

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET  
U SARAJEVU

# USER INTERFACE SPECIFICATION

Project: „Bookshelf“

Tim 14

# SADRŽAJ

1. Uvod.....	3
1.1. Svrha dokumenta.....	3
1.2. Opseg dokumenta.....	3
1.3. Definicije, akronimi i kratice.....	3
1.4. Standardi dokumentovanja.....	3
1.5. Reference.....	4
2. Logički tok.....	4
3. Opis ekrana.....	5
3.1. Ekran za prijavu korisnika.....	5
3.2. Ekran za prikaz liste korisnika.....	6
3.3. Ekran za pretragu knjige.....	7
3.4. Ekran za prikaz registracije korisnika.....	8
3.5. Ekran za prikaz informacija o knjizi.....	9
3.6. Ekran za prikaz profila korisnika.....	10
3.7. Ekran za osnivanje kluba knjige.....	11
3.8. Ekran za prihvatanje ili odbijanje zahtjeva (poziva) za članstvo u klubu knjige.....	12
3.9. Ekran za prikaz detalja o klubu knjige.....	13

# 1. UVOD

## 1.1 Svrha dokumenta

Svrha ovog dokumenta jeste prikaz detaljne specifikacije korisničkog interfejsa sistema za online klub knjige „Bookshelf“. Unutar dokumenta će biti prikazan izgled korisničkih interfejsa, kao i logički tok aplikacije. Korisnicima je interakcija sa sistemom omogućena korištenjem ove mobilne aplikacije preko njihovog mobilnog uređaja. Navedeni interfejsi su jasni i jednostavni za upotrebu. Krajnji cilj dokumenta jeste da se dizajn korisničkog interfejsa uključi u formalnu specifikaciju sistema.

## 1.2. Opseg dokumenta

Dokument sadrži: opis postojećih problema sistema, opis logičkog toka sistema te detaljan opis i prikaz sadržaja i funkcionalnosti svakog korisničkog interfejsa.

## 1.3. Definicije, akronimi i kratice

- **IEEE standard** → skup preporuka i pravila organizacije IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineer – međunarodna neprofitna profesionalna organizacija za unapređenje tehnologija baziranih na elektricitetu).
- **Aplikacija** → računarski program razvijen za pomoć korisnicima da bi izvršavali jednu ili više određenih zadataka.
- **IEEE 830 – 1998** → skup IEEE standarda koji definišu fizički i sloj podataka (OSI referentnog modela) vođenih mrežnih medija poznatijih kao Ethernet.
- **Korisnički interfejs** → metod interakcije sa računarom kroz manipulaciju grafičkim elementima i dodacima uz pomoć tekstualnih poruka i obavještenja. Pomoću korisničkog interfejsa upravljamo računarom, koristeći se pri tome ulaznim uređajima poput miša, tastature ili ekrana osjetljivog na dodir. Izlazni uređaj se definiše kao dio korisničkog interfejsa na kojem se vizuelno manifestiraju podaci i korisničke akcije. Najčešće korišteni izlazni uređaj je monitor.

## 1.4. Standardi dokumentovanja

Pri pisanju ovog dokumenta uvažen je IEEE 830-1988 standard za dokumente koji specificiraju systemske zahtjeve. Izrađen je kolaborativnim radom korištenjem Google Documents Servisa.

## 1.5. Reference

Dokument je pisan u skladu IEEE 830 standarda za dokumente koji specificiraju systemske zahtjeve. Standard se može naći na sljedećem linku: <http://c2.etf.unsa.ba/file.php/118/ieee830.pdf>

## 2. LOGIČKI TOK

Nakon pokretanja aplikacije korisnik unosi svoje jedinstvene korisničke podatke, korisničko ime i lozinku. Nakon uspješne prijave na sistem korisnik može koristiti aplikaciju. Naš sistem posjeduje samo jedan tip korisnika, koji ima sve privilegije i prava pristupa, a logički tok daljeg rada zavisi od korisnika.

Korisnik sistema „Bookshelf“ je u mogućnosti da kreira, briše, modifikuje račun, dodaje knjige, komentariše ih, osniva vlastiti mali klub knjige i vodi evidenciju o knjigama koje je pročitao i koje želi pročitati u budućnosti. Čitav sistem je samo korisniku prilagođen, te ne postoji ulog administratora ovog sistema. Svi korisnici imaju mogućnost prijave na sistem.

### 3. OPIS EKRANA

#### 3.1. Ekran za prijavu korisnika

Na raspolaganju je svim korisnicima i javlja se pri samom pokretanju aplikacije. Nakon prijave na sistem javljaju se ekrani koji su isti za sve korisnike.

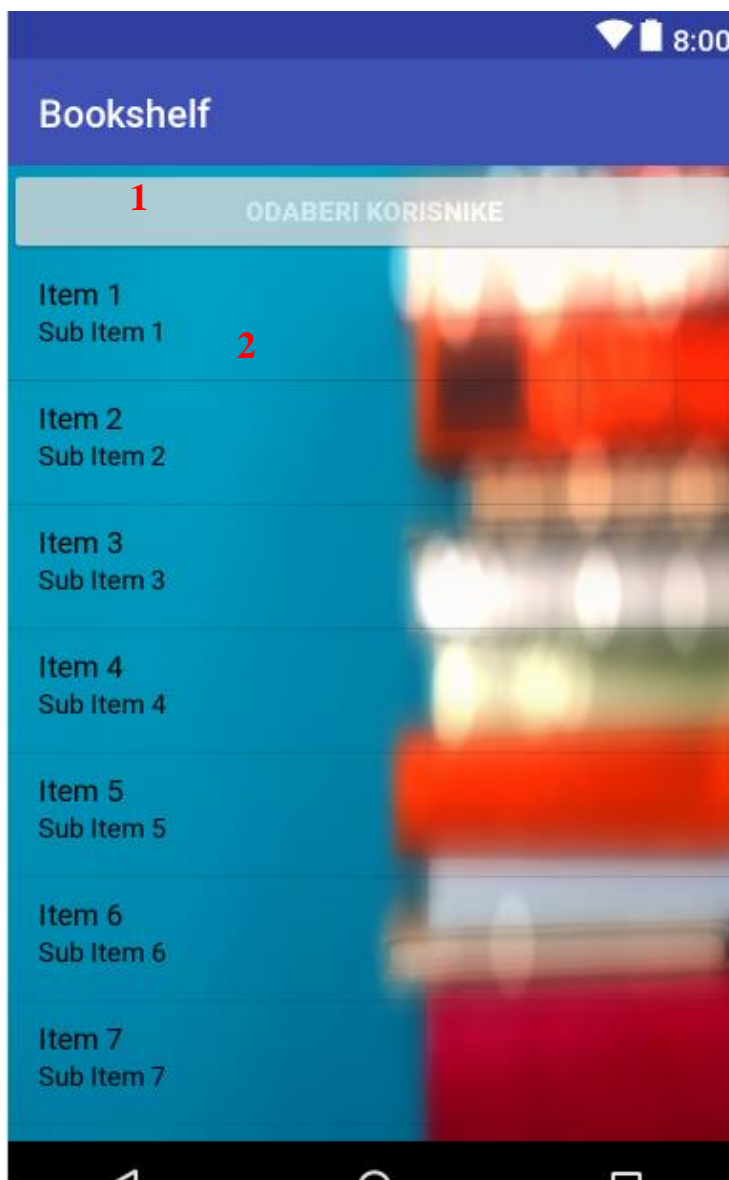


*Slika 1. Ekran za prijavu na sistem*

- 1 – Polje za unos korisničkog imena
- 2 – Polje za unos šifre
- 3 – Dugme za prijavu
- 4 – Dugme za prijavu na sistem putem već postojećeg Facebook računa
- 5 – Dugme za običnu registraciju

### 3.2. Ekran za prikaz liste korisnika

Ovdje se prikazuje lista svih korisnika sistema. Ovo je takođe omogućeno korisniku da vidi, kako bi što lakše mogao „pratiti“ ljude na ovoj aplikaciji i dodavati nove članove klubova knjige.



*Slika 2. Ekran za prikaz liste korisnika*

- 1 – Dugme odaberi korisnike
- 2 – Lista svih korisnika sistema

### 3.3. Ekran za pretragu knjige

Ova pogodnost je omogućena korisniku putem tražilice u gornjem dijelu ekrana mobilnog uređaja.



*Slika 3. Ekran za pretragu knjige*

- 1 – Edit Box za traženje knjige
- 2 - ListView koji služi za prikaz rezultata

### 3.4. Ekran za prikaz registracije korisnika

Ovdje je omogućeno korisniku da se registruje na aplikaciju „Bookshelf“, unošenjem osnovnih ličnih podataka te potvrdom na dugme registruj. U slučaju da korisnik ne želi registraciju ovim putem, može to učiniti klikom na dugme registuj se putem postojećeg Facebook računa.

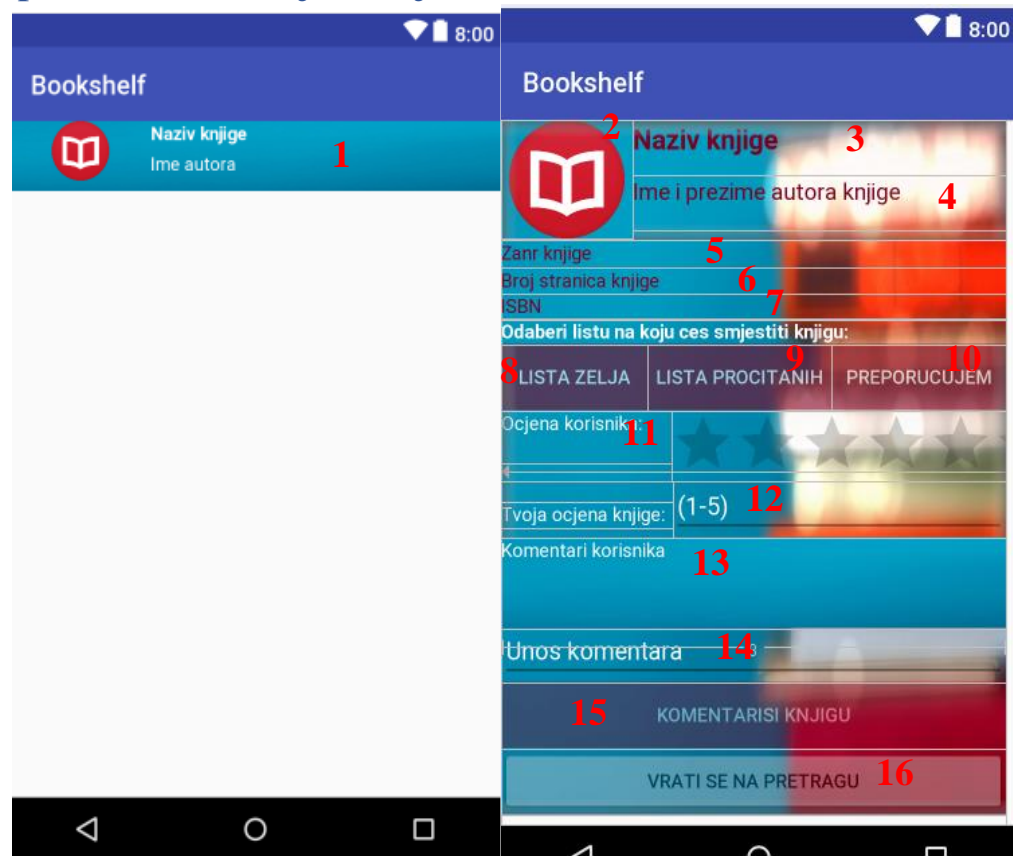


*Slika 4. Registrovanje korisnika na sistem*

- 1 – Polje za unos imena korisnika
- 2 - Polje za unos prezimena korisnika
- 3 - Polje za unos e-maila korisnika
- 4 - Polje za unos datuma rođenja korisnika
- 5- Polje za unos spola korisnika
- 6- Polje za unos korisničkog imena
- 7 - Polje za unos šifre
- 8 – Dugme za potvrdu registracije



### 3.5. Ekran za prikaz informacija o knjizi



Slika 6. i 7. Ekran za prikaz odabira knjige i detalja knjige

- 1 – ListItem knjige
- 2 – Slika knjige
- 3 – Polje za prikaz naziva knjige
- 4 – Polje za prikaz imena i prezimena autora knjige
- 5 – Polje za prikaz žanra knjige
- 6 – Polje za prikaz broja stranica knjige
- 7 – Polje za prikaz ISBN šifre knjige
- 8 – Dugme za prikaz liste želja
- 9 – Dugme za prikaz liste pročitanih knjiga
- 10 – Dugme za prikaz preporučenih knjiga
- 11 – Polje za prikaz prosječne ocjene knjige
- 12 – Polje za ocjenjivanje knjige
- 13 – Polje za prikaz komentara korisnika za datu knjigu
- 14 – Polje za unos vlastitog komentara korisnika na knjigu
- 15 – Dugme za potvrdu komentarisanja knjige
- 16 – Dugme za vrćanje na prethodnu stranicu

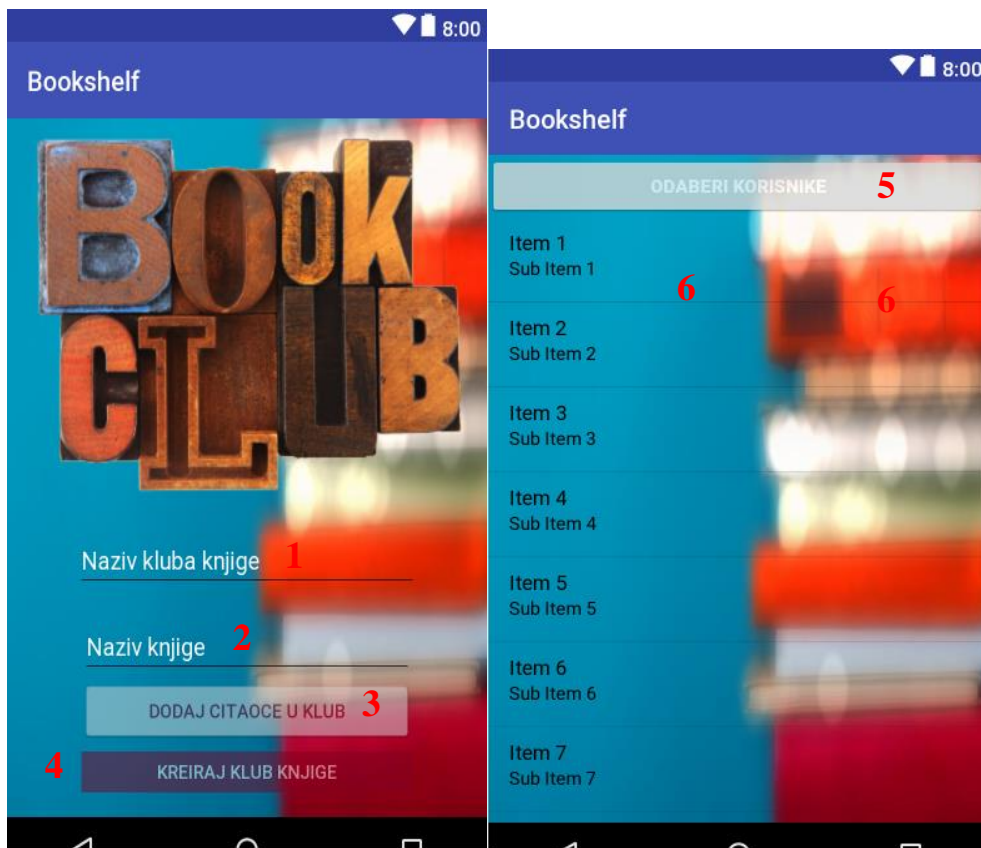
### 3.6. Ekran za prikaz profila korisnika



Slika 8. Ekran za prikaz profila korisnika

- 1 – Dugme za prelazak na opciju osnivanja kluba knjige
- 2 – Dugme za prikaz liste klubova knjige u koje je učlanjen korisnik
- 3 – Dugme za opciju brisanja računa
- 4 – Dugme za odjavu
- 5 – Prikaz liste preporučenih knjiga korisnika
- 6 – Prikaz liste pročitanih knjiga korisnika
- 7 – Prikaz liste želja korisnika

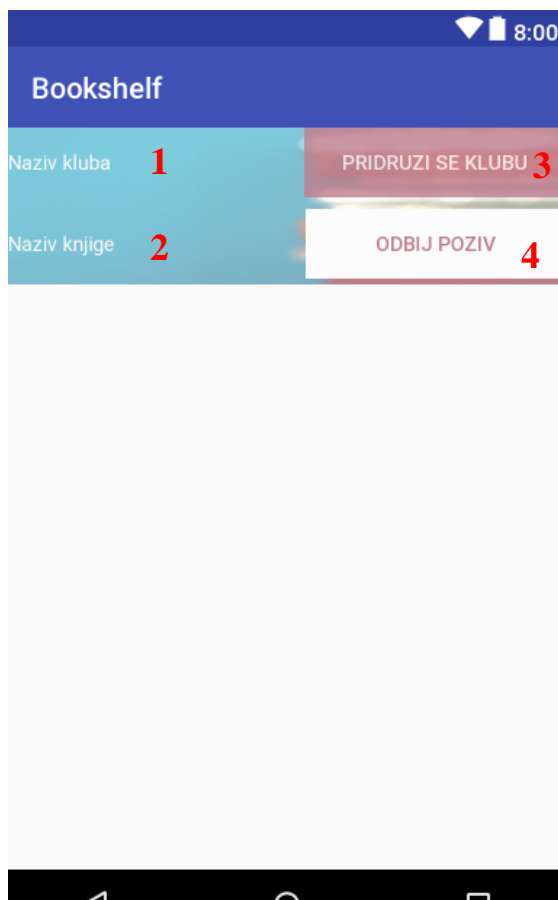
### 3.7. Ekran za osnivanje kluba knjige



Slika 9. i 10. Ekran za osnivanje kluba knjige

- 1 – Polje za unos naziva kluba knjige
- 2 – Polje za unos Naziva knjige
- 3 – Dugme za dodavanje čitaoca u klub
- 4 – Dugme za kreiranje kluba knjige
- 5 – Dugme za odabir korisnika
- 6 – Lista svih korisnika koje prati

### 3.8. Ekran za prihvatanje ili odbijanje zahtjeva (poziva) za članstvo u klubu knjige



*Slika 11. Potvrda/odbijanje zahtjeva*

- 1 – Polje za prikaz naziva kluba knjige
- 2 – Polje za prikaz naziva knjige
- 3 – Dugme za potvrdu zahtjeva za ućlanjenje u klub knjige
- 4 – Dugme za odbijanje zahtjeva za ućlanjenje u klub knjige

### 3.9. Ekran za prikaz detalja o klubu knjige



Slika 12. Ekran za prikaz detalja o klubu knjige

- 1 – Polje za prikaz naziva kluba knjige
- 2 – Polje za prikaz naziva knjige
- 3 – Polje za prikaz trenutnog roka za čitanje knjige
- 4 – Polje za unos drugog roka čitanja knjige
- 5 – Dugme za kreiranje novog roka za čitanje knjige