

## Projekt softvera

Sadržaj projekta softvera definisan je standardom IEEE 1016-2009 (*IEEE Recommended Practice for Software Design Descriptions, SDD*). Koristiće se forma projekta koja se preporučuje za objektno orijentisani razvoj softvera zasnovan na UML modelima:

Projekt softvera
1. Uvod
1.1. Cilj razvoja
1.2. Obim sistema
1.3. Rečnik
1.4. Reference
1.5. Pregled sadržaja dokumenta
2. Dijagram isporuke ( <i>Deployment Diagram</i> )
3. Projekt arhitekture sistema ( <i>Architectural Design</i> )
4. Projekt strukture podataka ( <i>Data Structure Design</i> )
5. Projekt komponenti sistema ( <i>Use Case Realizations</i> )
6. Projekt korisničkog interfejsa ( <i>User Interface Design</i> )
7. Ostali elementi sistema
Prilog: Izvorni kod softverskog sistema

Detaljniji opis sadržaja projekta Web aplikacije je:

### 1. Uvod

*Kratki opis područja primene i uloge Web aplikacije.*

#### 1.1 Cilj razvoja

*Cilj koji se postiže razvojem i upotrebom Web aplikacije.*

#### 1.2 Obim sistema

*Koje se se funkcije iz realnog sistema realizuju i u kojoj meri.*

#### 1.3 Rečnik

*Najvažniji pojmovi iz područja primene Web aplikacije, tabelarni prikaz.*

#### 1.4 Reference

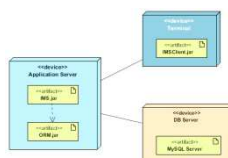
*Popis literature vezane za područje primene, naročito propisi i standardi koji utiču na razvoj i primenu aplikacije.*

#### 1.5 Pregled sadržaja dokumenta

*Kratki pregled i komentar sadržaja projekta, po poglavljima.*

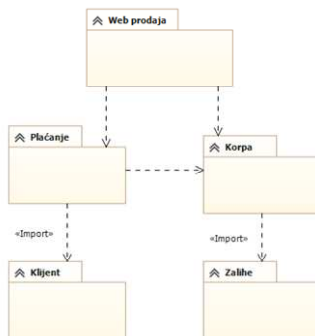
### 2. Dijagram isporuke

*UML Dijagram isporuke Web aplikacije s kratkim komentarom.*



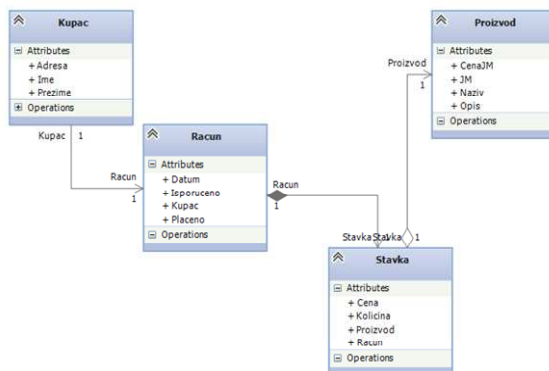
### 3. Projekt arhitekture sistema

Arhitektura aplikacije prikazana pomoću UML dijagrama paketa/slojeva (za najjednostavnije sisteme dijagram klasa).



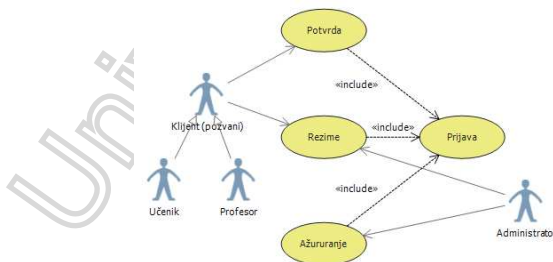
### 4. Projekt strukture podataka

Struktura perzistentog sloja Web aplikacije daje se pomoću UML modela podataka u obliku konceptualnog dijagrama klasa.



### 5. Projekt komponenti sistema (realizacije slučajeva korišćenja)

Prvo se daje osnovni UML dijagram slučajeva korišćenja, a zatim posebno specifikacija i razrada svakog slučaja korišćenja (1..n).

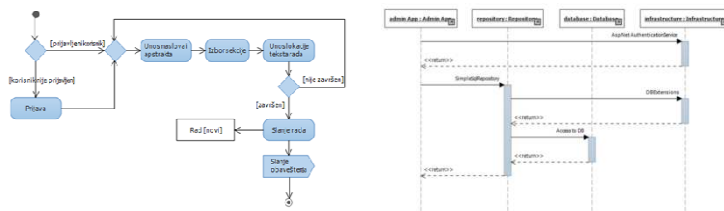


#### Slučaj korišćenja 1: Naziv<sub>1</sub>

Specifikacija slučaja korišćenja naziv<sub>1</sub> - osnovni i alternativni scenariji.

<b>Scenario ObradaProdaje</b>
1. Klijent dolazi na blagajnu da kupi robu/usluge
2. Blagajnik otvara novi račun
3. Blagajnik unosi stavku
4. Sistem beleži stavku i prikazuje opis, cenu i ukupni iznos Sistem ponavlja korake 3 i 4 sve dok ima stavki
5. Sistem prikazuje ukupni iznos sa PDV
6. Blagajnik saopštava ukupni iznos klijentu i traži plaćanje
7. Klijent plaća i Sistem vrši obradu plaćanja

*Dijagrami razrade slučaja korišćenja: dijagrami aktivnosti, sekvenci, promene stanja itd.*



**Slučaj korišćenja 2: Naziv<sub>2</sub>**

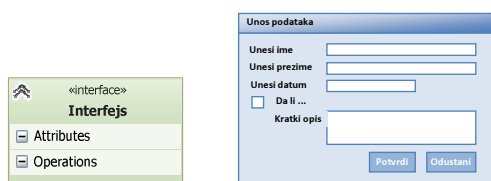
...

**Slučaj korišćenja n: Naziv<sub>n</sub>**

...

## 6. Projekt korisničkog interfejsa

*Skice menija, formi i Web stranica (mockup) ili slike ekrana prototipa interfejsa. Uz svaku skicu/ekran vizuelnog dizajna interfejsa mogu se prikazati odgovarajuće granične (interface) klase iz UML dijagrama klasa:*



...

## 7. Ostali elementi sistema

*Mere zaštite Web aplikacije koje treba primeniti i druga pitanja.*

### Prilog:

*Izvorni kôd prototipa ili samo skelet kôda generisan pomoću CASE alata.*

### Napomena: Opis slučajeva korišćenja

Slučajevi korišćenja se dokumentuju pomoću UML dijagrama i narativne specifikacije toka događaja. Koncizna specifikacija se koristi u projektnom zahtevu, dok se u projektu upotrebljava detaljnija specifikacija, npr.

*Naziv slučaja korišćenja*

*Kratak opis: opis uloge i namene slučaja korišćenja.*

*Tok događaja: tekstualni opis osnovnog scenarija i alternativnih scenarija (varijanti toka događaja), interakcije s akterima i informacije koje se razmenjuju između aktera i slučaja korišćenja. Ne opisuju se detalji korisničkog interfejsa.*

*Relacije s drugim slučajevima korišćenja.*

*Dijagram aktivnosti može se koristiti za ilustraciju toka događaja.*

*Posebni zahtevi: tekstualni opis svih zahteva slučaja korišćenja, npr. nefunkcionalni zahtevi,*

*Preduslovi: definišu se ograničenja sistema pre početka slučaja korišćenja.*

*Posledice: ograničenja sistema nakon završetka slučaja korišćenja.*