

Домашна работа 2

1. Архитектура

1.1 Вовед

Тимот во кој ние учествуваме, односно тимот кој ја изработува **WineryHub** апликацијата, има за цел да си го олесни процесот на правење на апликацијата. Исто така и да ја подобри оптималноста со тоа што ќе ги следи чекорите кои ни беа зададени во презентациите, како и редоследот на чекорите кои самиот тим ги наведе и оформи за изработка на веб апликацијата. Во првиот дел, подвлечени се клучните концепти и направена е категоризација според принципот на работа на концептуалната архитектура. Потоа направивме архитектура на извршен поглед кој се фокусираше на перформансите и употребливоста на апликацијата. Во следниот чекор го прикажавме и имплементациониот поглед на самата апликација. Во него направивме тежинска табела во која ги наведовме технологиите кои ги користевме и нивните тежини. За крај ја имаме финалната архитектура на нашата апликација, како и начинот на кој планираме да ја реализираме деталната архитектура.

1.2 Концептуална архитектура

Со цел да може да се направи категоризација ќе направиме подвлекување на клучните концепти во барањата кои претходни ги наведовме за нашата апликација. Станува збор за **веб апликација** која:

1. Ќе ни овозможи најва преку емаил адреса.
2. Ќе овозможи ресетирање на лозинка.
3. Ќе овозможи собирање на поени.
4. Ќе овозможи искористување на добиените поени.
5. Ќе овозможи лоцирање на винарии.
6. Ќе овозможи приказ на рута до самата винарија.
7. Ќе овозможи приказ на рејтинг за винарии.
8. Ќе овозможи оценување на винарии.
9. Ќе овозможи приказ на времето потребно за да се стигне до винаријата.
10. Ќе овозможи резервација на тура/маса во винаријата.
11. Ќе овозможи преглед на менито на вина.
12. Ќе овозможи давање на совети за парирање на вина со јадење.
13. Ќе овозможи филтери за винарии во однос на виното кое е избрано.
14. Ќе овозможи преглед на попусти во зависност од поени.
15. Ќе овозможи приказ на најдобро оценети винарии.
16. Ќе овозможи интерактивна мапа за движење на корисник.

Следува приказ на табела на клучни концепти.

| System | Functionality | Data | Stakeholder | Abstract Class |
|--------|----------------|--------------|-------------|--------------------|
| Мапа | Најава | Емаил адреса | Корисник | Добиени поени |
| | Ресетирање | Лозинка | | Најблиска винарија |
| | Собирање | Поени | | Интерактивна мапа |
| | Лоцирање | Винарија | | Омилени винарии |
| | Искористување | Маса | | Најдобри вина |
| | Приказ на рута | Мени | | Предложени совети |
| | Резервација | Вина | | Оптимална рута |
| | Оценување | Оцена | | Најбрза рута |
| | Филтрирање | Рута | | Навигациски алатки |
| | Движење | | | Најевтина винарија |
| | Регистрација | | | |
| | Пребарување | | | |
| | Купување | | | |

Табела 1.0 категоризација на клучни концепти

Во нашата апликација имаме еден надворешен систем и еден стејкхолдер кој е опфатен во барањата.

1.3 Извршна архитектура

1.4 Имплементациска архитектура

| Criteria | Weight(тежина) | HTML | | CSS | |
|----------|----------------|--------|--------------|--------|--------------|
| | | rating | weight score | rating | weight score |
| 1 | 2 | 80.00% | 1.6 | 60.00% | 1.2 |
| 2 | 4 | 70.00% | 2.8 | 70.00% | 2.8 |
| 3 | 3 | 75.00% | 2.25 | 75.00% | 2.25 |
| 4 | 5 | 60.00% | 3 | 60.00% | 3 |
| 5 | 3 | 80.00% | 2.4 | 70.00% | 2.1 |
| 6 | 2 | 75.00% | 1.5 | 80.00% | 1.6 |
| 7 | 1 | 70.00% | 0.7 | 60.00% | 0.6 |
| 8 | 3 | 60.00% | 1.8 | 80.00% | 2.4 |
| 9 | 4 | 90.00% | 3.6 | 90.00% | 3.6 |
| 10 | 5 | 55.00% | 2.75 | 60.00% | 3 |
| 11 | 2 | 70.00% | 1.4 | 60.00% | 1.2 |
| 12 | 1 | 65.00% | 0.65 | 80.00% | 0.8 |
| 13 | 5 | 80.00% | 4 | 90.00% | 4.5 |
| 14 | 3 | 70.00% | 2.1 | 60.00% | 1.8 |
| 15 | 2 | 70.00% | 1.4 | 70.00% | 1.4 |
| 16 | 3 | 80.00% | 2.4 | 80.00% | 2.4 |
| Totals | 48 | 71.88% | 2.146875 | 71.56% | 2.165625 |

Тежинска табела

Team:
WineryHub