Електротехнишки факултет универзитета у Београду

Принципи Софтверског Инжењерства

Тајанствени Деда Мраз

пројектни задатак верзија 1.0

Игор Чворовић

Никола Јевремовић

Данијела Мијаиловић

Мина Гранић

Верзије документа

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Верзија | Датум | Опис | Аутори |
| 1.0 | 3.3.2017. | Основна верзија | Мина Гранић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Садржај

Садржај

1. Увод
2. Тим
3. Технологија
4. Опис система
5. Врсте корисника

5.1. Играч

5.2. Продавац

5.3. Администратор

1. Функционалности
2. Ограничења
3. Документација
4. Мапа пута

Увод

Овај документ представља пројектни задатак за пројекат под називом ''Тајанствени Деда Мраз'', и сврха овог документа је да:

- наброји чланове тима

- дефинише технологију рада

- да генералан опис система

- дефинише врсте корисника система

- дефинише скуп оснивних функционалности

- дефинише огранишења система

- дефинише документацију

- дефинише мапу пута и будућег развоја

Тим

Чланови тима који учествују у изради пројектног задатка су:

-Игор Чворовић

-Никола Јевремовић

-Данијела Мијаиловић

-Мина Гранић

Технологије

У овом поглављу ће бити дефинисане технологије које ће се користити при изради пројекта.

За frontend ће бити коришћени HTML5, CSS3, AJAX, Javascript, и jQuery као и друге сличне библиотеке.

За backend ће бити коришћен PHP на серверској страни, а што се тиче базе података користиће се mySQL.

Опис система

*Тајанствени Деда Мраз* је интернет апликација која омогућава људима широм света да обрадују некога за празнике. Функционише тако што играчи добијају у исто време особу коју треба да изненаде од свих пријављених, и поклони се размењују за Божић или Нову годину. Иначе се игра у затвореним круговима, а сада желимо то да проширимо.

Да би се пријавио, играч треба да се улогује и унесе своју адресу, на коју би му непознати играч послао поклон, и унесе своја интересовања како би даваоцу поклона олакшао да смисли шта ће послати. Затим, може да пронађе особу коју ће он обрадовати, насумично или претражити по интересима. У нашој апликацији корисници могу видети идеје за креативне поклоне, а и да посете сајтове неких продавница поклона путем реклама.

Уколико нека група не жели да игра са непознатим људима, већ жели да организује у својем друштву, имамо и потпору за то. Довољно је да укуца емајл адресе свих играча, и они ће добити поруку са особом којој треба да поклони нешто.

За фирме које желе да се рекламирају преко нашег сајта, то могу да учине преко посебне странице.

Врсте корисника

Корисници се деле на:

-Обичан корисник

-Продавац

-Администратор

Играч

Играч када дође на наш сајт, прво може да се на насловној страни информише о игри. Затим, треба да се улогује тако што унесе своје име (како би даваоц поклона евентуално у честитки именовао), своју адресу (опционо видљиво, уколико играч не жели да се његова адреса види на сајту, дародаваоц шаље на нашу адресу, ми шаљемо на адресу корисника, али он плаћа поштарину). Такође, може да унесе своја интересовања како би ономе ко шаље поклон олакшао одабир. Затим би требало да уђе у генератор играча, где би пронашао особу којој ће он купити поклон. То може да буде насумично, или по интересовањима.

Уколико је играч неодлучан шта ће послати, може на нашем сајту погледати идеје за поклоне (тај део сајта би функционисао као блог), или да погледа предлоге наших спонзора, односно Продаваца који се на нашем сајту рекламирају.

За било какву помоћ са наше стране корисници могу да на страни Контакт оставе коментар или питање, око којих му помаже Администратор.

Након што празници прођу, корисник може на страници Галерија да окачи слику поклона који је добио. Та страница такође служи да одобровољи играче који први пут учествују.

Продавци

Како би се наша апликација издржавала, а играчима било лакше да се снађу за поклон, омогућујемо да се продавци оглашавају преко нашег сајта. Продавац би требало да уђе на страницу Огласи, и да унесе колико често жели да се његова реклама појављује (према чему ми одређујемо цену), унесе слику своје рекламе и линк ка свом сајту у случају интернет продаје.

Администратор

Администратор треба да води рачуна о активностима свих корисника, како на сајту, тако ван њега. Треба да води рачуна о рекламама, како расте популарност сајта да коригује цене. У случају да корисник има сакривену адресу, да очекује пакете који ће њима пристизати и прослеђује их поштом.

Његов посао је и да подстиче коришћење сајта. То подразумева слање промо-мејлова корисницима, да их подсећа да треба да пошаљу поклон када се празници приближе. Треба да се након Нове године подсете корисници да продуже „чланство“ уколико желе поново да учествују у игри, или да се избаце из листе могућих примаоца поклона уколико не буду активни након тог мејла.

Администратор треба да води рачуна о садржају сајта, на пример да слике у Галерији буду примерене, односно да их одобри када корисник покуша да дода слику поклона.

Функционалности

**Регистрација**

Корисници могу да се пријаве користећи емајл адресу и шифру. Приликом регистрације уносе се име и адреса становања, и интереси по таговима.

**Логовање**

Довољно је да корисник унесе мејл и шифру.

**Поглед на податке налога**

Треба ући на страну Мој Налог из главног менија, и ту може да види име, адресу и интересе.

**Мењање података налога**

На страни Мој Налог, на дну стране се налази дугме Промени. Након тога, сви подаци ће моћи да се мењају, и након промене је потребно кликнути на дугме Сачувај.

**Тражење играча**

Потребно је да играч уђе на страницу Тражи и да изабере или насумично или да претражује по интересима. Када одабере играча коме ће поклонити нешто, у систему се бележи да је пар направљен (први играч се додаје у листу „купаца поклона“, а други се скида са листе могућих за додељивање дародаваоца).

**Страница са идејама**

Ова страница служи за мотивисање и инспирацију играча, има функцију блога.

**Рекламирање**

Као што је претходно речено у опису Продавца, потребно је ући на страницу Огласи и да се изабере учестаност појављивања рекламе, да се унесе слика и линк ка сајту, ка коме ће водити клик на рекламу. Рекламе стоје са стране.

**Поништавање изабране особе**

Уколико се приликом мењања налога избрише или промени име додељене особе, оно постаје невалидно и бира се опет као први пут.

**Администраторске функционалности**

Када администратор уђе на страну Мој Налог, он може да пронађе корисника преко емајл адресе и евентуално га уклони. Може да уређује страну Идеје.

**Подршка за игру**

Уколико нека група људи жели да игра Тајанственог Деда Мраза само у кругу пријатеља, а жели да се не догађају грешке у распореду (да приликом насумичног одабира особа поклања сама себи), ми смо ту да помогнемо. Довољно је да се унесу имена и адресе е поште сваког члана групе, и апликација ће послати мејл свакоме са додељеним играчем, без могућности да неко случајно сазна за неки други додељени пар.

**Заборављена шифра**

Уколико играч или продавац забораве шифру могу да траже од нашег система захтев за шифру коју му систем шаље на унету адресу е поште.

Након уноса добијене шифре корисник ће бити успешно пријављен.

**Галерија**

Галерија је функционалност која корисницима даје могућност да погледају неке од занимљивих поклона које су играчи добили, самим тим и привуче пажњу новим корисницима, а постојећим помогне у идеји за поклон.

Ограничења

Што се ограничења тиче, главни је проблем како да се постигне што већа вероватноћа да ће пријављен корисник заиста послати нешто, а не само бити убачен у листу корисника који треба да добију поклон. Тренутно се то решава системом *best effort*, односно мотивисање корисника да пошаљу поклон.

Још једна битан део за имплементацију је чињеница да корисници који се улогују међу првима неће имати избор да им буде додељена особа којој ће нешто поклонити. Тада ће се рани корисници подсећати након неког времена да потраже корисника коме ће додељивати поклон, а каснији ће додељивати претходним.

Документација

Пре имплементације потребно је додатним документима специфицирати систем: дијаграм случајева коришћења, дијаграми класа за базу, дијарами секвенце...

Мапа пута

Додатан начин на који бисмо могли да остваримо економску добит на основу апликације је интернет продаја, али са наше стране. То би укључивало набавку артикала интересантних за поклоне, и продавати их преко сајта. Мада је простор за истовремену зараду и продор на тржишту велики (због велике разлике у ценама идентичних артикала у популарним продавницама поклона и велики сајтова попут eBay и AliExpress), овај начин остаје као будући план, када популатност сајта надамо се порасте.

Такође, уколико апликација заживи, могуће је адаптација за Android и iOS.