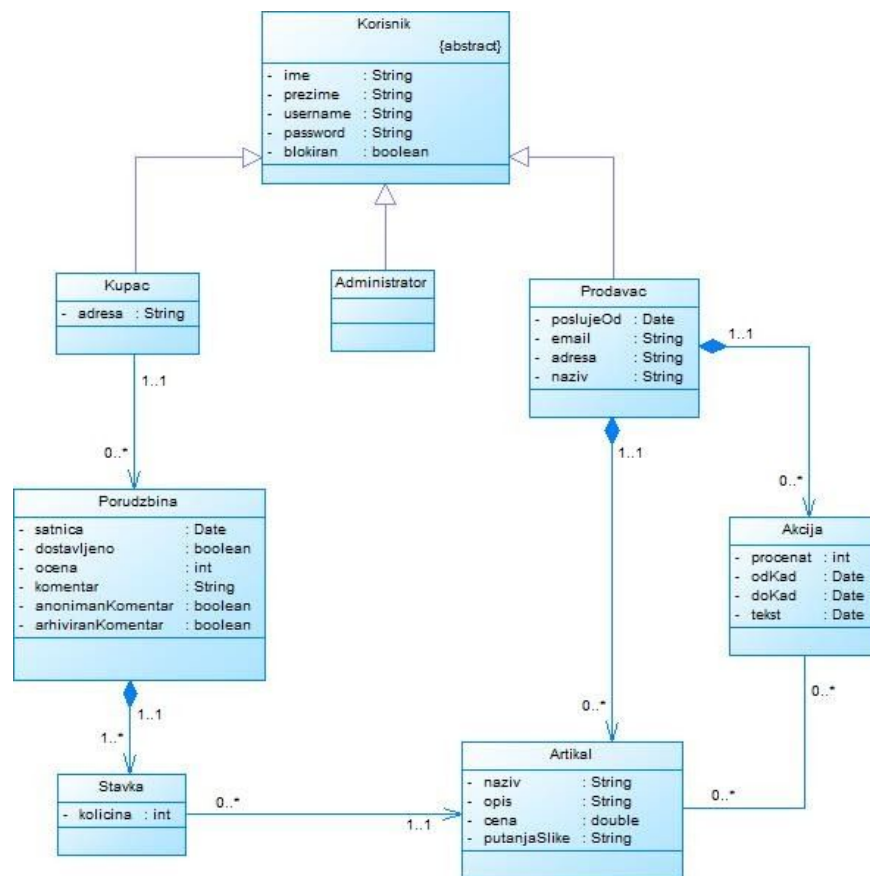


Projektna specifikacija 2021

Programiranje mobilnih sistema i uređaja

Implementirati Android aplikaciju za rad sa porudžbinama koju koriste prijavljeni korisnici - administratori, prodavci i kupci. Prilikom startovanja aplikacije implementirati početni ekran (*SplashActivity*) kroz koju se korisnik uvodi u samu aplikaciju (prikazuje se logo aplikacije i/ili njen naziv). Kroz ovu aktivnost se proverava da li je korisnik prethodno prijavljen, te ukoliko jeste preusmerava se na glavni prikaz (opisan u nastavku specifikacije), dok ukoliko korisnik nije bio prethodno prijavljen, nakon početnog prozora korisnika biva preusmeren na stranicu prijavu.

Slika 1. Prikazuje model aplikacije.



Slika 1. UML dijagram modela aplikacije

Prijava/Odjava

U okviru ove aktivnosti korisniku je omogućena prijava na sistem. Pored prikaza forme za unos kredencijala, na istom prikazu uključiti i link za prelaz na formu za registraciju. U okviru aplikacije podržati opciju za odjavu, koja će biti dostupna u Toolbar meniju.

Registracija

Prilikom registracije na sistem osim korisničkih podataka, korisnik bira i ulogu (prodavac ili kupac). Nakon uspešne registracije preusmeriti korisnika na aktivnost za prijavu na sistem.

Rad sa komentarima

Svaki prodavac ima uvid u komentare koje su kupci ostavili nakon isporuke porudžbina. Svaki prodavac može da izabere koji komentari će biti vidljivi na stranici svakog prodavca, tako što je za svaki od komentara dostupna opcija *Arhiviraj*, čijim izborom taj komentar više neće biti prikazivan na stranici. Prikaz komentara realizovati kao zasebnu aktivnost do koje korisnik dolazi tako što na stranici svakog prodavca iz Toolbar menija bira opciju *Komentari*.

Rad sa artiklima

Obezbediti prodavcima prikaz svih njihovih artikala u okviru zasebne aktivnosti za prikaz artikala (korisnik dolazi do ove aktivnosti preko izbora opcije *Artikli* na Toolbaru koji se nalazi na stranici svakog prodavca). U okviru ovog prikaza prodavac ima mogućnost da odabere neku od opcija - ažuriranje ili brisanje pojedinačnih artikala. Klikom na dugme za brisanje artikla se isti uklanja sa prikaza svih artikala, dok klikom na dugme za ažuriranje artikla prodavac biva preusmeren na posebnu aktivnost za ažuriranje istog. Ažuriranje pojedinačnog artikla realizovati kroz mehanizam popunjene forme, gde je svaki od podataka artikla moguće izmeniti.

Prodavci imaju mogućnost dodavanja novih artikala kroz zasebnu aktivnost, gde se unose svi podaci vezani za artikle, uključujući i izbor slike samog artikla (opciju za prelaz na aktivnost za dodavanje novog artikla implementirati kao dugme na stranici za prikaz svih artikala). Nakon dodavanja novog artikla, vratiti prodavca na prikaz svih njegovih artikala.

Akcije

Kroz zasebnu aktivnost (dostupnu prodavcima kroz Toolbar meni na glavnom prikazu) omogućiti prikaz svih aktuelnih akcija jednog prodavca (aktuelne akcije su one čije vreme trajanja nije isteklo u odnosu na trenutni momenat, a prikazuju se i one gde vreme početka trajanja akcije tek predstoji). Dodati dugme za kreiranje nove akcije, gde klikom na isto prodavac biva preusmeren na formu za unos akcije. U okviru forme, pored trajanja akcije (izbor početnog i krajnjeg datuma), prodavac unosi opis aktivnosti i bira na koje artikle se akcija odnosi. Nakon uspešnog dodavanja akcije prodavac se vraća na prikaz svih akcija.

Poručivanje

Kreirati zasebnu aktivnost u okviru koje kupci imaju mogućnost poručivanja artikala putem aplikacije. Naručivanje se odvija kroz nekoliko koraka.

1. U okviru glavnog prikaza potrebno je odabrati konkretnog prodavca, pri čemu se prodavci prikazuju kroz list view.
2. Nakon izbora konkretnog prodavca prelazi se na stranicu izabranog prodavca odakle se može pristupiti naručivanju njegovih konkretnih artikala.
3. Korisnik bira artikle koje želi da poruči kao i količinu istih. Prilikom poručivanja artikala, kupac može u okviru jedne porudžbine da naruči artikle samo jednog prodavca.
4. Izborom dugmeta "*Završi kupovinu*" korisniku se prikazuju detalji - sve izabrane stavke (artikal, količina, cena svakog od artikala), kao i ukupna cena cele porudžbine.
5. Klikom na dugme "Poruči", korisnik završava naručivanje i biva preusmeren glavni prikaz.

Kod prikaza artikala voditi računa da li se isti nalaze na akciji te prikazivati i akcijske ponude.

Recenzije

Nakon isporučene porudžbine, kupac ima mogućnost ostavljanja recenzije. U okviru zasebne aktivnosti prikazati kupcu sve prispele i neocenjene porudžbine (dolazak kupca na aktivnost za prikaz ovih porudžbina omogućiti kroz opciju Toolbara na glavnom prikazu). Izborom jedne konkretne porudžbine, kupac ima mogućnost ostavljanja komentara u slobodnoj formi kao i ocene (1-5) pri čemu su oba podatka (i komentar i ocena) obavezni. Takođe, korisnik može da odabere da ostane anoniman (štikliranjem checkbox-a). U slučaju da je korisnik izabrao da ostane anoniman, njegovi podaci (ime, prezime i/ili korisničko ime) neće biti prikazani na stranici svih komentara jednog prodavca.

Na osnovu ocene svake porudžbine formira se prosečna ocena svakog prodavca koja se prikazuje u okviru glavnog prikaza pored podataka svakog od prodavaca, kao i na stranici svakog zasebnog prodavca.

Rad sa korisnicima

Administratori imaju mogućnost pregleda svih korisnika, kao i blokiranja pojedinačnih korisnika. Blokirani korisnici nemaju pristup aplikaciji (onemogućiti njihovu prijavu na sistem). Aktivnosti za prikaz svih korisnika administratori pristupaju izborom opcije *Korisnici* u okviru Toolbara na glavnom prikazu.

Dodatno

Implementirati rad sa senzorima i ponašanje po izboru (jedan ili više senzora). Izabrati neki deo aplikacije i uključiti rad sa senzorima tamo gde vam to ima smisla. Studenti koji uspešno implementiraju rad sa senzorima, biće nagrađeni bonus poenima. Imate potpunu slobodu izbora gde uključiti ponašanje senzornog ponašanja i za šta, dok god to ima smisla, jedan od primera

je dat u nastavku. Ukoliko niste sigurni da li je ideja koju imate dobra ili ne, posavetujte se sa asistentima.

Jedan od mogućih slučajeva implementacije senzorne logike jeste implementacija *shake* eventa, pri čemu je potrebno da kada se desi *shake* uređaja povećati količinu artikala kod poručivanja.

Napomene

1. Za izbor fotografija koristiti Photos/Camera aplikaciju.
2. Podešavanja aplikacije čuvati u okviru *SharedPreferences*.
3. Izvorni kod projekta smestiti na GitLab repozitorijum i dodati asistentski nalog kao *Maintainera*.
4. Potrebno je ispoštovati rok za slanje koda na repozitorijum pred odbranu u svakom roku, odnosno kontrolnu tačku o čemu ćete biti na vreme obavešteni.
5. Projekat je moguće braniti u tri roka: junsko/julski, septembarski i januarski. U poslednjem od tri navedena roka bodovi sa projekta se skaliraju (množe sa 0.8).
6. Projektna rešenja će pred svaki od rokova biti propuštena kroz softver za detekciju plagijata. Studenti koji budu prepisivali (osoba koja prepiše i osoba od koje se prepiše) biće sankcionisane tako što neće moći da brane projekat u tekućem roku.