FAKULTET STROJARSTVA I RAČUNARSTVA

DIPLOMSKI STUDIJ RAČUNARSTVA

PROJEKTIRANJE INFORMACIJSKIH SUSTAVA

PROJEKTNA DOKUMENTACIJA:

**PointerApp**

AUTORI: MIJO GRABOVAC, JOSIP PAPIĆ, ZORAN NIKOLIĆ

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NAZIV PROJEKTA** | | ***PointerApp*** | | | | |
| **Početak projekta** | | 1.112016. | | | Kraj projekta | 03.02.2017. |
| **Voditelj projekta** | | Mijo Grabovac | | | Projektni tim broj |  |
| **Projektni cilj** | |  | | | | |
| **Opis projekta** | | Ideja koja stoji iza projekta je kreirati nadasve jednostavnu, ali ipak učikovitu aplikaciju koja omogućava primitivan oblik komunikacije u situaciji kada su sve druge opcije isključene. Iako zvuči kontra-intuitivno, takve situacije nisu rijetkost u životu prosječnog čovjeka. | | | | |
| **Izlazni rezultat projekta** | | Kreirati jednostavni model aplikacije koji će imati neke osnovne mogućnosti uspješno implementirane. | | | | |
| **Prezime** | **Ime** | | **Uloga u timu** | **Odgovornost** | | |
| Grabovac | Mijo | | Voditelj | Organizacija Tima, Analiza Izvodljivosti | | |
| Nikolić | Zoran | | Programer | Kodiranje | | |
| Oroz | Željko | | Dizajner | Kreiranje Korisničkog Sučelja, Moralna Podrška | | |

SADRŽAJ

[1. UVOD](#_Toc323580564) 3

[2. POVIJEST ANDROID APLIKACIJA](#_Toc323580565) 4

[3. ANALIZA IZVODLJIVOSTI](#_Toc323580566) 5

[3.1 Tehnička izvodljivost (Tehnical feasibility)](#_Toc323580567) 5

[3.1.1 Upoznavanje korisnika i analitičara sa poslovnim područjem](#_Toc323580568) 5

3.1.3 Određivanje veličine projekta.....................................................................5

3.1.4 Podudaranje s postojećim sustavima.........................................................5

[3.2 Ekonomska izvodljivost](#_Toc323580570) 6

[3.3 Tehnološka analiza](#_Toc323580571) 6

[4. VREMENSKA ANALIZA](#_Toc323580572) 7

[5.1 Funkcionalni zahtjevi](#_Toc323580573) 8

[5.2 Nefunkcionalni zahtjevi](#_Toc323580574) 8

[6. NAČIN PLAČANJA I DOSTAVE PROIZVODA](#_Toc323580575) 9

[7. SMJERNICE ZA DALJNJI RAZVOJ SUSTAVA](#_Toc323580576) 9

[8. ZAKLJUČAK](#_Toc323580577) 9

[9. PRILOZI 1](#_Toc323580578)1

# UVOD

Cilj ovoga projekta je izraditi jednostavni i funkcionalnu aplikaciju imena PointerApp namjenjenu širokoj uotrebi. Njena svrha je olakšavnje komunikacije u situacijama gdje iz raznih razloga nije moguće govorom sporazumjeti, a slanje poruke je otežanno zbog nekih tehničkih, ili financijskih okolnosti. PointerApp omogućava jednostavno kombiniranje slike i teksta i time omogućuje parcijalno prenošenje željene informacije. Zbog strukture same aplikacije, poruke "informacije" su uglavnom jednostavne i nedvosmislene.

# POVIJEST ANDROID APLIKACIJA

Android Inc. su osnovali Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears i Chris White u listopadu 2003. godine kako bi razvijali programe za pametne mobilne uređaje koji bi uzimali u obzir korisničke postavke te njegovu lokaciju. Nakon dvije godine gotovo tajnog rada (jedino što je bilo poznato bilo je da se radi o softveru za mobitele), [Google](https://hr.wikipedia.org/wiki/Google_(tvrtka)) je odlučio kupiti Android te počinju spekulacije o ulasku Googlea na tržište pametnih telefona. Osnivači i ključni programeri, osnaženi Googleovim programerima, na tržište donose mobilnu platformu temeljenu na linuxovom kernelu koja bi trebala biti potpuno prilagodljiva zahtjevima korisnika.

U studenome 2007. godine osnovana je Open Handset Alliance (OHA) s ciljem stvaranja javnog standarda za mobilne uređaje. Glavni inicijator i ovoga puta bio je Google koji je okupio 34 tvrtke iz različitih domena mobilne industrije poput proizvođača mobilnih telefona, programera aplikacija, mobilnih operatera i sličnih.

Istoga dana, 5. studenog 2007. godine, OHA otkriva mobilnu platformu otvorenog koda baziranu na Linux kernelu – Android. Ovo je prvo javno predstavljanje Androida kao operativnog sustava, a prvi komercijalni uređaj u koji je bio ugrađen [Android OS](https://hr.wikipedia.org/wiki/Android_OS) bio je T-mobile G1, tajvanskog proizvođača pametnih telefona [HT](https://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=HTC&action=edit&redlink=1)C (poznat i pod nazivom HTC-Dream

Od samih početaka Android je zamišljen kao projekt otvorenog koda (open source project) te je od 21. listopada 2008. godine dostupan cjeloviti kôd pod Apache licencom. S druge strane, proizvođačima uređaja nije dopuštena uporaba Android zaštićenog imena ako Google ne certificira uređaj kao kompatibilan prema Compatibility Definition Document (CDD). Također, uređaji moraju zadovoljavati kriterije iz ovog dokumenta kako bi dobili pristup aplikacijama zatvorenog koda poput Android Market aplikacije. Ona služi za pretraživanje i instalaciju aplikacija koje su na tržištu, a ne dolaze ugrađene u sami uređaj. Jedina iznimka od politike otvorenog koda jesu verzije 3.0, 3.1 i 3.2 kodnog imena Honeycomb kako nebi došlo do instaliranja istih na mobilni uređaj, iz razloga što je ta verzija namjenjena uporabi na tablet računalima. Kôd verzija 3.x biti će dostupan nakon izlaska verzije [Ice Cream Sandwich](https://hr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ice_Cream_Sandwich&action=edit&redlink=1) koja će biti mješavina trenutne verzije za mobilne uređaje (2.3 – Gingerbread) i Honeycomb verzije.

# ANALIZA IZVODLJIVOSTI

## 3.1 Tehnička izvodljivost (Tehnical feasibility)

Cilj tehničke izvodljivost je odgovoriti na pitanje Možemo li izgraditi sustav? Zatim upoznati korisnika s poslovnim područjem, upoznavanje sa tehnologijom, veličina projekta, kompatibilnost s postojećim sustavima.

## 3.1.1 Upoznavanje korisnika i analitičara sa poslovnim područjem

Prvi korak u tehničkoj izvodljivosti je upoznavanje korisnika i analitičara s poslovnim područjem. To upoznavanje zahtjeva detaljno istraživanje poslovnog područja za koje je android aplikacija namijenjena. Intervjui s potencijalnim korisnicima.

3.1.3 Određivanje veličine projekta

Na projektu „PointerApp“ radi tročlani tim. Od kojih je jedan voditelj tima i zadužen za koordinaciju ostalih članova tima, raspodjelu zadataka i sudjelovanje u izradi ovih zadataka.

Članovi projektnog tima zaduženi su za dizajn i razvoj android aplikacije, prolazeći kroz odgovarajuće faze izrade. Prilikom određivanja veličine projekta, potrebito je odrediti fizičke i ljudske resurse potrebite za njegovu izgradnju.

3.1.4 Podudaranje s postojećim sustavima

Trenutno na tržištu ne postoje sustavi s sličnom namjenom. Iako poneki od njih mogu biti rabljeni u slične svrhe bez obzira što nisu specijalizirani za tako nešto. Npr, razne aplikacije za srtanje i obradu slika.

## 3.2 Ekonomska izvodljivost

- Analiza rashoda

Za samu izradu aplikacije nam je potrebno oko 4.000,00 KM početnog kapitala koji bi služio kao pokriće za plaće, programera uključenih u projekt. Te za nepredviđene troškove.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| POČETNI TROŠKOVI | | | | |
| Stavka | Količina | Iznos | | Ukupno |
| Troškovi plaća | 3 | 1.000,00 KM | | 3.000,00 KM |
| Nepredviđeni Troškovi | 1 | 1.000.00KM | | 1.000.00KM |
| **UKUPNI TROŠKOVI:** | | | **4.000,00 KM** | |

- Analiza prihoda

Kompanija bi trebala ostvarivati prihode na osnovu reklama, oglašavanja preko aplikacije. Tako da ikakva potencijalna dobit potpuno ovisi o razini korištenja aplikacije među populacijom. Takve brojke je praktički nemoguće točno predvidjeti, bez lansiranja aplikacije u otvorenu upotrebu.

## 3.3 Tehnološka analiza

Za izvođenje ovog projekta je potrebno napraviti web stranicu koja će biti estetski lijepa, jednostavna za koristiti i funkcionalna, za taj posao u našem timu imamo php programera tako da nam to neće biti dodatni trošak. Potrebno je da svaki zaposlenik ima svoj računar koji ima pristup internetu. Potreban je server na kojemu će se nalaziti web stranica. Potreban nam je jedan telefon u uredu, i 4 mobitela za komunikaciju zaposlenika međusobno i za komunikaciju sa klijentima. Korisnici će dolaskom na našu web stranicu moći vidjeti ponudu, ali neće biti u mogućnosti ništa kupovati dok se ne registriraju na web stranici. Prilikom registracije bit ce dužni unijeti korisničko ime, lozinku, e-mail i broj mobitela. Korisnici će morati imati kompjuter, internet i instaliran web browser da bi mogli koristiti naše usluge.

# VREMENSKA ANALIZA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aktivnost** | **Izvođač** | **Trajanje** |
| Definiranje svrhe i opsega projekta | Voditelj projekta | 9 dana |
| Analiza zahtjeva korisnika | Voditelj projekta, i programer | 15 dan |
| Dizajn sučelja i arhitekture sustava | Voditelj projekta, programer i dizajner | 16 dana |
| Testiranje prototipa | Voditelj projekta, i programer | 6 dana |

1. **SPECIFIKACIJA ZAHTJEVA**

## 5.1 Funkcionalni zahtjevi

- Upisivanje proizvoljnog texta.

Svakome korisniku ima mogućnost otvaranja prozora gdje može upisati željeni text. Ovo predstavlja jedno od osnovnih mogućnosti koji PoiterApp pruža.

- Mjenjanje i listanje slika.

Sustav treba omogućiti korisniku jednostavan pregled fotografija prisutnih unutar aplikacije i njihovo prekazivanje u punoj velićini na ekranu.

## 5.2 Nefunkcionalni zahtjevi

Sustav će imati jednostavno korisničko sučelje na kojemu će se biti jako lako snaći, ponajviše uz pomoć slikovitih pomagala.

# NAČIN PLAČANJA I DOSTAVE PROIZVODA

PointerApp je zamišljen kao "Free to Download" app. Što znači da će joj korisnici imati pristup bez ikakvog prethodnog plaćanja. Proizvod se "dostavlja" preko AppStore, gdje korisnik može pronaći i instalirati aplikaciju na svo mobilnom uređaju.

# SMJERNICE ZA DALJNJI RAZVOJ SUSTAVA

Sama Pointer App aplikacija je trenutno prilično jednostavno te pruža samo minimalne mogućnosti. U budućem razvjoju naglasak bi trebao biti na povćavanju ponude i pružanju dodatnih opcija korisniku, ali uz oprez da se korisnika ne "zaguši" s previše opcija koje bi mogle drastično zakomplicirati samu upotrebu navedene aplikacije.

# 8. ZAKLJUČAK

U svjetu je vidljiv trend rasta informatiziranosti koji neprestano povećava volumen potencijalnih korisnika raznovrsnih aplikacije. S takvim rstom tržišta, mnoge aplikacije lako pronađu zainteresirane korisnike. Također se mora pazii i na konkurenciju koja je iznimno snažna i prisutna na virtualnom tržištu. Zbog toga redizajniranje i prilagođavanje aplikacije novonastalim tehnologijama postaje važan aspekt poslovanja. Iako je PointerApp prilično specijalizirane naravi, zahvaljujući velikom broju potencijalnih korisnika šanse za njezinu praktičnu upotrebu su značajne.