|  |
| --- |
|  |

**ANALIZA ZAHTJEVA**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Definicija projektnih zahtjeva |
|  |  |

**WEB APLIKACIJA ZA**

**PRODAJU KARATA**

|  |  |
| --- | --- |
| Oznaka projekta | **PROJEKT PRJ01** |
| Nositelj projekta | **TVZ** |
| Suradnici | **suradnici** |
| Korisnik projekta | **Entuzijasti kartaških igri** |
| Datum dokumenta | **28.03.2022.** |
| Tekuća inačica | **0.1** |

# Nadzor dokumenta

**Promjene dokumenta**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Inačica | Autor | Tag | Datum | Opis |
| 0.1 | Matija Orešković | #MO | 28.3.2022 | Ispunjavanje dokumenta |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Revizori/Nadzor**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ime i prezime | Pozicija | Napomena |
| Antonija Nazifović | Voditelj tima |  |
| Filip Vasiljević | Programer |  |
| Viktor Matahlija | Programer |  |
| Domagoj Juričić | Tester |  |
| Matija Orešković | Dokumentacija |  |

**Raspodjela dokumenta**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Br. kopije | Ime i prezime | Lokacija |
| 1 |  | Teams Shearepoint |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Sadržaj

[1 Nadzor dokumenta 1](#_Toc448053386)

[2 Sadržaj 2](#_Toc1637677574)

[3 Definicija svih projektnih zahtjeva 3](#_Toc2066504303)

[4 Funkcionalnost 1 5](#_Toc770021057)

[5 Funkcionalnost 2 5](#_Toc1666404731)

[6 Funkcionalnost 3 5](#_Toc563980408)

[7 Funkcionalnost 4 5](#_Toc962589984)

[8 Funkcionalnost 5 5](#_Toc1174141964)

[9 Funkcionalnost 6 6](#_Toc666278229)

[10 Funkcionalnost 7 6](#_Toc1085391615)

[11 Funkcionalnost 8 6](#_Toc1432766719)

[12 Funkcionalnost 9 6](#_Toc1921180633)

[13 Funkcionalnost 10 6](#_Toc54100606)

[14 Funkcionalnost 11 6](#_Toc1900375496)

[15 Funkcionalnost 12 6](#_Toc672887214)

# Definicija svih projektnih zahtjeva

Definicija projektnih zahtjeva je dokument u kojem se opisuje detaljna analiza zahtjeva za realizaciju projekta. Analiza se temelji na polaznim osnovama definicije zadatka.

Analiza zahtjeva se radi prema planiranim funkcionalnostima (modulima) koje projekt mora ostvariti (definicija zadataka) i po mogućnosti se odmah zahtjevi slažu prema tim funkcionalnostima odnosno modulima.

**Funkcionalnosti**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **R.br.** | **ZAHTJEV** | **KRATKI OPIS ZAHTJEVA** |
| 1 | Sustav prijave | Korisnici će imati sposobnost registracije novog korisničkog računa, login u postojeći račun, admin distinkcija računa za pristup CRUD funkcionalnostima. |
| 2 | Popis izlistanih karti po prodavatelju | Korisnici jednom kada se spoje na svoj račun će imati sposobnost dodavanja karti u svoj inventar sa popisa postojećih karti. |
| 3 | Sustav prodaje karti | Front-end aplikacije mora imati sistem košarice i poziv na bazu prilikom prodaje (radi simulacije samo poziv na bazu). |
| 4 | Sistem pretrage karti | Korisnici će moći u pretragu upisati svoj željeni artikl te će mu se ispisati svi srodno imenovani artikli. |
| 5 | Administracija karti | Administrator sustava će imati sposobnost dodavanja, brisanja i ažuriranja postojećeg popisa karti. |
| 6 | Responzivnost aplikacije | Aplikacija će biti responzivna po dimenziji ekrana te drugačije prikazivati informacije (npr. navbar koji se transformira upadajući izbornik) |
| 7 | Prikaz najprodavanijih artikala | Prilikom ulaska u aplikaciju korisniku će biti prikazan određen broj najprodavanijih karti (potencijalni prostor za reklame). |
| 8 | Izmjena valute | Po svom izboru, korisnik će imati mogućnost mijenjati prikazanu valutu cijene. |
| 9 | Single card prikaz | Prilikom odabira jedne karte korisnik će biti doveden na detaljniji prikaz jedne karte. |
| 10 | Pretraga prodavača | Korisnici će moći u pretragu upisati ime prodavača te će mu se ispisati svi slično imenovani korisnici s kartama u inventaru |
| 11 | Statistika prodavane karte | Svaka karta prilikom svog odabira će prikazati statistiku kao što je najveća cijena, najmanja cijena, količina u ponudi itd. |
| 12 | Dohvaćanje slika karata iz vanjskog izvora | Fotografije karata koje će se prikazivati korisniku na stranici automatski će se preuzimati koristeći API proizvođača karti |

# Funkcionalnost 1

Potrebno je omogućiti korisnicima prijavu u sustav kako bi mogli koristiti usluge koje aplikacija pruža. Korisnici, odnosno posjetitelji aplikacije koji nemaju profil moći će svoj profil kreirati, registrirati se. Potrebno je ostvariti da se lozinka koju korisnik odabere (unese) na svojem profilu kriptira kako njen sadržaj ne bi bio dostupan u slučaju gubitka podataka.

Sustav prijave također će prilikom registracije morati imati validaciju, tj. provjeru postojanja korisnika u bazi podataka kako bi se onemogućilo kreiranja vise istih profila istom e-mail adresom.

# Funkcionalnost 2

Svaki korisnik aplikacije je prodavatelj i kupac. Odnosno, on mora moći karte koje posjeduje staviti u prodaju, a one koje drugi korisnici prodaju, kupiti. Iz tog razloga svaki korisnik mora imati mogućnost dodavanja karte u svoj inventar koji želi prodati putem aplikacije. Prilikom otvaranja profila korisnika prikazati će se sve karte koje trenutno ima dodane za prodaju, a samom korisniku će se ponuditi opcija dodavanja nove karte.

# Funkcionalnost 3

Aplikacija mora imati razvijen sustav prodaje, odnosno razmjene karata simulacijom kupovine iste. Karta će se kupovati prvotno dodavanjem u košaricu, a potom potvrdom transakcije iz košarice. Transakcije će u ovoj aplikaciji biti samo demonstrativna, bez realizacije prave transakcije i kupovine. Klikom na potvrdu kupovine iz inventar prodavatelja karta (ili karta) se moraju preseliti u inventar kupca.

# Funkcionalnost 4

Aplikacija treba imati sustav pretrage karte. Pretraga se mora izvršavati unosom već i jednog slova, te se rezultat prikazuje neovisno o veličini (“*lowercase”* i *“upercase”*) i položaju slova u riječi. Poželjno je da se rezultat na stranici prikaže u obliku popisa ili kartica.

# Funkcionalnost 5

Potrebno je implementirati CRUD administraciju postojećih karata. Magic the Gathering karte su fizičke karte i kao takve njihovi oglasi ne mogu sadržavati nepostojeće karte. Kako bi se taj problem eliminirao koristiti će se bara postojećih karata koju će administratori održavati. Za održavanje te baze potrebno je da se administratori koriste CRUD alatima. Oni uključuje četiri radnje nad kartama, dodavanje, uređivanje, pregled i brisanje karti.

# Funkcionalnost 6

Zbog velikog broja korisnika mobilnih uređaja i kupovine putem mobitela, aplikacija mora biti prilagođena i za te korisnike. Aplikacija sama mora prepoznati da se radi o mobilnom uređaju te samostalno skalirati i prilagoditi sadržaj i izgled web stranice.

# Funkcionalnost 7

Kako bi se posjetitelja odmah privuklo u korištenje stranice i prikazao sadržaj kakav se može pronaći, početna će stranica sadržavati listu posljednjih najprodavanijih karti.

# Funkcionalnost 8

U usmjerenosti na globalno tržište potrebno je da se cijene karata iskazuju ili preračunavaju i u druge poznate valute. Osnovna valuta biti će američki dolar.

# Funkcionalnost 9

Nakon pretrage karte ili pregledom najprodavanijih karata na početnoj stranici, klikom na neku od karti mora se otvoriti detaljan sadržaj i opis te karte. Sadržaj koji se mora prikazati je:

* Ime karte
* Ime autora karte
* Tekst na karti (opis)
* Tip karte
* Učestalost karte
* Ime ekspanzije

# Funkcionalnost 10

Ova funkcionalnost mora raditi isto kao i ona za pretragu karata, s razlikom što će ovdje objekt pretrage biti korisnik. Nakon uspješne pretrage rezultat se mora prikazati kao lista gdje se klikom na pojedino ime korisnika otvara njegov profil i popis karti koje ima u prodaji.

# Funkcionalnost 11

Prilikom otvaranja detaljnijeg prikaza karte potrebno je prikazati osnovne statistike o karti. Te statistike uključuju broj komada u prodaju (gledajući ukupno sve prodavatelje), najniža postignuta cijena te najviša postignuta cijena.

# Funkcionalnost 12

Radi jednostavnosti i ne imanja potrebe za vlastitim sustavom pohrane, za prikaz slika potrebno je koristiti vanjski izvor fotografija karti. Navedenu uslugu besplatno daje sam proizvođač karti putem svog API-ja te je poželjno iskoristiti tu opciju.