

User interface specification

LunaSoft



| | |
|---|----------|
| 1. UVOD | 2 |
| 1.1 SVRHA DOKUMENTA..... | 2 |
| 1.2 OPSEG PROJEKTA | 2 |
| 1.3 DEFINICIJE, AKRONIMI I KRATICE | 2 |
| 1.4 STANDARDI DOKUMENTOVANJA | 2 |
| 1.5 REFERENCE | 2 |
| 2. LOGIČKI TOK | 3 |
| 3 OPISI EKRANA | 3 |
| 3.1 EKRAN ZA PRIJAVU KORISNIKA | 3 |
| 3.2 POČETNI EKRAN | 3 |
| 3.2.1 Ekran za izmjenu passworda..... | 4 |
| 3.4 TAB PACIJENTI..... | 5 |
| 3.4.1 Ekran za manipulaciju pacijenata..... | 5 |
| 3.4.2 Ekran za registraciju novog pacijenta | 6 |
| 3.4.3 Ekran za modifikaciju pacijenta | 7 |
| 3.4.4 Ekran za prikaz pacijenata..... | 8 |
| 3.6 EKRAN ZA DODAVANJE I PRIKAZ MATERIJALA..... | 10 |
| 3.6.1 Forma za dodavanje materijala..... | 10 |

1. Uvod

1.1 Svrha dokumenta

Svrha ovog dokumenta je da se prikaže detaljna specifikacija korisničkog interfejsa sistema za upravljanje softverskim licencama. Dokumentom će biti prikazan izgled korisničkih interfejsa, kao i logički tok aplikacije. Korisnicima je interakcija sa sistemom omogućena preko GUI-a. Interfejsi su jasni i jednostavni za upotrebu. Nakon obuke korisnici će moći ispravno koristiti sve funkcionalnosti sistema koje su im na raspolaganju kroz interakciju sa korisničkim interfejsom. Cilj dokumenta je da se GUI dizajn uključi u formalnu specifikaciju sistema.

1.2 Opseg projekta

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

- 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.
- IEEE standard - skup preporuka i pravila organizacije IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers - međunarodna neprofitna profesionalna organizacija za unapređenje tehnologija baziranih na elektricitetu).
- Aplikacija - računarski program razvijen za pomoć korisnicima da bi izvršavali jedan ili više određenih zadataka.
- IEEE 830 – 1988 - skup IEEE standarda koji definiraju fizički i sloj podataka (OSI referentnog modela) vođenih mrežnih medija poznatijih kao Ethernet..

1.4 Standardi dokumentovanja

Pri pisanju ovog dokumenta uvažen je IEEE 830-1988 standard za dokumente koji specificiraju sistemske zahtjeve. Autorstvo nad dokumentom zvanično ima LunaSoft. Izrađen je kolaborativnim radom korištenjem Google Documents Servisa.

1.5 Reference

- IEEE 830 – 1988 Standard
<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. Na sistem se mogu prijaviti dva različita tipa korisnika:

- Medicinska sestra
- Doktor

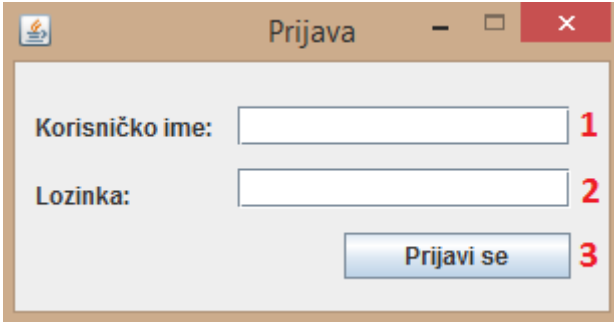
Sistem će koristiti doktori i medicinske sestre, međutim kako će oni imati ista prava pristupa i moći će obavljati iste radnje zvat ćemo ih zajedničkim imenom - korisnik.

Korisnik ne mora imati napredna znanja pri rukovanju sistemom, potrebno je samo poznavati osnovna znanja rukovanja računarom.

3 Opisi ekrana

3.1 Ekran za prijavu korisnika

Ekran zajednički za sve korisnike koji se javlja na početku pokretanja aplikacije je ekran za prijavu, i na raspolaganju su svim korisnicima sistema. Nakon prijave na sistem se otvara glavna forma koja je ista za oba korisnika.



Slika 1. Ekran za prijavu korisnika

1. Polje za tekst u koje se unosi korisničko ime.
2. Polje za tekst u koje se unosi lozinka korisnika.
3. Dugme kojim se potvrđuju uneseni podaci i otvara se glavna forma.

3.2 Početni ekran

Nakon prijave korisnika na sistem, putem ekrana za prijavu, kao prvi ekran se javlja početni ekran, na kojem se nalaze tabovi kojima ova aplikacija raspolaže raspolaže.



Slika 2. Početni ekran

1. Tab „Home“ na kojem se nalaze dugmad pod 8 i 9;
2. Tab „Narudžbe“ na kojem se nalaze dugmad vezana za narudžbe;
3. Tab „Pacijenti“ na kojem se nalaze dugmad vezana za pacijente;
4. Tab „Posjete“ na kojem se nalaze dugmad vezana za posjete;
5. Tab „Zahvati“ na kojem se nalaze dugmad vezana za zahvate;
6. Tab „Materijali“ na kojem se nalaze dugmad vezana za materijale;
7. Tab „Izvještaji“ na kojem se nalaze dugmad vezana za izvještaje.
8. Dugme za odjavljivanje korisnika
9. Dugme pomoću kojeg se otvara ekran za izmjenu passworda

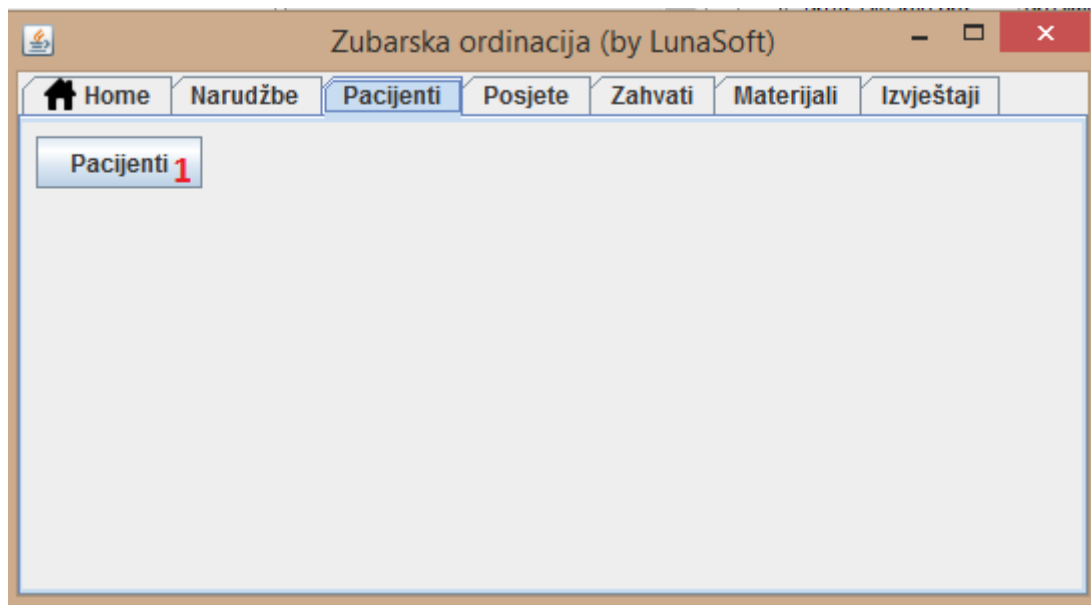
3.2.1 Ekran za izmjenu passworda

Slika 3. Ekran za izmjenu passworda

1. Dugme „Izadi“ za izlazak iz ekrana bez promjena;
2. Dugme „OK“ za potvrdu unesenih podataka i promjenu passworda.

3.4 Tab Pacijenti

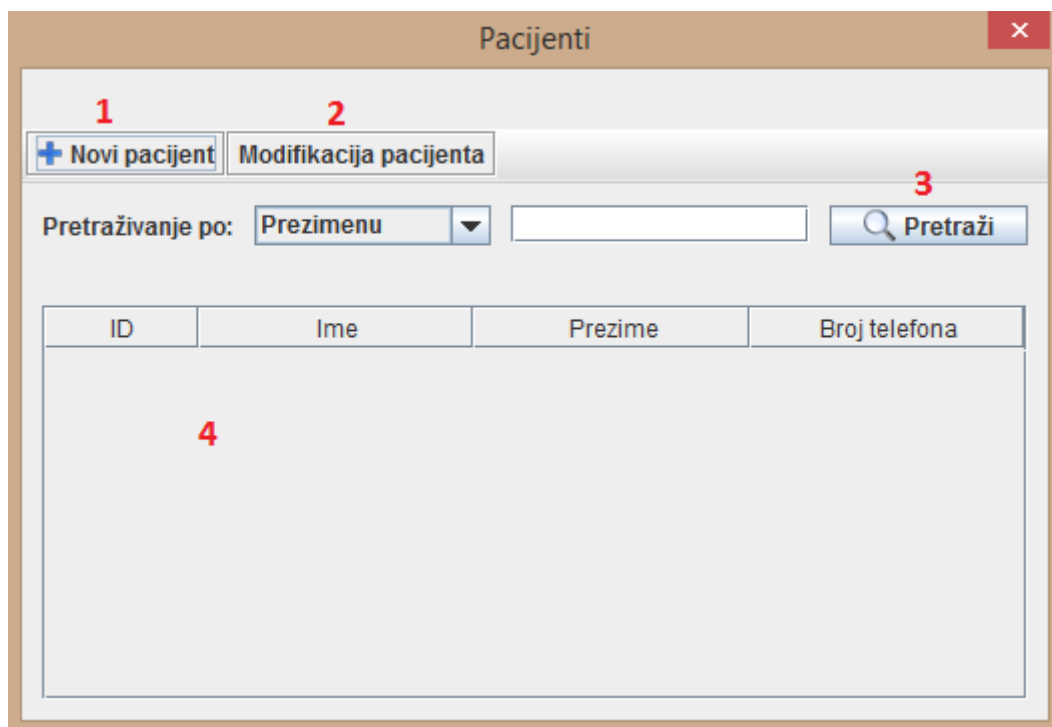
Tab na kojem se nalazi dugme koje otvara ekran za manipulaciju sa pacijentima.



Slika 4. Tab Pacijenti

1. Dugme „Pacijenti“ otvara ekran za manipulaciju sa pacijentima.

3.4.1 Ekran za manipulaciju pacijenata



Slika 5. Ekran za manipulaciju sa pacijentima

1. Dugme „Novi pacijent“ koji otvara ekran za registraciju novog pacijenta;

2. Dugme „Modifikacija pacijenta“ koji otvara ekran za modifikaciju odabranog pacijenta;
3. Dugme za pretraživanje koje filtrira pacijente navedene u listi 4;
4. Lista postojećih pacijenata.

3.4.2 Ekran za registraciju novog pacijenta

Registracija novog pacijenta

Ime:

Prezime:

Broj telefona:

E-mail:

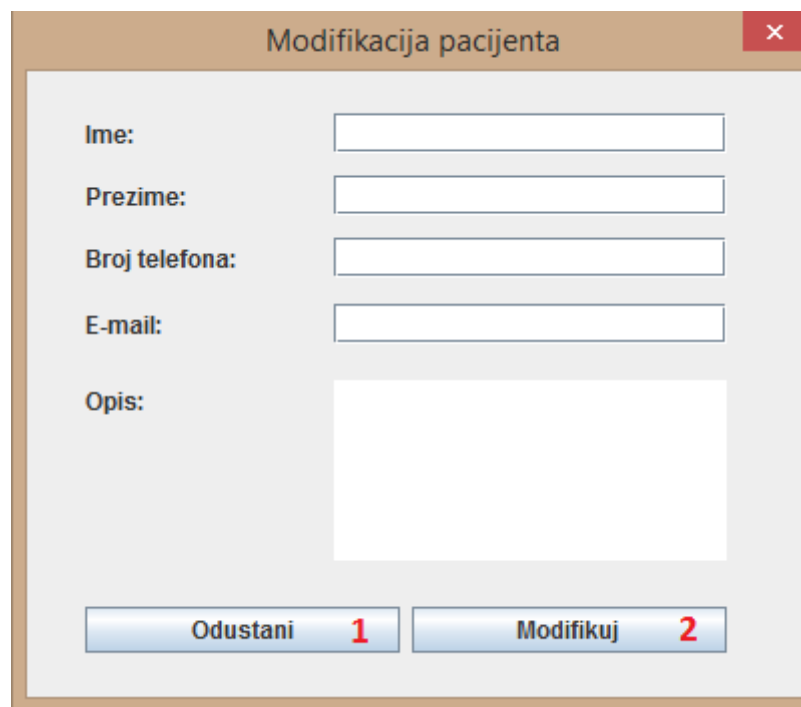
Opis:

Odustani 1 Kreiraj 2

Slika 6. Ekran za registraciju novog pacijenta

1. Dugme kojim se izlazi iz ekrana;
2. Dugme pomoću kojeg se registruje uneseni pacijent.

3.4.3 Ekran za modifikaciju pacijenta



Modifikacija pacijenta

Ime:

Prezime:

Broj telefona:

E-mail:

Opis:

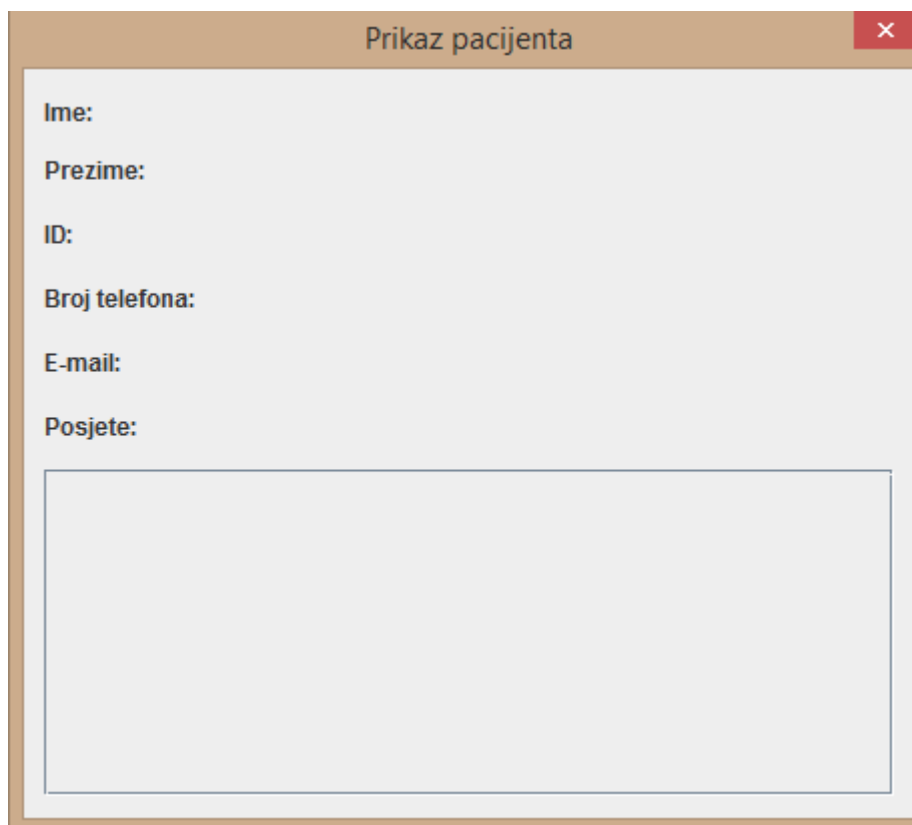
Odustani 1 Modifikuj 2

Slika 7. Ekran za modifikaciju pacijenta

1. Dugme kojim se izlazi iz ekrana;
2. Dugme kojim se modifikuje izabrani pacijent sa ponovno unesenim podacima.

3.4.4 Ekran za prikaz pacijenata

Odabirom pacijenta na ekranu za manipulaciju pacijenata otvara se detaljan prikaz pacijenta na ekranu na slici ispod.



Slika 8. Ekran za detaljan prikaz pacijenta

3.5 Tab za prikaz zahvata

Tab na kojem se nalaze dva dugmeta za manipulaciju sa zahvatima.



Slika 9. Tab Zahvati

1. Dugme „Dodavanje zahvata“ otvara ekran za dodavanje zahvata;
2. Dugme „Prikaz zahvata“ otvara ekran za manipulaciju sa zahvatima.

3.5.1 Ekran za dodavanje zahvata

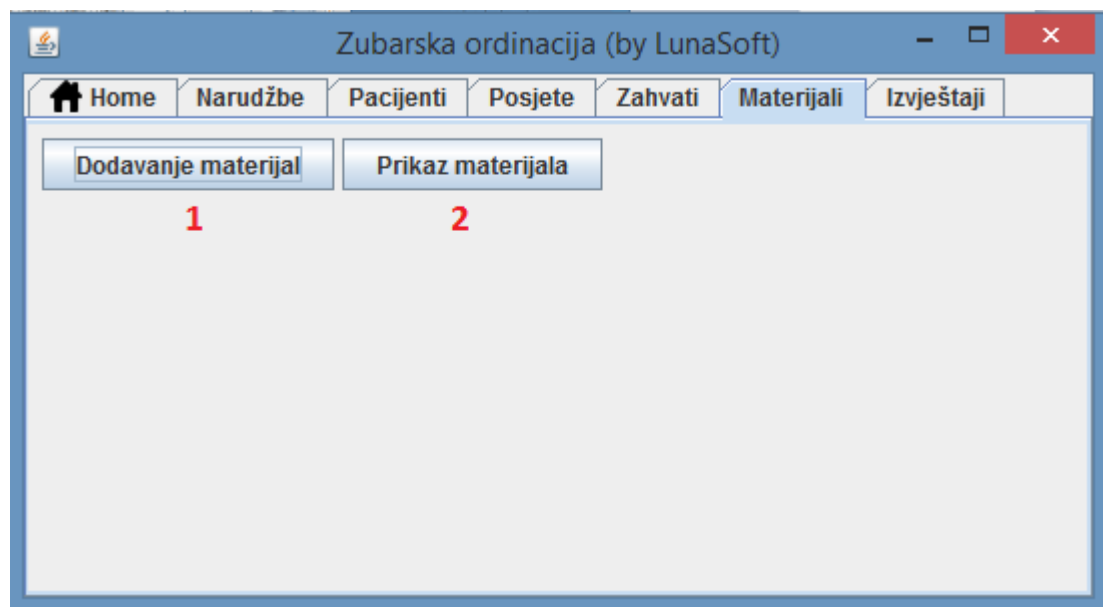
Forma za kreiranje zahvata

The screenshot shows a software window titled "Kreiranje zahvata" with a standard Windows-style title bar (blue with a red close button). The window contains a light gray form area. At the top, there are three input fields: "Naziv:" followed by a text box, "Materijal:" followed by a dropdown menu, and "Količina:" followed by a text box. Below these is a blue button labeled "Dodaj" with a red number "1" next to it. Underneath is a large empty text area labeled "Materijali:". Below that are two more input fields: "Cijena:" followed by a text box and the text "BAM", and "Opis:" followed by a large text area. At the bottom of the form are two blue buttons: "Odustani" with a red number "2" above it, and "Kreiraj" with a red number "3" above it.

Slika 10. Forma Kreiranje zahvata

1. Dugme „Dodaj“ sa kojim dodajemo materijale;
2. Dugme „Odustani“ s kojim se izlazi iz forma;
3. Dugme „Kreiraj“ pomoću kojeg kreiramo zahvat.

3.6 Ekran za dodavanje i prikaz materijala



Slika 11. Tab Materijali

1. Dugme „Dodavanje materijala“ sa kojim dodajemo materijale;
2. Dugme „Prikaz materijala“ sa kojim prikazujemo i modifikujemo materijale.

3.6.1 Forma za dodavanje materijala

Forma kojom dodajemo materijale.

Slika 12. Forma Dodavanje materijala

1. Dugme „Odustani“ sa kojim izlazimo iz forme;
2. Dugme „Kreiraj“ sa kojim kreiramo novi materijale.