funkcionisanja konkursa treba da znaju i izviđači koji bi se prijavljivali na konkurse.

### **9.2 Označavanje**

Svaka stranica mora imati logotip sistema. Stranice događaja treba da imaju naznačene sve informacije o tom događaju. Takođe stranice izvođača treba da imaju njegov kontakt i sve podatke objave i dokumenta koje dati izvođač kači na profil.

## **10 Plan i prioriteti**

Za početak je najbitnije obezbediti :

- Prijavu korisnika
- Autorizacija
- Kreiranje konkursa
- Kreiranje događaja
- Ocenjivanje izvođača i događaja
- Pregled profila korisnika