



ОД 2019. ГОДИНЕ

Академија струковних  
студија Шумадија

одсек у Крагујевцу

## Predlog rešenja

- Scout app-

Predmetni nastavnik:

Studenti:

Saša Stamenović

Šišmanović 020/2023

Popović 126/2023

Filipović 024/2023

Anastasija

Petar

David

## Sadržaj:

1. Spoljašnji interfejsi.....	1
1.1 Početna .....	1
1.2 Odabir .....	1
1.3 Zahtevi Skauta.....	2
1.4 Isplata .....	2
1.5 Preuzimanje izveštaja .....	3

# 1.Spoljašnji interfejsi

## 1.1 Početna

Na početnoj stranici aplikacije, korisniku se prikazuje forma za kreiranje novog naloga. U centralnom delu stranice nalazi se polje za unos domen adrese, korisničkog imena i lozinke. Korisnik ima mogućnost da nastavi registraciju putem Google ili Apple naloga, čime se proces prijavljivanje pojednostavljuje.

Ispod polja za unos nalaze se uslovi korišćenje aplikacije, koje korisnik može pročitati pre nego što završi registraciju. Potvrda registracije podrazumeva jendostavan unos potrebnih podataka ili povezivanje sa Google ili Apple nalogom, bez obaveza dodatnog prihvatanja uslova korišćenja.

## 1.2 Odabir

Nakon uspešno završene registracije ili prijave, korisnik se preusmerava na sledeći korak gde bira sport koji želi da prati ili analizira. U našem slučaju je to vaterpolo, ali korisnik može odabrati i druge dostupne sportove iz padajuće liste.

Ispod opcije za odabir sporta nalazi se dugme „Otvorite listu svih igrača u bazi podataka”.

Klikom na ovo dugme korisnik dobija pristup kompletnoj bazi podataka igrača za izabrani sport. U ovom prikazu su navedeni osnovni podaci o igraču.

Na ovoj stranici korisnik ima mogućnost da odabere sledeće parametre:

- **Pozicija igrača:** Padajući meni sa pozicijama kao što su golman, napadač, bek i slično.
- **Starost igrača:** Izbor željenog starosnog intervala.
- **Visina igrača:** Unos željenog intervala visine.
- **Težina igrača:** Unos željenog intervala težine.

Ispod ovih navedenih opcija nalaze se dva dugmeta:

- „Prikazi listu igrača“
- Opcija „nazad“

### 1.3 Zahtevi Skauta

Nakon što se otvori lista igrača, korisnik može da odabere koji igrači ga zanimaju. Zatim, postoji polje za unos u kojem korisnik može napisati specifične zahteve koje ima za skauta.

Kada korisnik završi za unosom zahteva može da prosledi zahtev skautu klikom na dugme „ **Prosledi zahtev skautu**“. Ova opcija omogućava korisnicima da preciziraju svoje potrebe i olakšaju komunikaciju sa skautima.

### 1.4 Isplata

Nakon što je zahtev prosleđen skautu, na sledećoj stranici korisniku je ponuđena opcija „ **Isplatite nas da biste dobili izveštaj** “. Ispod ove opcije nalazi se dugme za **Isplatu**, putem kojeg korisnik može izvršiti uplatu kako bi dobio detaljan izveštaj od skauta o izabranim igračima.

## 1.5 Preuzimanje izveštaja

Na ovoj stranici korisnici mogu preuzeti izveštaj o svom zahtevu. Ispod naslova nalazi se dugme za preuzimanje izveštaja, koje omogućava korisnicima da sačuvaju dokument na svom uređaju i dobiju sve potrebne informacije koje su tražili od skauta.

Na sledećoj stranici, korisnik je upitan da li želi da naruči novi izveštaj, uz padajući meni sa opcijama „da“ ili „ne“.