



PREDMET: SE201 – Uvod u softversko inženjerstvo

Projektni zadatak na temu

Sistem za rezervaciju u klubovima

Profesor:
Prof. Dragan Domazet

Ime i prezime:
Petar Marković

Asistent:
Bogdan Janković

Broj indeksa:
4977

1. Uvod

Cilj dokumenta je da detaljno predstavi novi način rezervisanja stolova u klubovima. U ovom projektu je rađena definicija osnovnih funkcionalnih i nefunkcionalnih zahteva koje softver mora da zadovolji kako bi se smatrao uspešnim.

Kako bi se bolje razmeo problem sa kojim se susrećemo, definisaćemo detaljne dijagrame (Klasni dijagram, UseCase dijagram, Sekvencijalni dijagram) koji će da objasne način i zamisao funkcionisanja sistema. Za potrebe izrade dijagrama koristiće se PowerDesigner.

Korisnici ovog sistema su obični korisnici, menadžeri i DJ-evi.

Projekat je osmišljen kako bi omogućio lakši pregled žurki i klubova, uz to i rezervaciju stolova u klubovima jer se do sada ovakva aplikacija nije razvila.

2. Opis i svrha dokumenta

Svrha dokumenta je da jasno opiše moguće funkcionalnosti i mogućnosti softvera za rezervaciju i pregled klubova u gradu. Dokument se sastoji od opisa sistema sa identifikovanim klasama korisnika i njihovim ovlašćenjima, detalje zahteva u kojima su opisani funkcionalni i nefunkcionalni zahtevi. Dokument će se sastojati i od specifikacije dizajna u okviru kog se nalaze dijagrami slučajeva korišćenja, klasni dijagram i svih mogućih sekvencijalnih dijagrama koji su vezani za rad sistema. Nakon toga, dokument će dati opis funkcionisanja sistema u vidu slika.

3. Opis sistema i metodologija rada

3.1. Funkcije softvera

Funkcije sistema su:

- Pregled klubova
- Pregled žurki
- Pregled stolova
- Pregleda zahteva za rezervaciju stolova
- Kreiranje žurki
- Pregled rezervacija

- Štampanje liste rezervacija
- Poslovni čet
- Pregled plana klubova

3.2. Korisnici sistema

Postoje tri vrste korisnika sistema:

1. Korisnik
2. Menadžer
3. DJ

3.2.1. Opis sistema za korisnika

Korisnik će imati mogućnost pregleda svih klubova u gradu, pregled svih aktuelnih i predstojećih žurki u svim klubovima. Korisnik može da rezerviše sto za odabranu žurku za koji dobija tačan zahtev koji mora da se ispuni kako bi rezervacija bila validna.

3.2.2. Opis sistema za menadžere

Menadžer ima mogućnost kreiranja žurki. Prilikom kreiranja žurke, menadžer unosi validne podatke koji su neophdoni. Menadžer takođe ima mogućnost štampanja liste rezervacija za odabranu žurku.

Menadžer ima poslovni čet koji mu omogućava razgovor sa DJ-evima radi lakšeg poslovanja.

3.2.3. Opis sistema za DJ-eve

DJ može da pregleda plan odabranog kluba koji mu se prikazuje kao arhitektonski plan kako bi on znao kako je pozicionirano ozvučenje u klubu, zajedno sa njim i DJ booth.

DJ takođe ima mogućnost poslovnog četa zajedno sa menadžerima klubova.

3.3. Metodologija izrade

Za izradu ovakvog sistema će se koristiti hibridni model (model vodopada i inkrementalni model).

Model vodopada je proces koji se mora planirati i odrediti termin za sve aktivnosti procesa pre nego što se počne njegovo izvršavanje. Koristi se u slučajevima kada su svi zahtevi dobro definisani, jasni i stabilni odnosno ne menjaju se za vreme razvoja softvera. Sistem koji će se obrađivati u ovom projektu zahteva dokumentaciju što zahteva i model vodopada. Model vodopada se koristi u velikim softverskim sistemima koji moraju biti vrlo pouzdani.

Inkrementalni model povezuje aktivnosti specifikacije, razvoja, i provere, kao niz serija verzija (inkremenata) softvera, pri čemu svaka verzija dodaje određenu funkcionalnost na prethodnu verziju. Korisnici sistema bi davali predloge kako da se sistem unapredi.

4. Specifikacija zahteva

Specifični softverski zahtevi predstavljaju način na koji bi bilo potrebno razvijati neki sistem. Dobro definisanje specifičnih zahteva dovodi do ispravnog rešenja. U ovaj tip softverskih zahteva spadaju funkcionalni i ne-funkcionalni zahtevi.

4.1. Funkcionalni zahtevi

U delu funkcionalnih zahteva biće prikazani svi funkcionalni zahtevi koje sistem treba da zadovolji. Funkcionalni zahtevi su podeljeni na funkcionalne zahteve koje mora da zadovolji profesor, funkcionalne zahteve koje treba zadovoljiti menadžer i na funkcionalne zahteve koje mora da zadovolji DJ. Za izradu i prikaz funkcionalnih zahteva se koristi Requirements model koji zadovoljava sve standarde za pisanje istih generisan u PowerDesigner alatu.

4.1.1. Funkcionalni zahtevi Korisnika

U ovom poglavlju prikazani su funkcionalni zahtevi koje korisnik treba da zadovolji. Svi zahtevi koje korisnik pruža se nalaze na slici 4.2.1.1.

1.	Korisnik	REQ_0001	Undefined	0	Undefined	Draft
1.1	Registracija Korisnik ima mogućnost registracije na sam sistem. Korisnik ne sme da ima već postojeći nalog prilikom registracije. Svi uneti podaci moraju da budu validni.	REQ_0002	Undefined		Undefined	Draft
1.2	Pregled klubova Korisnik može da pregleda sve klubove u gradu.	REQ_0003	Undefined		Undefined	Draft
1.3	Pregled žurki Korisnik prilikom odabira kluba ima uvid u sve žurke za odabrani klub.	REQ_0004	Undefined		Undefined	Draft
1.4	Pregled stolova Korisnik ima mogućnost da vidi koji su stolovi slobodni i rezervisani. Korisniku se prikazuje arhitektonski plan samog kluba radi lakšeg odabira stola.	REQ_0005	Undefined	0	Undefined	Draft
1.4.1	Zahtev za rezervaciju stola Korisniku se prilikom odabira stola prikazuje zahtev za rezervaciju samog stola (broj pića, broj ljudi).	REQ_0006	Undefined		Undefined	Draft

Slika 4.2.1.1 – Funkcionalni zahtevi korisnika

4.2.1.1 Registracija

Korisnik ima mogućnost registracije na sam sistem. Korisnik ne sme da ima već postojeći nalog prilikom registracije. Svi uneti podaci moraju da budu validni.

4.2.1.2 Pregled klubova

Korisnik može da pregleda sve klubove u gradu.

4.2.1.3 Pregled žurki

Korisnik prilikom odabira kluba ima uvid u sve žurke za odabrani klub.

4.2.1.4 Pregled stolova

Korisnik ima mogućnost da vidi koji su stolovi slobodni i rezervisani. Korisniku se prikazuje arhitektonski plan samog kluba radi lakšeg odabira stola.

4.2.1.5 Zahtev za rezervaciju stola

Korisniku se prilikom odabira stola prikazuje zahtev za rezervaciju samog stola (broj pića, broj ljudi).

4.2.2. Funkcionalni zahtevi Menadžera

U ovom poglavlju prikazani su funkcionalni zahtevi koje menadžer treba da zadovolji. Svi zahtevi koje student pruža se nalaze na slici 4.2.2.1.

2.	Menadžer	REQ_0007	Undefined	0	Undefined	Draft
2.1	Kreiranje žurke Menadžer ima mogućnost kreiranja nove žurke koja će se prikazivati u njegovom klubu.	REQ_0008	Undefined		Undefined	Draft
2.2	Pregled rezervacija Menadžer ima uvid u sve rezervacije za odabranu žurku.	REQ_0009	Undefined		Undefined	Draft
2.3	Štampanje rezervacija Menadžeru može da odštampa listu rezervacija za odabranu žurku i sama lista će biti odštampana prema arhitektnoskom planu samog kluba. Mora da bude bar jedna rezervacija kako bi se omogućilo štampanje samih rezervacija.	REQ_0010	Undefined		Undefined	Draft
2.4	Poslovni čet Menadžeru se pruža mogućnost poslovnog četa radi komunikacije sa DJ-evima.	REQ_0011	Undefined		Undefined	Draft

Slika 4.2.2.1 – Funkcionalni zahtevi menadžera

4.2.2.1 Kreiranje žurke

Menadžer ima mogućnost kreiranja nove žurke koja će se prikazivati u njegovom klubu. Prilikom kreiranja, bitno je da svi podaci budu validni. Menadžer ne sme da kreira istu žurku dva puta.

4.2.2.2 Pregled rezervacija

Menadžer ima uvid u sve rezervacije za odabranu žurku. Menadžer takođe ima uvid u to koji zahtev je potreban za koji sto.

4.2.2.3 Štampanje rezervacija

Menadžeru može da odštampa listu rezervacija za odabranu žurku i sama lista će biti odštampana prema arhitektnoskom planu samog kluba. Mora da bude bar jedna rezervacija kako bi se omogućilo štampanje samih rezervacija.

4.2.2.4 Poslovni čet

Menadžeru se pruža mogućnost poslovnog četa radi komunikacije sa DJ-evima.

4.2.3. Funkcionalni zahtevi DJ-a

U ovom poglavlju prikazani su funkcionalni zahtevi koje menadžer treba da zadovolji. Svi zahtevi koje student pruža se nalaze na slici 4.2.3.1.

3.	DJ	REQ_0012	Undefined	0	Undefined	Draft
3.1	Pregled plana kluba DJ može da pregleda arhitektonski plan kluba kako bi ima uvid u samu strukturu kluba. Ima uvid kakva je sama oprema u klubu.	REQ_0013	Undefined		Undefined	Draft

Slika 4.2.3.1 – Funkcionalni zahtevi DJ-a

4.2.3.1 Pregled plana kluba

DJ može da pregleda arhitektonski plan kluba kako bi ima uvid u samu strukturu kluba. Ima uvid kakva je sama oprema u klubu.

4.2.4. Nefunkcionalni zahtevi

Nefunkcionalni zahtevi su zahtevi koji su vezani za ceo sistem. Pod nefunkcionalnim zahtevima spadaju sigurnost, performanse, pouzdanost, lakoća upotrebe.

	Title ID	Full Description	Code	Priority	Workload	Risk	Status
→	1.	Sigurnost Sistem treba da osigura da će svi podaci unutar sistema biti zaštićeni od napada ili neovlašćenog pristupa.	REQ_0001	Undefined		Undefined	Draft
2	2.	Performanse Sistem treba da omogućava brz softverski sistem i da odgovara na radnje po određenim opterećenjem (odziv stranica 400ms, sposobnost sistema da upravlja sve većim opterećenjem)	REQ_0002	Undefined		Undefined	Draft
3	3.	Pouzdanost Sistem treba da obezbedi rad bez grešaka (prikaz ispravnih podataka, konzistentnost prikazivanja podatka, konzistentnost elemenata na stranama)	REQ_0003	Undefined		Undefined	Draft
4	4.	Lakoća upotrebe Treba obezbediti intuitivan korisnički interfejs koji je lak za upotrebu zbog široke grupe korisnika.	REQ_0004	Undefined		Undefined	Draft

Slika 4.2.4.1 – Nefunkcionalni zahtevi sistema

4.2.4.1 Sigurnost

Sistem treba da osigura da će svi podaci unutar sistema biti zaštićeni od napada ili neovlašćenog pristupa.

4.2.4.2 Performanse

Sistem treba da omogućava brz softverski sistem i da odgovara na radnje po određenim opterećenjem (odziv stranica 400ms, sposobnost sistema da upravlja sve većim opterećenjem)

4.2.4.3 Pouzdanost

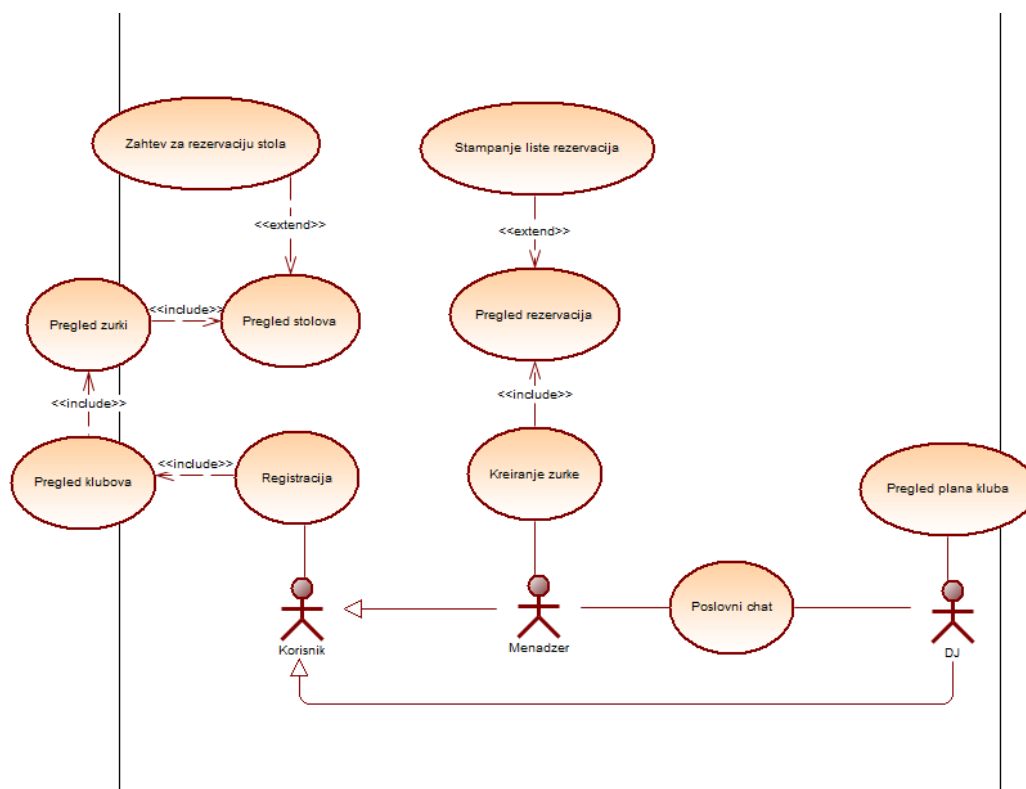
Sistem treba da obezbedi rad bez grešaka (prikaz ispravnih podataka, konzistentnost prikazivanja podatka, konzistentnost elemenata na stranama)

4.2.4.4 Lakoća upotrebe

Treba obezbediti intuitivan korisnički interfejs koji je lak za upotrebu zbog široke grupe korisnika.

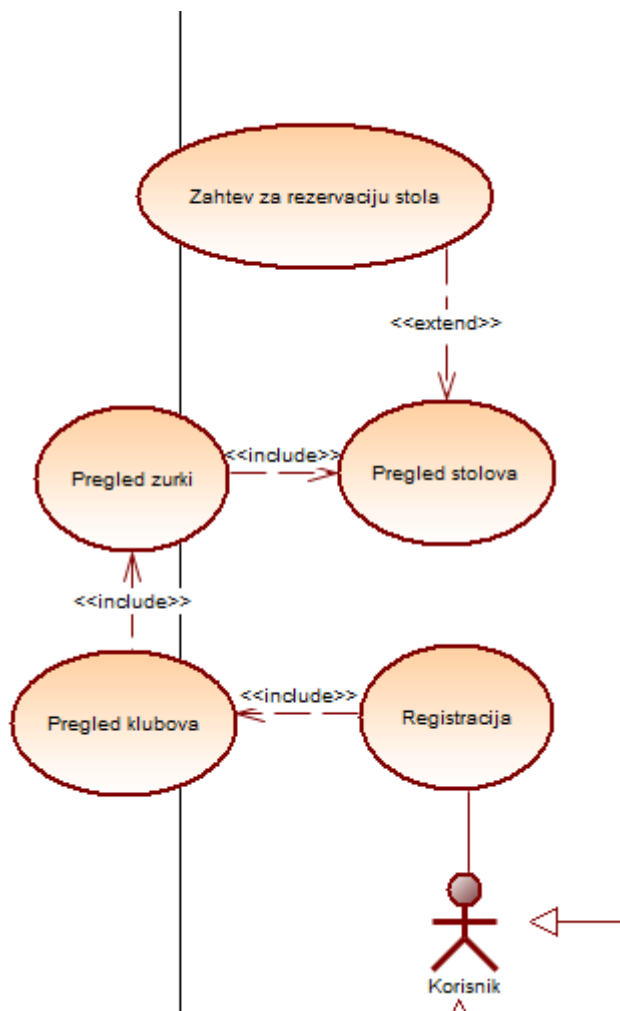
4.3. Slučajevi korišćenja

Slučajevi korišćenja predstavljaju akcije koje akteri mogu da izvrše sa funkcionalnostima softvera. Slučajevi korišćenja su prikazani u UseCase dijagramu koristeći PowerDesigner alat.



Slika 4.3.1 – Slučajevi korišćenja svih aktera sistema

4.3.1. UseCase Korisnika



Slika 4.3.1.1 – Slučajevi korišćenja Korisnika

4.3.1.1 Registracija

Preduslovi	Korisnik ne sme da ima već postojeći nalog.
Glavni tok	Korisnik unosi validne podatke. Korisnik potvrđuje unos klikom na dugme "Registruj se". [EXC-1] [EXC-2]
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik ima već postojeći nalog. [EXC-2] Korisnik je uneo ne validne podatke.

Postuslovi	Sistem je uspešno registrovao korisnika i obaveštava korisnika o uspešnoj registraciji.
------------	---

4.3.1.2 Pregled klubova

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1]
Glavni tok	Sistem prikazuje listu klubova. <ul style="list-style-type: none"> • Ime kluba • Adresa kluba • Ocena kluba
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem.
Postuslovi	Sistem uspešno prikazuje listu klubova.

4.3.1.3 Pregled žurki

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je odabrao željeni klub.
Glavni tok	Korisniku se prikazuje lista predstojećih žurki: <ul style="list-style-type: none"> • Tema žurke • Vreme početka • Kapacitet ljudi • Broj rezervacija • Cena karte • DJ Korisnik bira žurku po želji.
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem.
Postuslovi	Sistem uspešno prikazuje listu žurki.

4.3.1.4 Pregled stolova

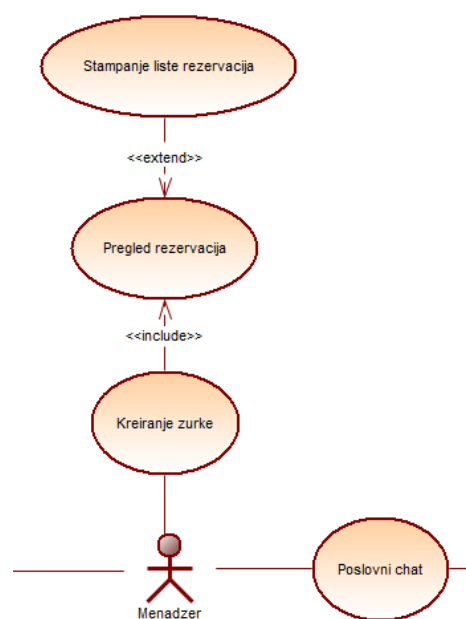
Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je odabrao željenu žurku. Mora da ima bar 1 slobodan sto. [EXC-2]
Glavni tok	Korisniku se prikazuje lista stolova u samom klubu. Korisniku se prikazuju slobodni i rezervisani stolovi. Korisnik bira sto po želji klikom na sam sto.

	Korisnik klikne na dugme "Rezerviši".
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Svi stolovi u klubu se rezervisani.
Postuslovi	Sistem uspšeno prikazuje listu stolova.

4.3.1.5 Zahtev za rezervaciju stola

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je odabrao sto za rezervaciju.
Glavni tok	Korisnik klikne na dugme "Zahtevi za odabran sto". [ALT-1] Korisniku se prikazuje lista zahteva za rezervaciju odabranog stola.
Alternativni tok	[ALT-1] Korisniku se prilikom klika na dugme "Rezerviši" prikazuje dijalog o samim zahtevima za rezervaciju odabranog stola.
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem.
Postuslovi	Korisnik je uspešno rezervisao sto u klubu.

4.3.2. UseCase Menadžera



Slika 4.3.2.1 – Slučajevi korišćenja Menadžera

4.3.2.1 Kreiranje žurke

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je ulogovan na sistem kao Menadžer. [EXC-2]
Glavni tok	Korisnik klikne na dugme “Napravi žurku” Sistem otvara formu za unos podataka (naziv žurke, tema žurke, vreme početka žurke, ime DJ-a, cena karte). Korisnik unosi neophodne podatke. Korisnik potvrđuje kreiranje žurke klikom na dugme “Kreiraj”. [EXC-3] Sistem čuva kreiranu žurku i obaveštava korisnika o tome.
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Korisnik nije Menadžer. [EXC-3] Korisnik nije uneo sve neophodne podatke.
Postuslovi	Korisnik je uspešno kreirao žurku. Korisnik postaje organizator te žurke. Sistem obaveštava korisnika da je uspešno kreirao žurku.

4.3.2.2 Pregled rezervacija

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je ulogovan na sistem kao Menadžer. [EXC-2]
Glavni tok	Korisniku se prikazuje lista kreiranih žurki čiji je on organizator. [EXC-3] Korisnik bira žurku za koju želi da vidi rezervacije klikom na dugme “Pregled rezervacija”. Sistem prikazuje listu rezervacija za odabranu žurku.
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Korisnik nije Menadžer. [EXC-3] Korisnik nema ni jednu predstojeću žurku.
Postuslovi	Sistem je uspešno prikazao listu rezervacija.

4.3.2.3 Štampanje liste rezervacija

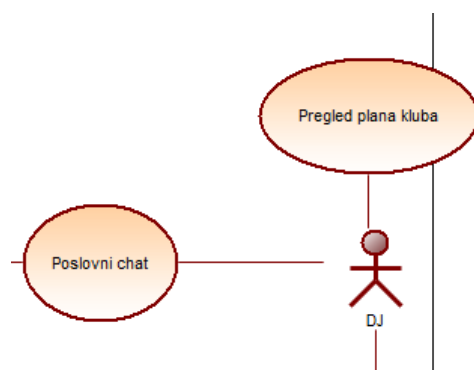
Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je ulogovan na sistem kao Menadžer. [EXC-2]
Glavni tok	Korisnik klikne na dugme “Štampaj listu rezervacija”. [EXC-3] Sistem obaveštava korisnika da je štampanje u toku.

Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Korisnik nije Menadžer. [EXC-3] Ne postoje rezervacije za odabranu žurku.
Postuslovi	Sistem je uspešno odštampao listu rezervacija i obaveštava korisnika o uspešnom štampanju.

4.3.2.4 Poslovni chat

Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je ulogovan na sistem kao Menadžer. [EXC-2] Korisnik je ulogovan na sistem kao DJ. [EXC-3]
Glavni tok	Korisnik klikne na dugme "Chat". Sistem otvara novu stranu sa svim DJ-evima na sistemu. Korisnik bira DJ-a sa kojim želi da komunicira. [ALT-1] Sistem otvara polje za unos poruke. Korisnik unosi sadržaj poruke. Korisnik klikne na dugme "Pošalji". [EXC-4] Sistem šalje poruku.
Alternativni tok	[ALT-1] Korisnik bira Menadžera sa kojim želi da komunicira.
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Korisnik nije Menadžer. [EXC-3] Korisnik nije DJ. [EXC-4] Sistem nije poslao poruku.
Postuslovi	Sistem je uspešno poslao poruku i obaveštava korisnika o uspešno poslatoj poruci.

4.3.3. UseCase DJ-a



Slika 4.3.3.1 – Slučajevi korišćenja DJ-a

4.3.3.1 Pregled plana kluba

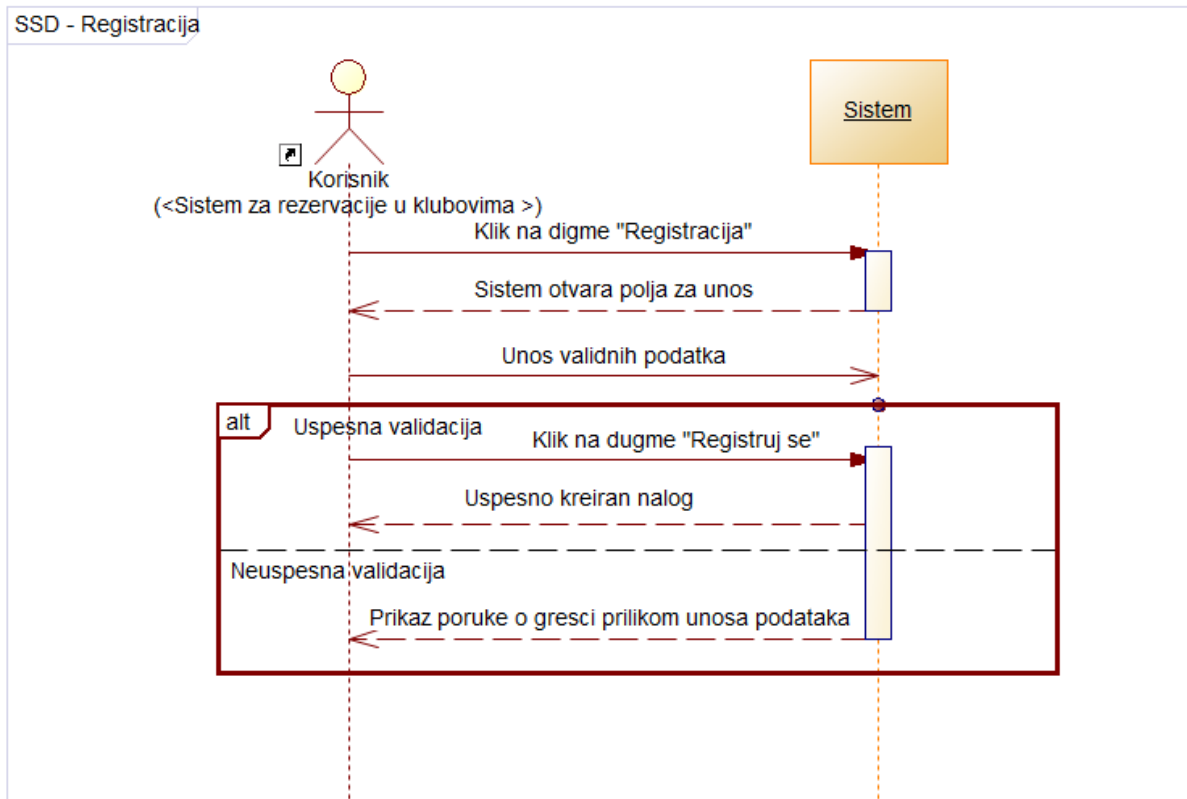
Preduslovi	Korisnik je registrovan na sistem. [EXC-1] Korisnik je ulogovan kao DJ. [EXC-2]
Glavni tok	Korisnik bira klub. Korisnik klikne na dugme "Pogledaj plan kluba". Korisniku se prikazuje arhitektonski plan kluba.
Alternativni tok	
Izuzeci	[EXC-1] Korisnik nije registrovan na sistem. [EXC-2] Korisnik nije DJ.
Postuslovi	Sistem uspešno prikazuje plan kluba.

4.4. Apstraktni dijagram sekvenci

Apstraktni dijagram sekvenci ili sistem sekvencijalni dijagrami su interakcioni dijagrami koji detaljno opisuju kako se neke operacije izvršavaju. U ovom projektnom zadatku, sistem sekvencijalni dijagrami će biti vezani za sve operacije koje smo objasnili u dijagramu slučajeva korišćenja sistema.

4.4.1. Sistem sekvencijalni dijagram za Korisnika

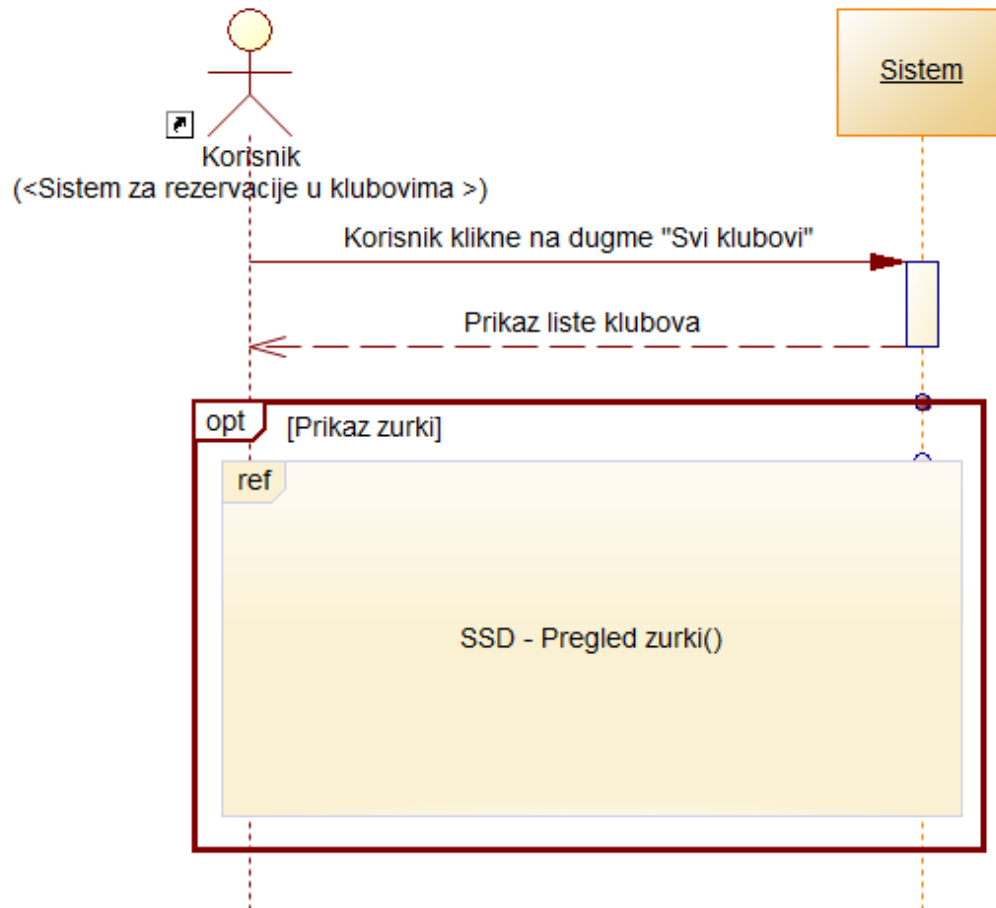
4.4.1.1 Registracija



Kako bi se korisnik pristupio sistemu, potrebna je registracija. Korisnik mora da unese sve neophodne podatke prilikom registracije kako bi sama registracija bila uspešna. Uneti podaci moraju da budu validni. Ako su podaci validni, korisnik je se uspešno registrovao na sistem. Ako su podaci nevalidni, korisniku nije moguć pristup sistemu. Validacija se vrši na osnovu već postojećih podataka u bazi sistema.

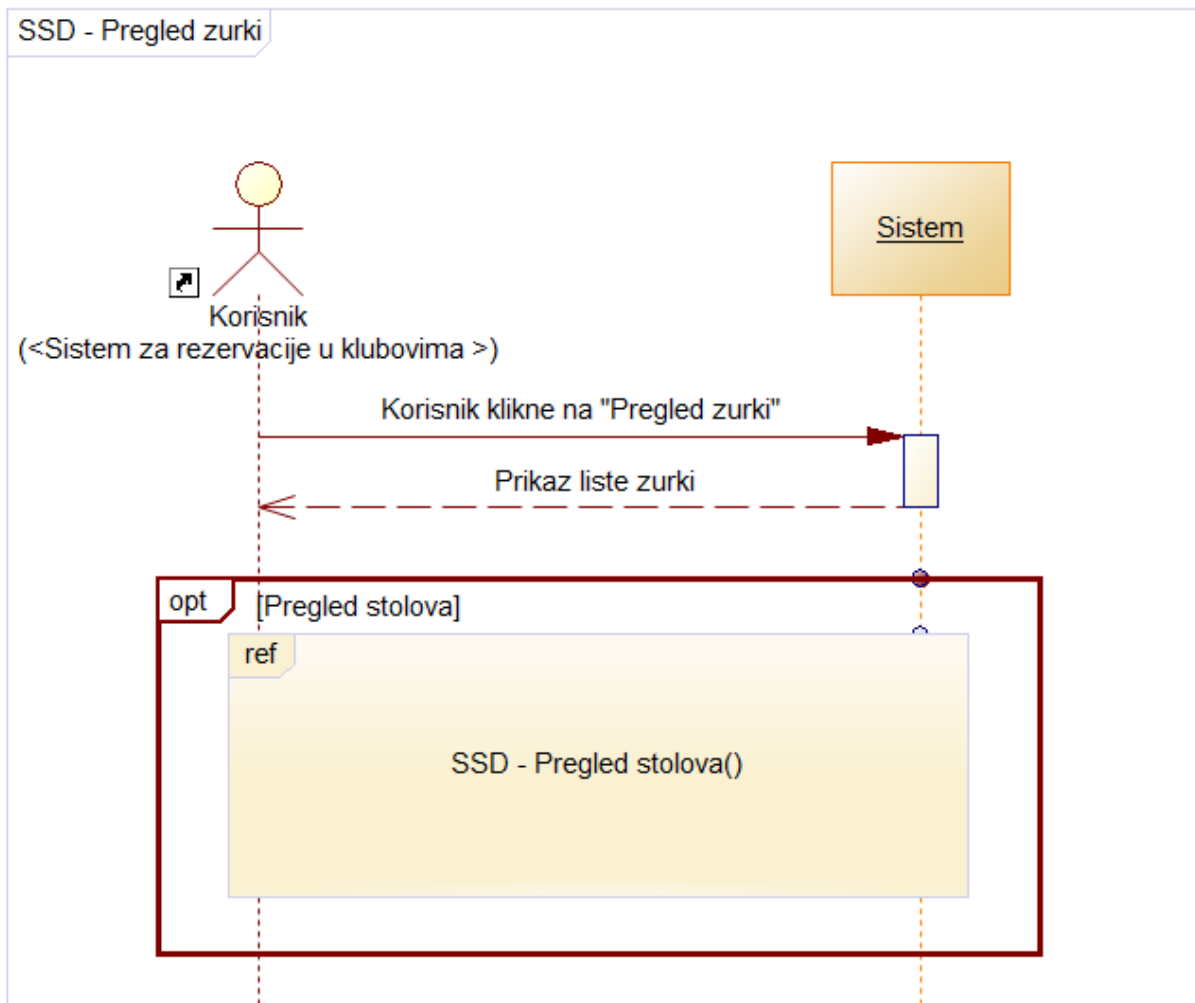
4.4.1.2 Pregled klubova

SSD - Pregled klubova



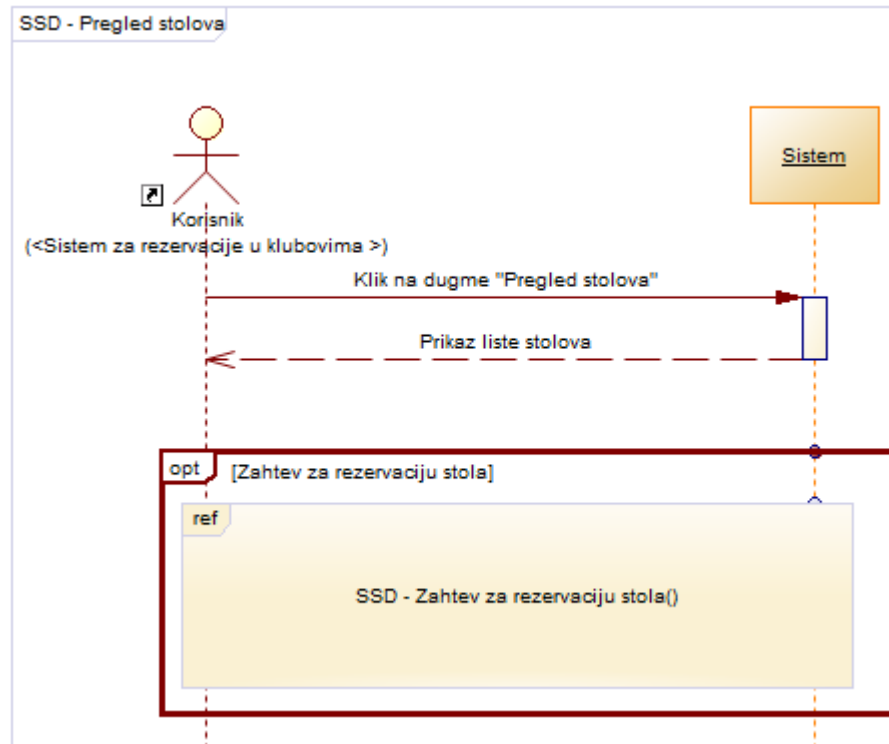
Korisnik kod ove interakcije može da pregleda sve klubove koji su na sistemu uz dodatnu mogućnost pregleda žurki.

4.4.1.3 Pregled žurki



Kada korisnik odabere opciju pregled žurki, prikazuje mu se lista svih predstojećih žurki u odabranom klubu, ili u svim klubovima u zavisnosti od toga šta je prethodno odabrao. Kao dodatnu opciju ima pregled stolova.

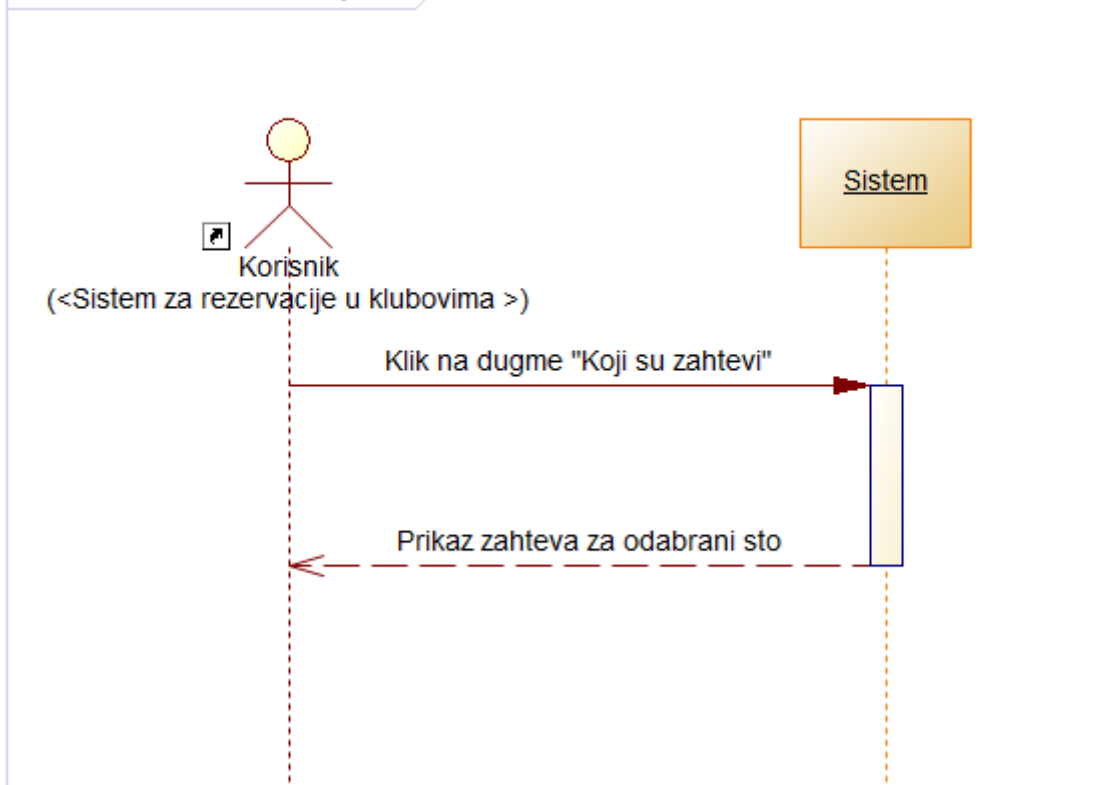
4.4.1.4 Pregled stolova



Korisnik ima mogućnost pregleda stolova kluba radi lakše rezervacije. Prilikom odabira stola, nudi mu se opcija da pogleda zahteve odabranog stola koji su neophodni za samu rezervaciju.

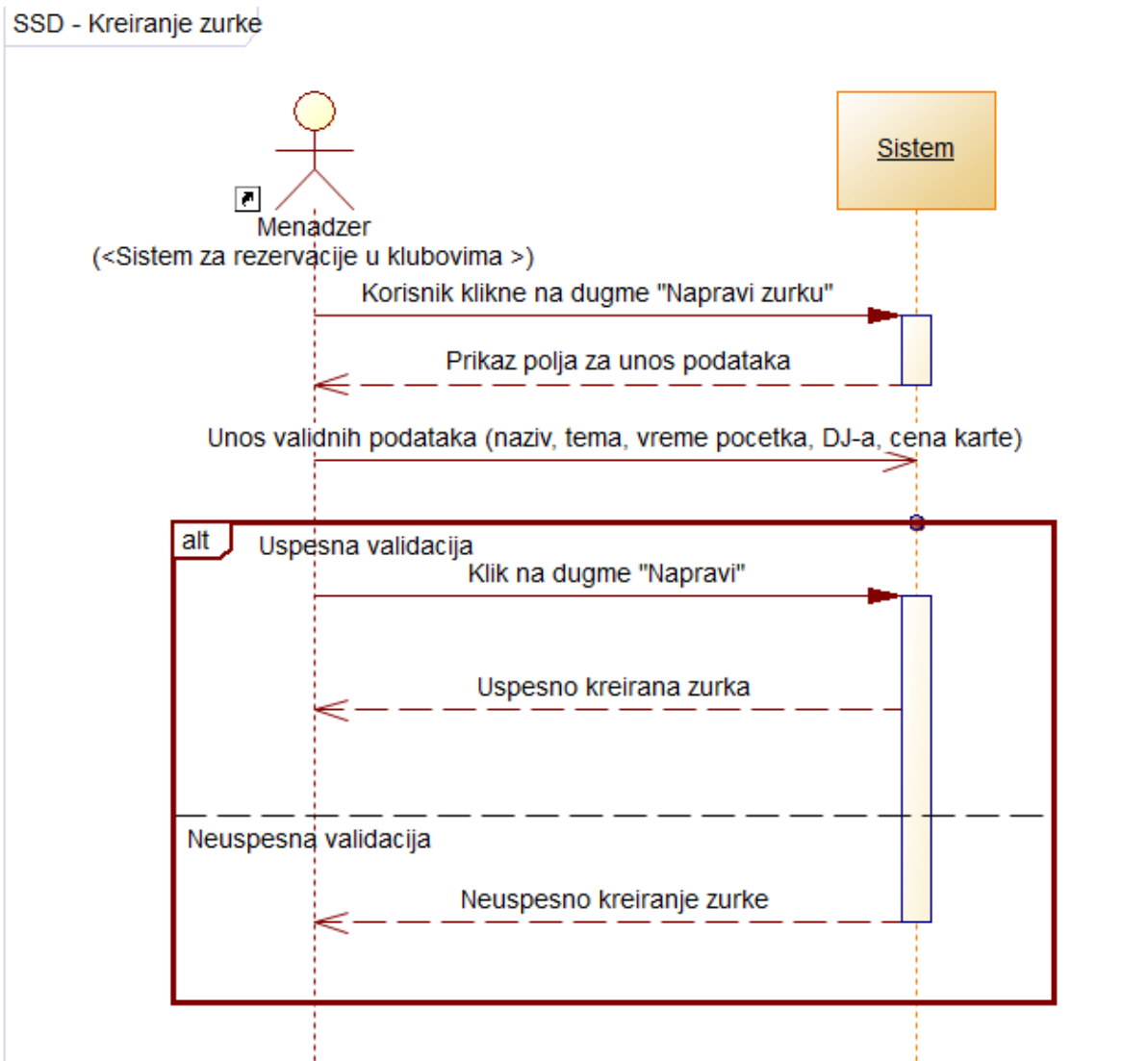
4.4.1.5 Zahtev za rezervaciju stola

SSD - Zahtev za rezervaciju stola



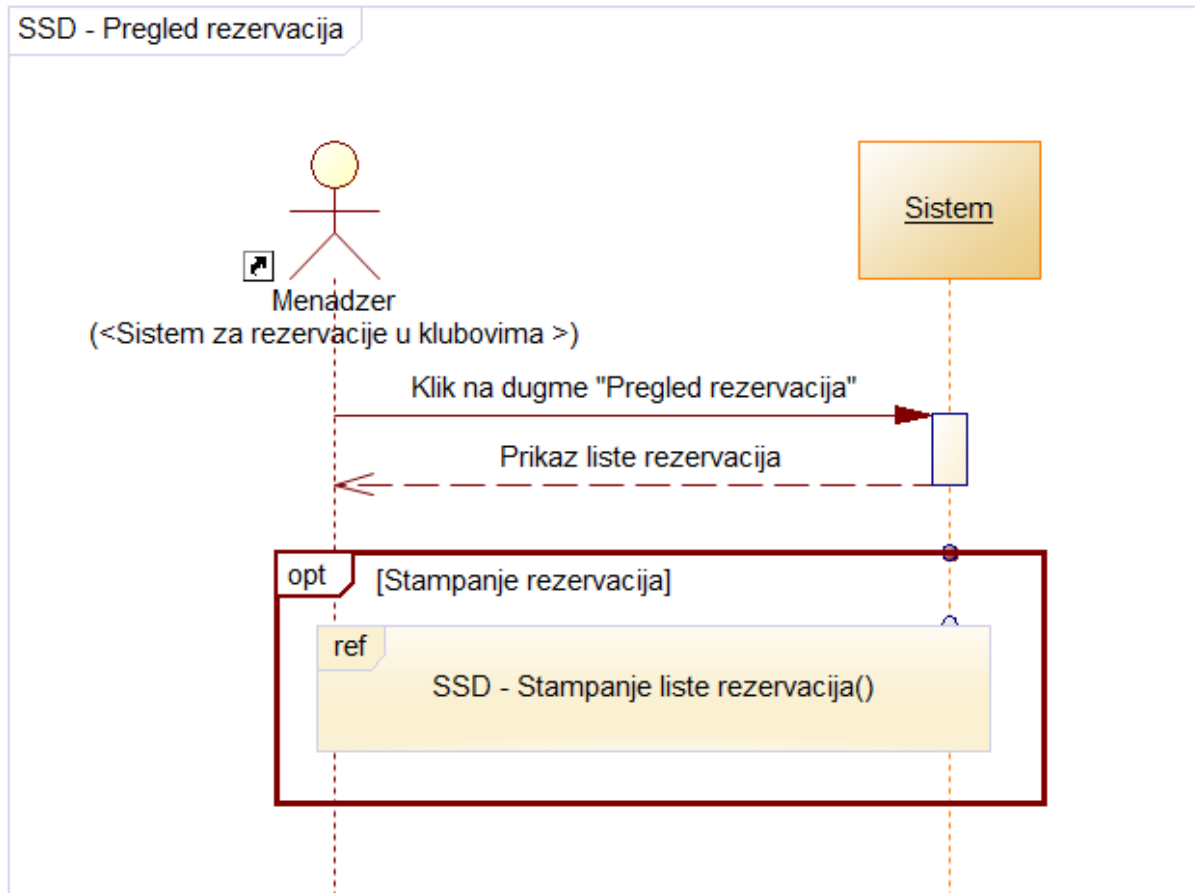
Korisniku se otvara dialog sa zahtevima koji su neophodni kako bi rezervisao odabrani sto.

4.4.1.6 Kreiranje žurke



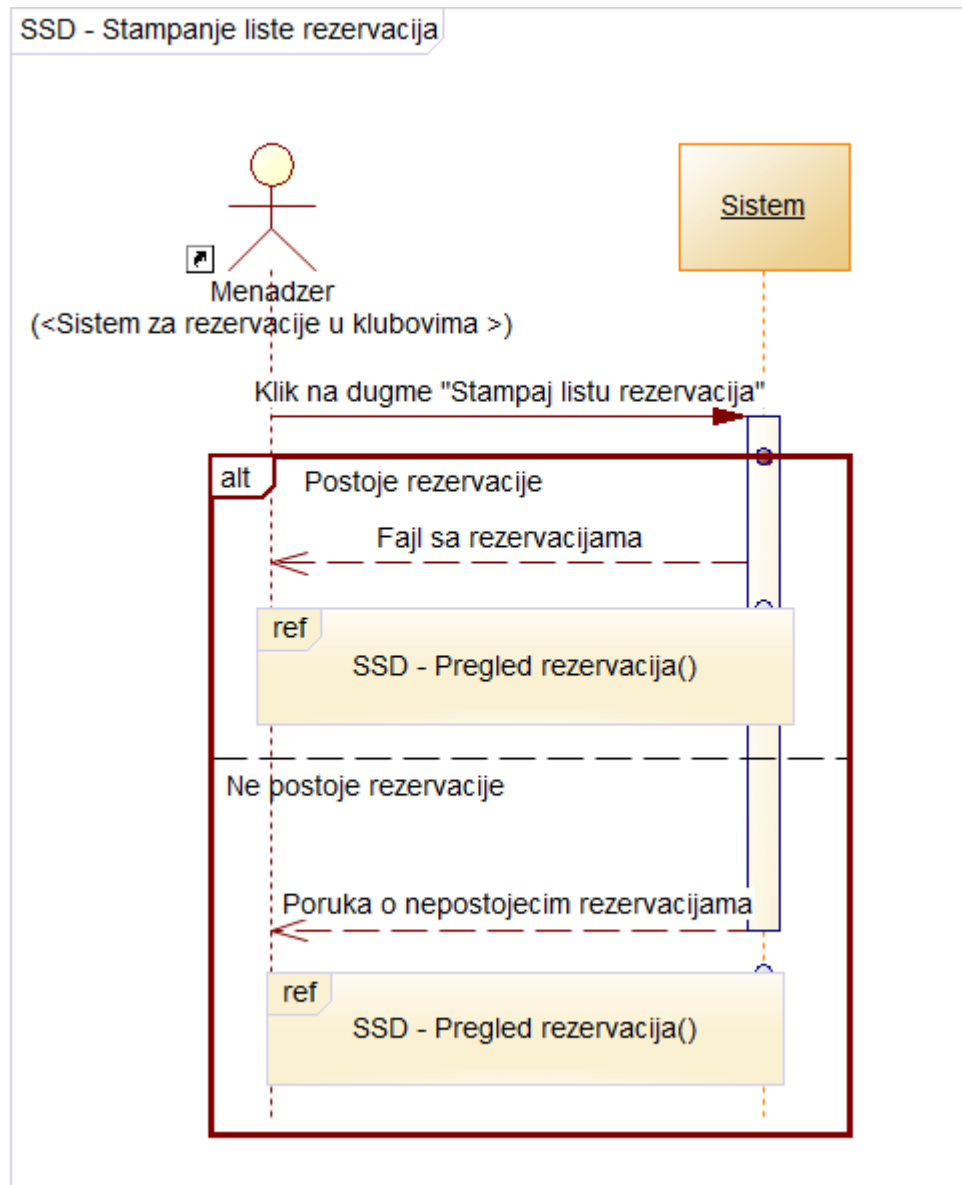
Kada menadžer želi da kreira žurku, otvara mu se forma sa poljima za unos svih neophodnih podataka kako bi se žurka kreirala. Vršiti se validacija podataka na osnovu već postojećih podataka u bazi. Ako su podaci validni, žurka će uspešno biti kreirana. Ako podaci nisu validni, menadžeru će biti ponuđen ponovan unos podataka.

4.4.1.7 Pregled rezervacija



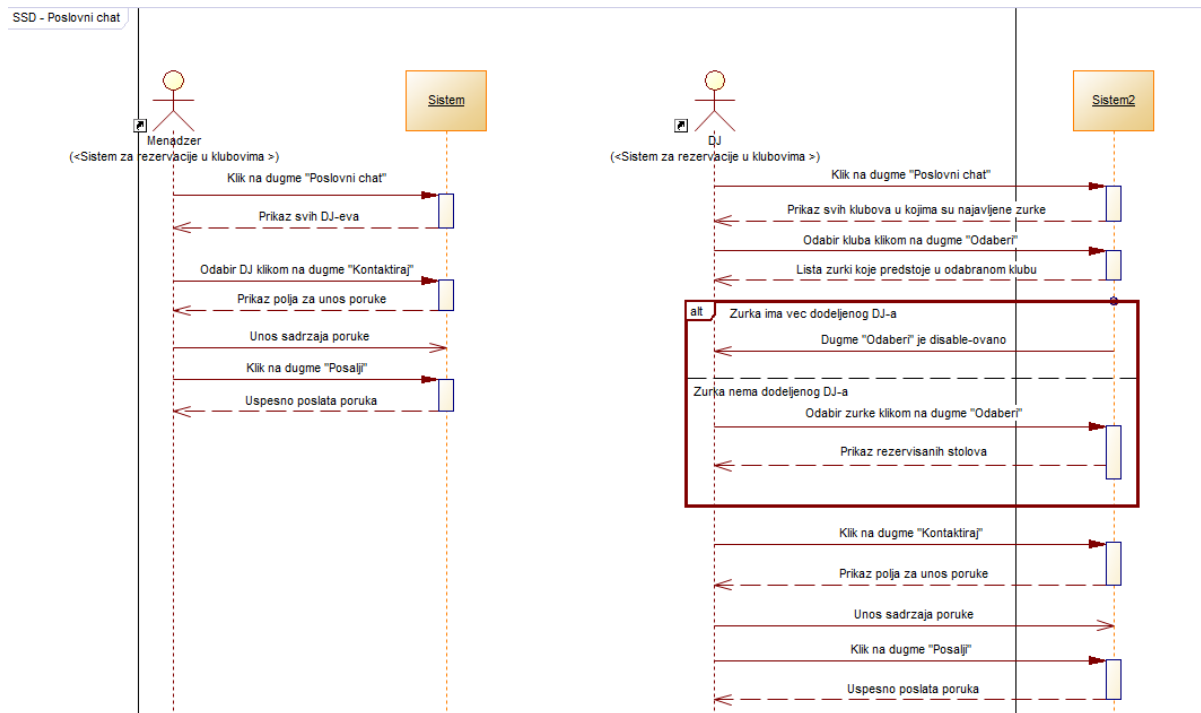
Menadžer može da pregleda rezervacije za odabranu žurku tako što će mu se prikazati lista svih rezervacija. Kao opcija mu se nudi štampanje liste.

4.4.1.8 Štampanje liste rezervacija



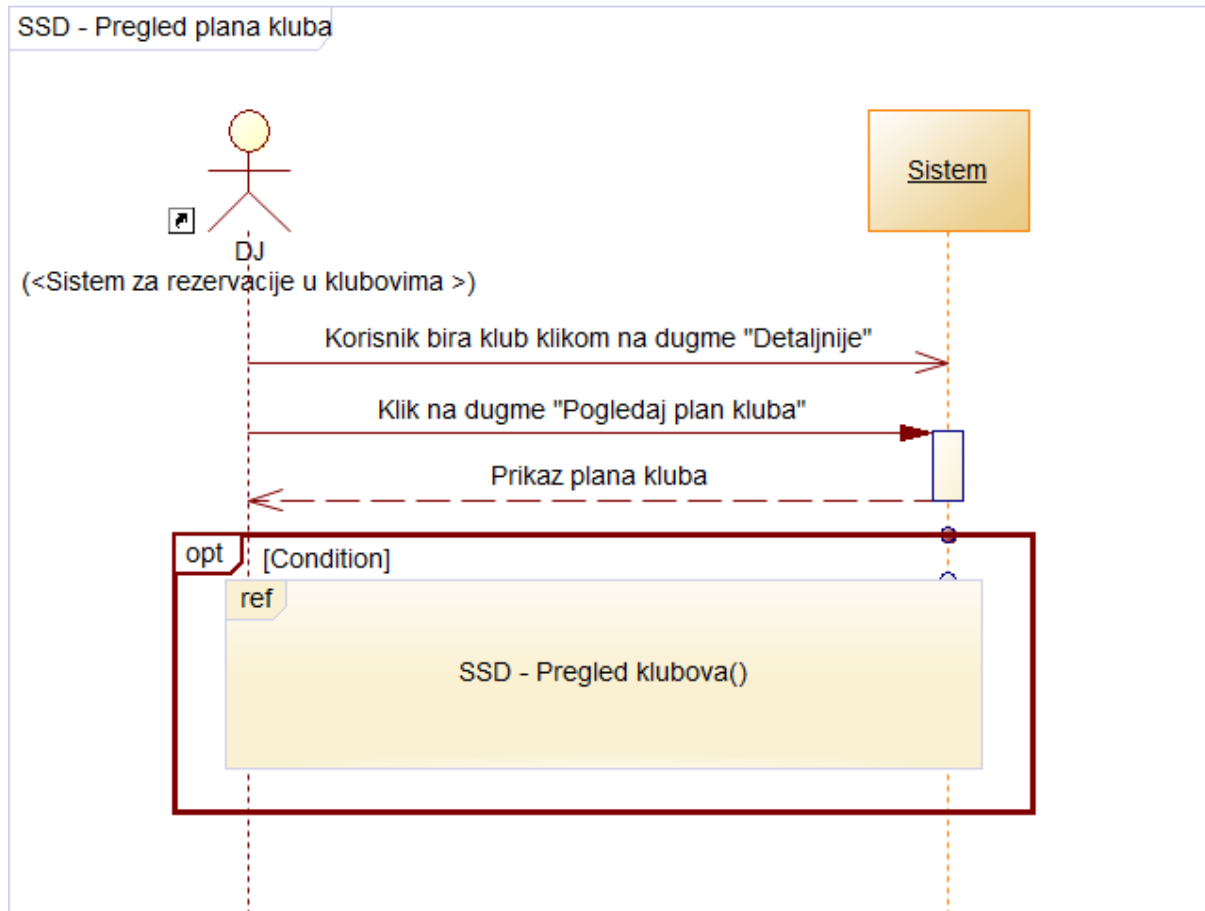
Menadžer može da izvrši štampanje liste rezervacija. Ako prilikom štampanja rezervacija ne postoji ni jedna rezervacija, sistem neće dozvoliti štampanje i vratiće menadžera na pregled rezervacija.

4.4.1.9 Poslovni četa



Menadžer i DJ mogu da komuniciraju jedni između drugih preko poslovnog četa. Menadžer može da izabere kog DJ želi da kontaktira, dok DJ može da odabere na kojoj žurki želi da pušta, pa preko nje da sazna ko je menadžer kog treba da kontaktira radi ugovaranja posla.

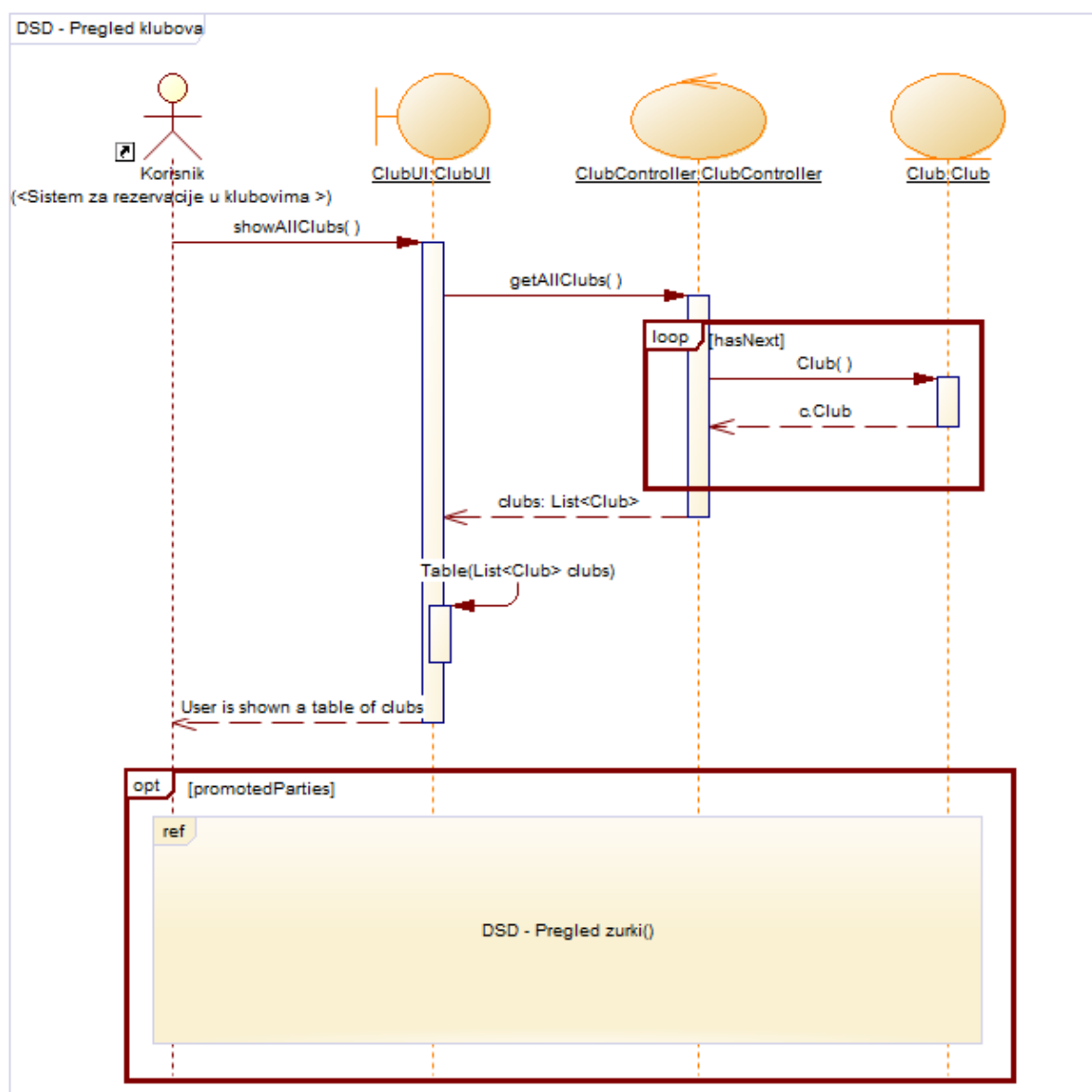
4.4.1.10 Pregled plana kluba



DJ prilikom pregleda kluba može da pregleda i plan kluba tako što mu se nudi opcija za detaljniji pregled. Kada klikne na dugme Detaljnije, prikazuje mu se arhitektonski plan kluba radi boljeg razumevanja plana samog kluba.

4.5. Sekvencijalni dijagram (nivo upotrebljenih klasa)

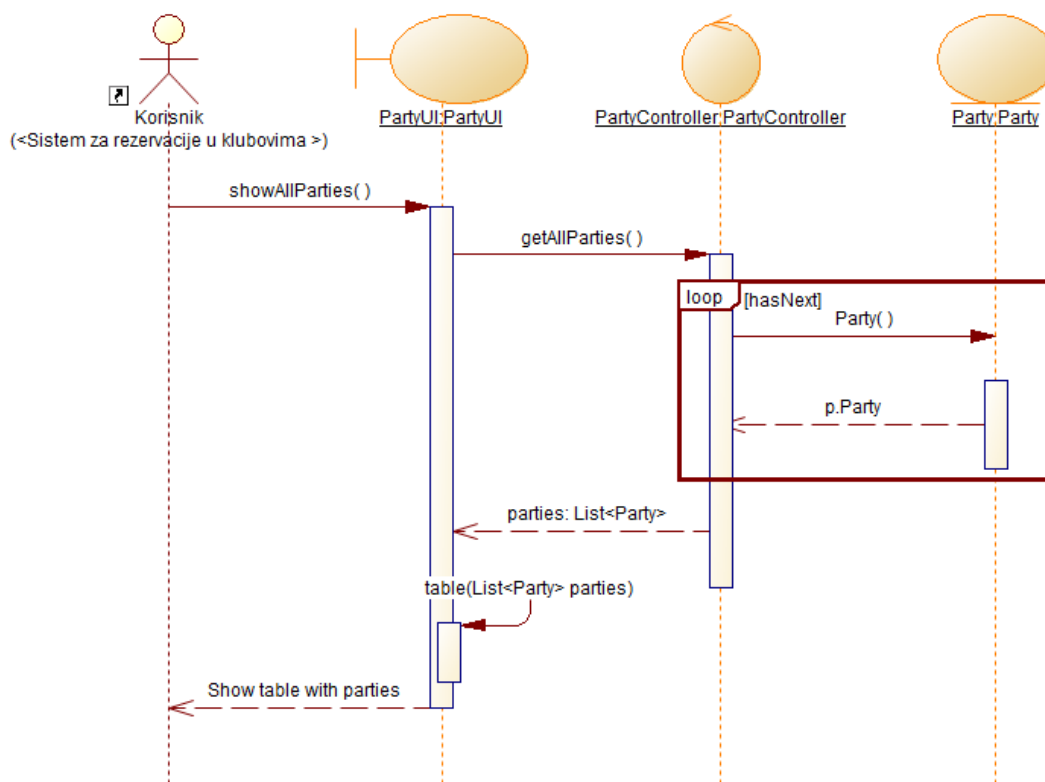
U narednom delu projektnog zadatka biće predstavljeni sekvencijalni dijagrami na nivou upotrebljenih klasa na kojima se prikazuju sve klase koje učestvuju u određenom procesu. Na dijagramu će biti prikazan celokupan proces.



Slika 4.5.1 – Prvi slučaj Pregled klubova

Prvi slučaj Pregled klubova [\[4.3.1.2\]](#)

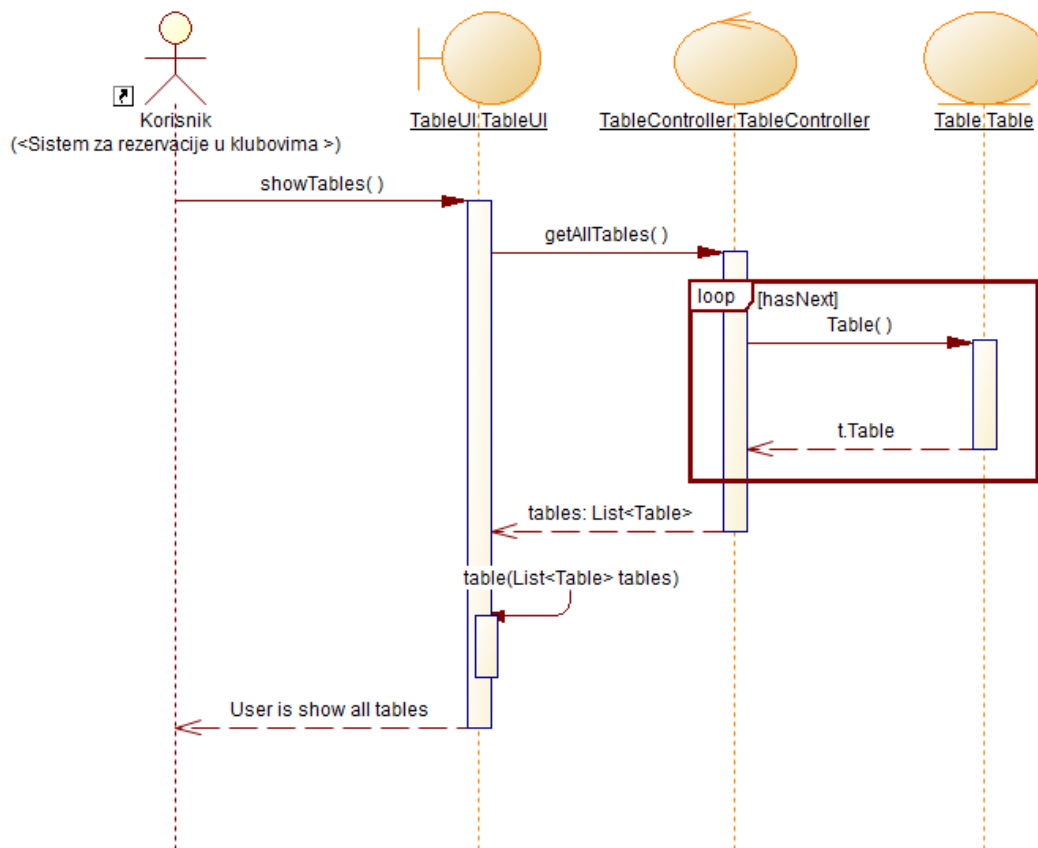
DSD - Pregled žurki



Slika 4.5.2 – Drugi slučaj Pregled žurki

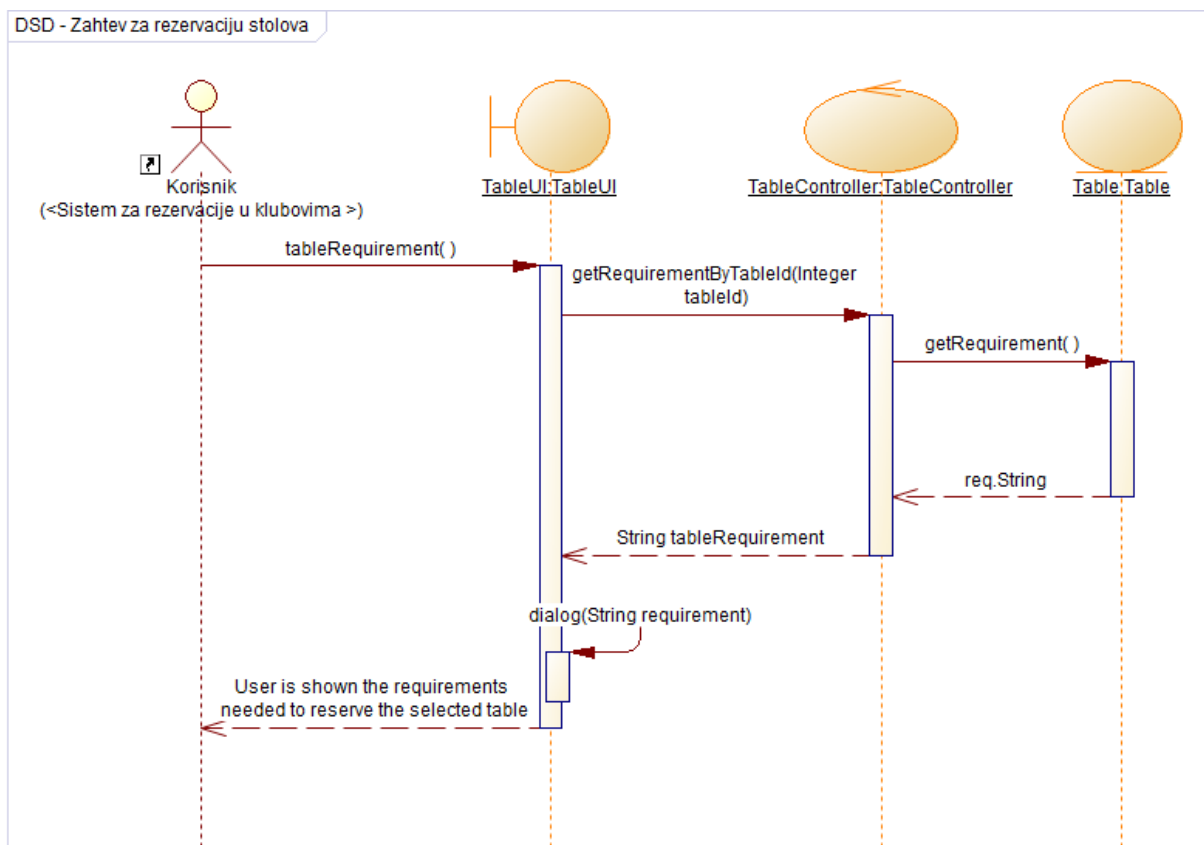
Drugi slučaj Pregled žurki [\[4.3.1.3\]](#)

DSD - Pregled stolova



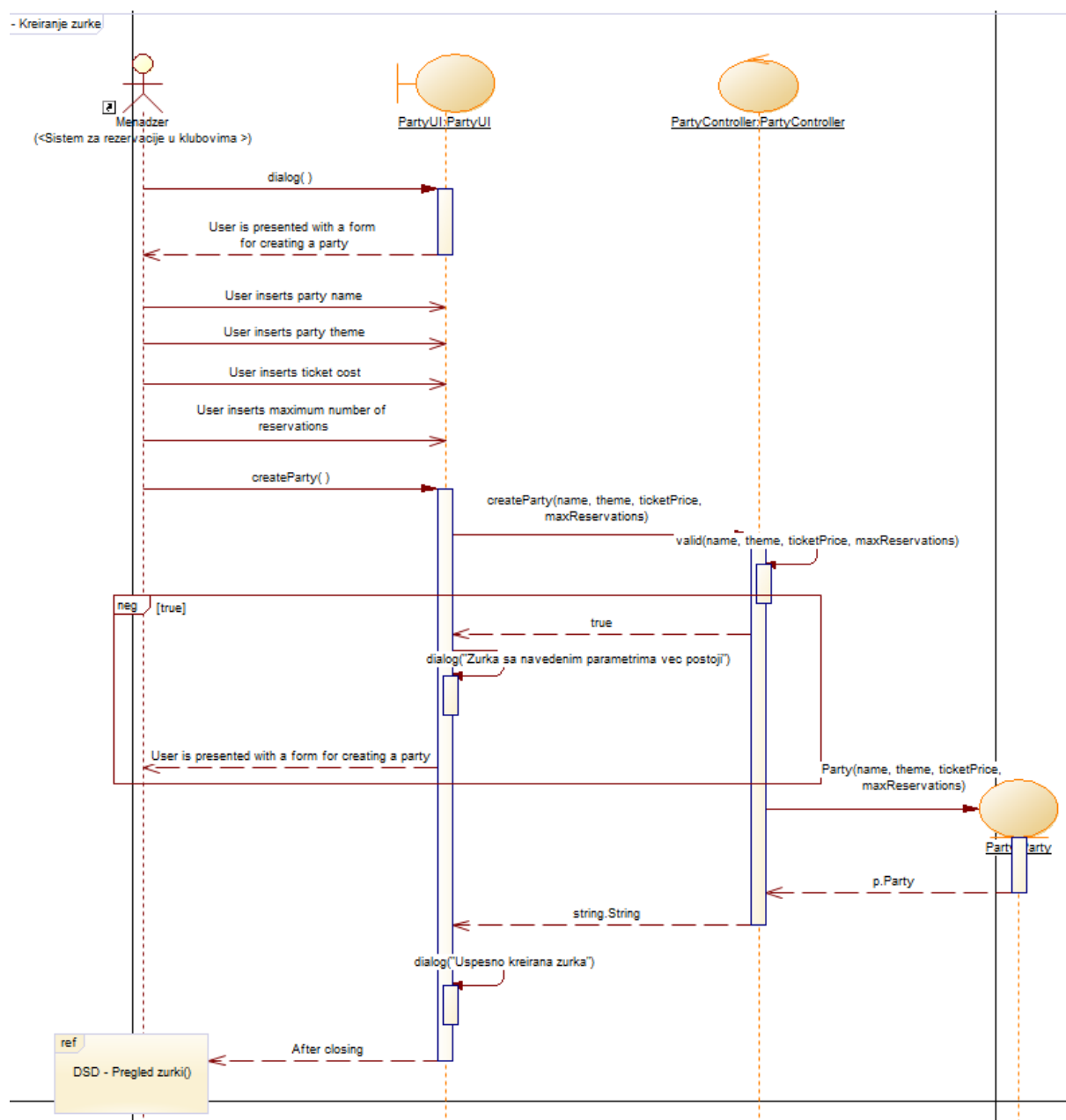
Slika 4.5.3 – Treći slučaj Pregled stolova

Treći slučaj Pregled stolova [\[4.3.1.4\]](#)



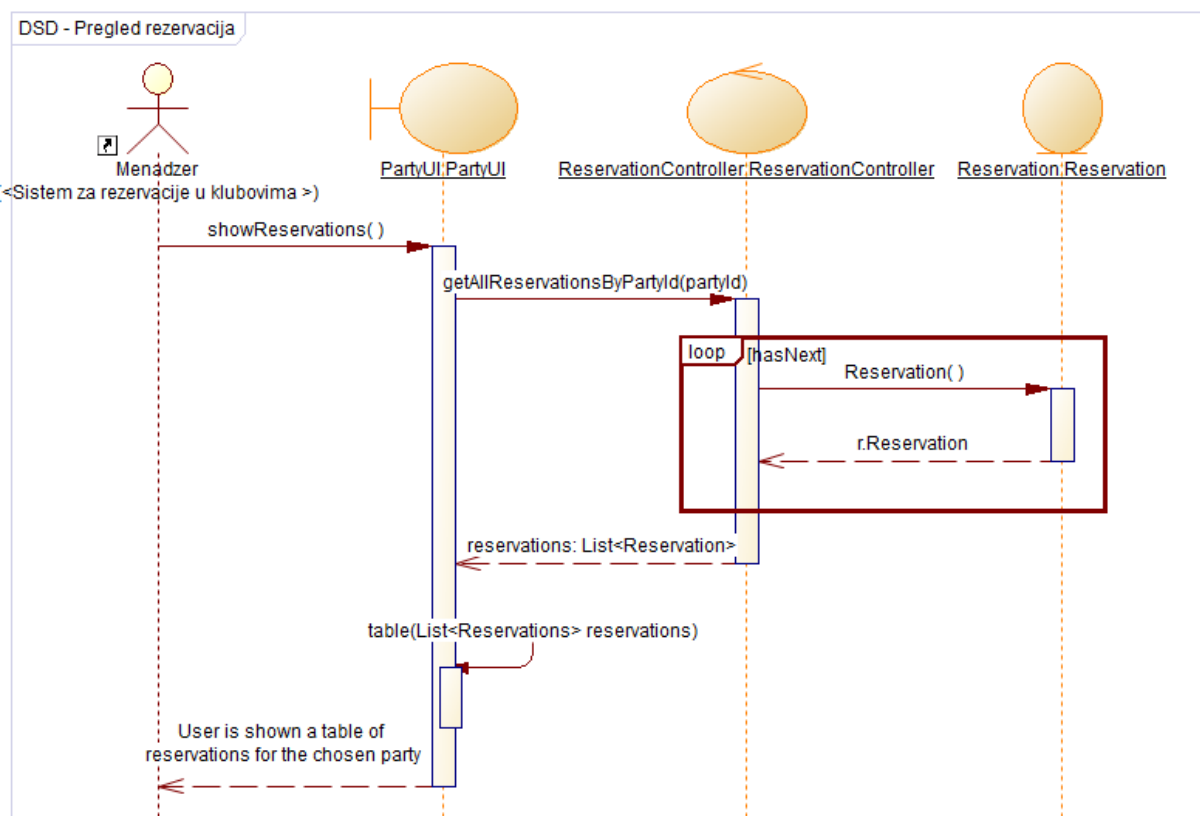
Slika 4.5.4 – Četvrti slučaj Zahtev za rezervaciju stola

Četvrti slučaj Zahtev za rezervaciju stola [\[4.3.1.5\]](#)



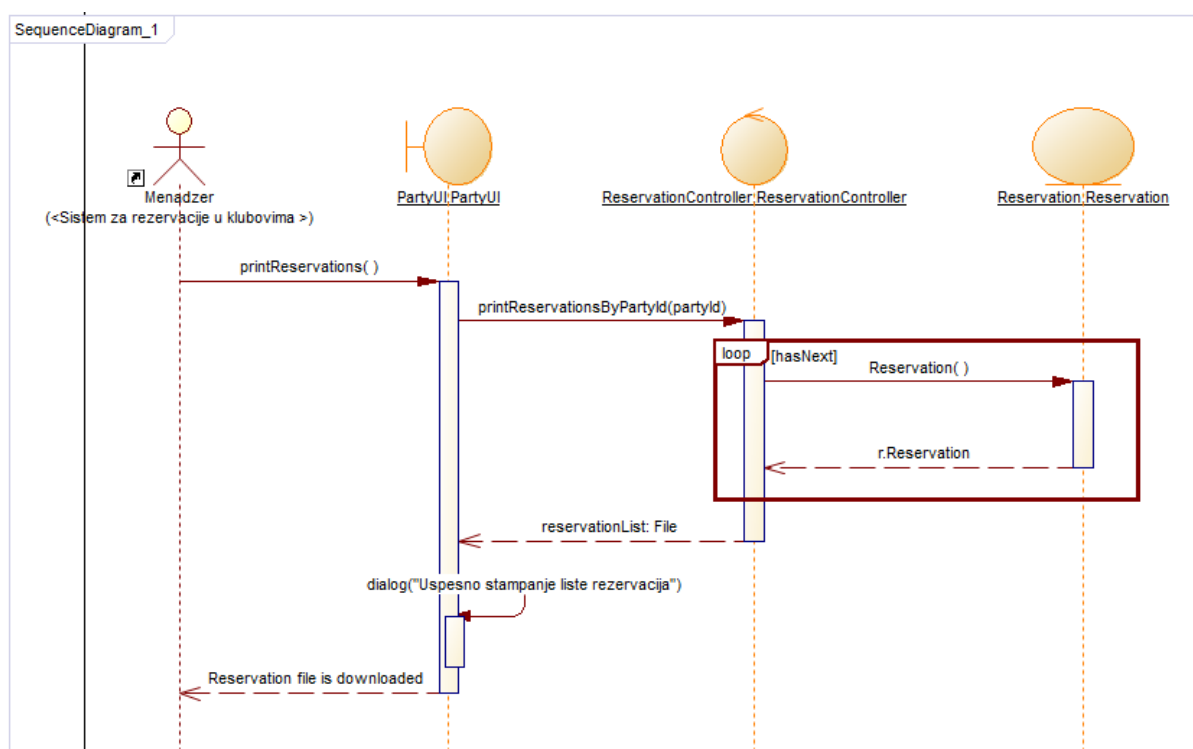
Slika 4.5.5 – Peti slučaj Kreiranje žurke

Peti slučaj Kreiranje žurke [\[4.3.2.1\]](#)



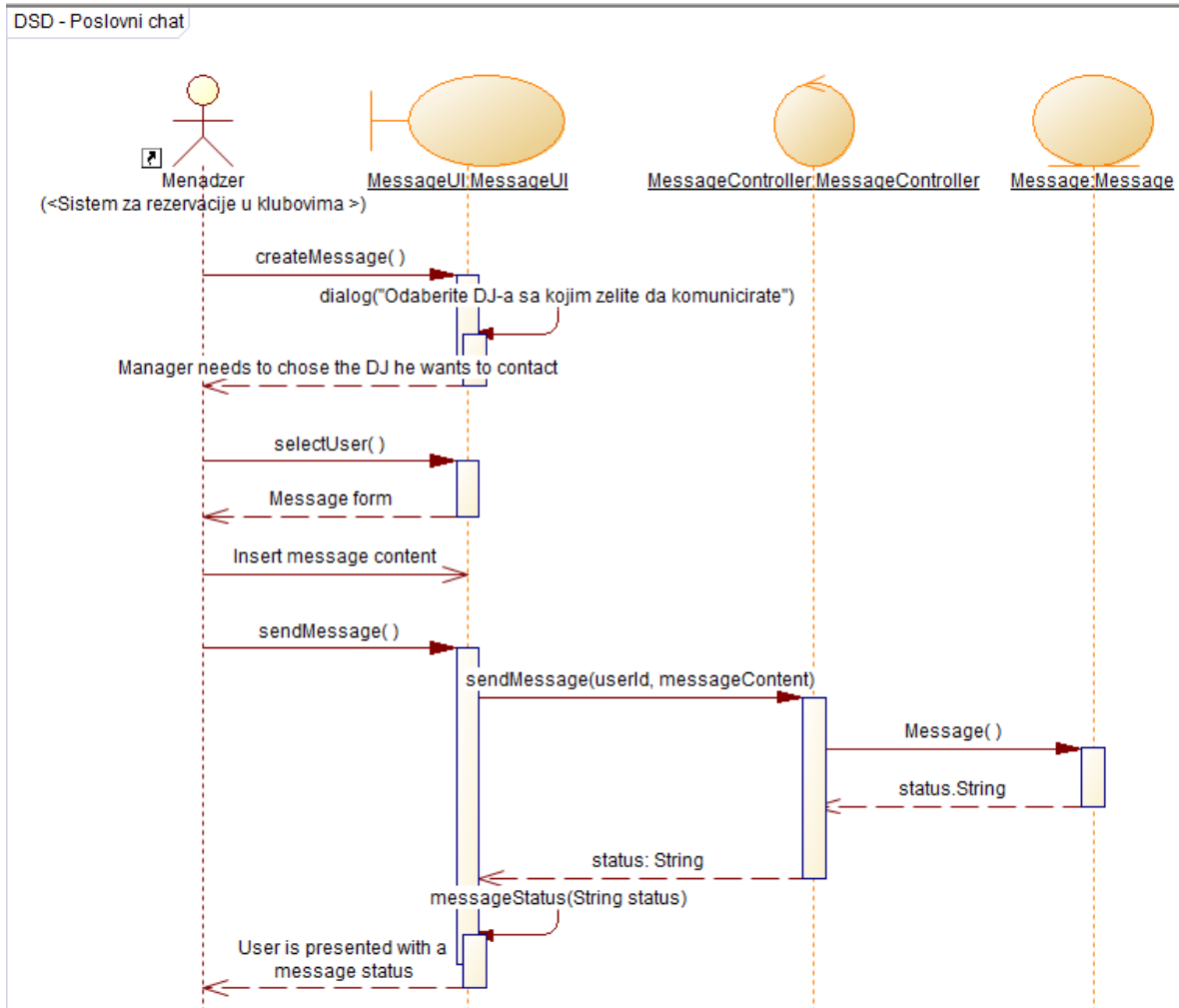
Slika 4.5.6 – Šesti slučaj Pregled rezervacija

Šesti slučaj Kreiranje žurke [\[4.3.2.2\]](#)



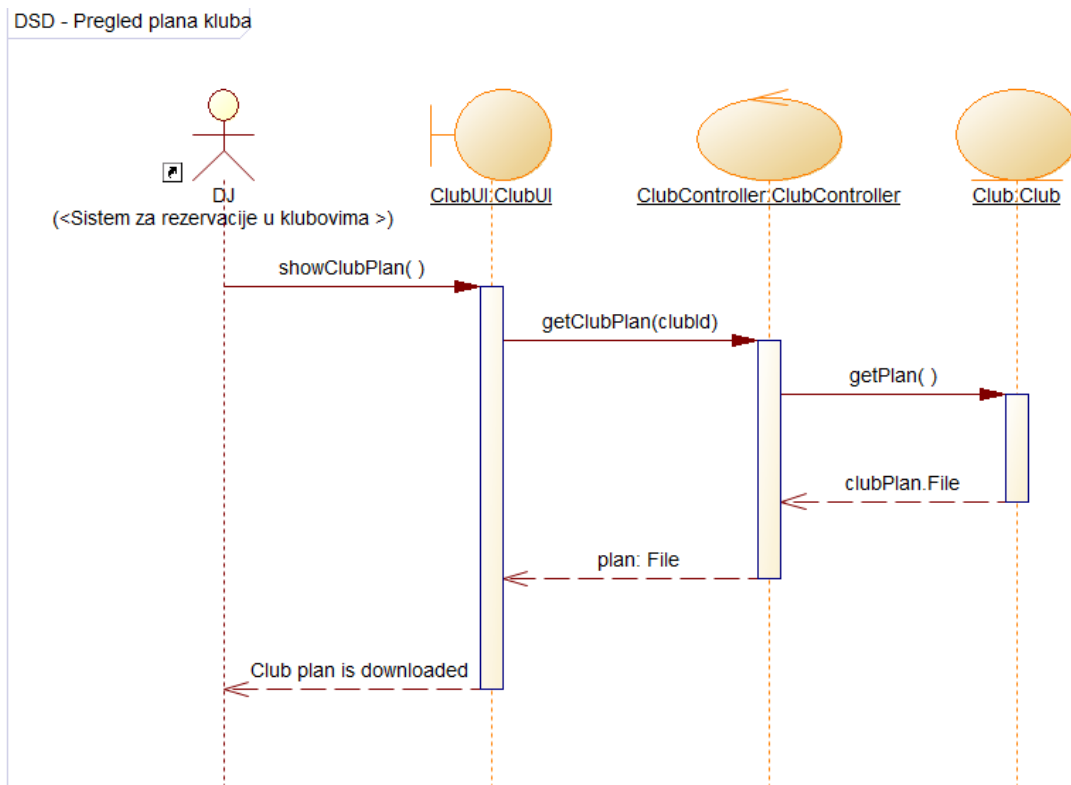
Slika 4.5.7 – Sedmi slučaj Štampanje liste rezervacija

Sedmi slučaj Štampanje liste rezervacija [\[4.3.2.3\]](#)



Slika 4.5.8 – Osmi slučaj Poslovni chat

Osmi slučaj Poslovni chat [\[4.3.2.4\]](#)

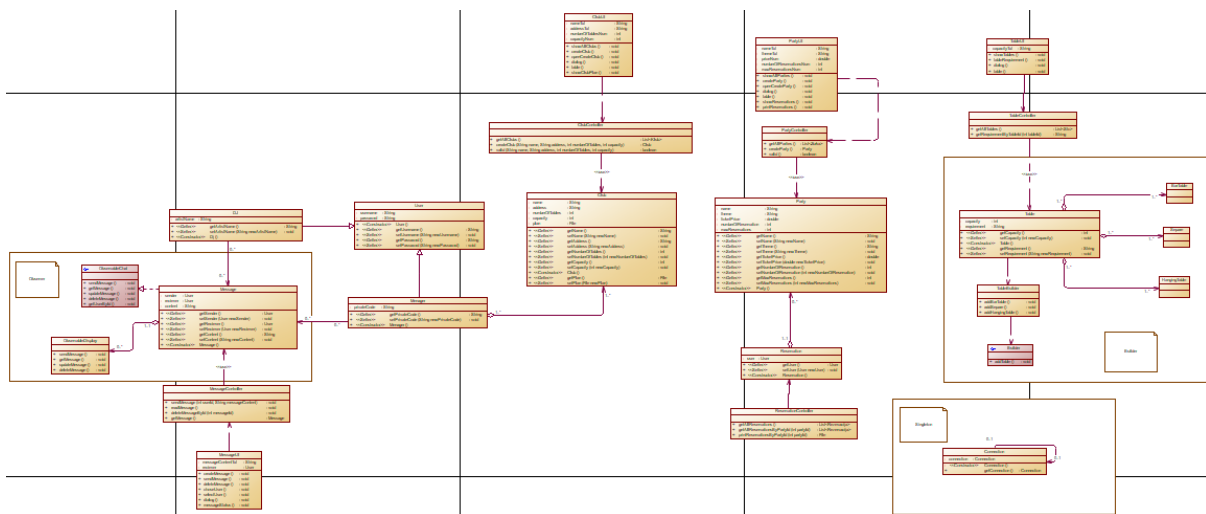


Slika 4.5.9 – Deveti slučaj Pregled plana kluba

Deveti slučaj Pregled plana kluba [\[4.3.3.1\]](#)

4.6. Klasni dijagram

U klasnom dijagramu se nalaze predviđene klase za kreiranje objekata kako bi se omogućilo potpuno funkcionisanje sistema. Pored samih klasa prikazane su i veze među njima.



4.6.1. Metode klasnog dijagrama

U listu metoda ćemo uvrstiti samo one metode koje nisu getter ili setter metode.

Rezervacija

- getAllReservations
- getAllReservationsByPartyId
- printReservationsByPartyId

Zurka

- getAllParties
- createParty
- valid

Sto

- getAllTables
- getRequirementsByTableId
- addBarTable
- addSepare
- addHangingTable
- addTable

Klub

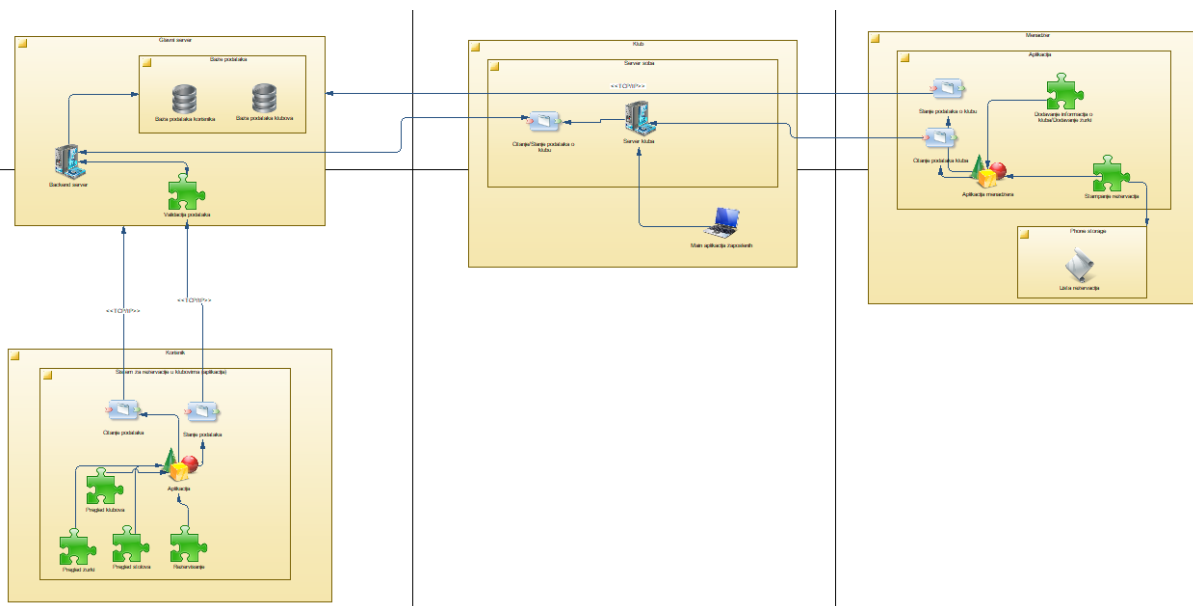
- getAllClubs
- createClub
- valid

Poruka

- sendMessage
- readMessage
- deleteMessageById
- getMessage
- updateMessage
- getUserById

4.7. Arhitektura sistema

4.7.1. Dijagram arhitekture



Slika 4.7.1.1 – Dijagram arhitekture

Dijagram arhitekture čine baza podataka koja je smeštena u glavnom serveru, klijentska I serverska aplikacija sa svojim komponentama I internet sa pretraživačem.

5. Zaključak

Ovaj sistem omogućava lak i brz pregled svih žurki i klubova u gradu. Brzu i jednostavnu rezervaciju stolova i lako informisanje oko same rezervacije bez ikakvih opterećenja menadžera kluba.

6. Reference

1. SE201- Uvod u softversko inženjerstvo, Prof.dr Dragan Domazet.