

---

# USER INTERFACE SPECIFICATION

---

Delta Development  
Milana Preloga bb  
71000 Sarajevo  
Bosna i Hercegovina

## Sadržaj

Historija revizije dokumenta .....	2
1. Uvod .....	3
1.1 Svrha dokumenta .....	3
1.2 Opseg dokumenta .....	3
1.3 Standardi dokumentovanja.....	3
1.4 Definicije, akronimi i kratice .....	3
2. Poznati problemi .....	4
3. Logički tok.....	4
4. Korisnički interfejsi .....	4

## Historija revizije dokumenta

Datum	Verzija	Autor	Komentar
16.04.2016	V1.0	Delta Development	Inicijalna verzija dokumenta

# 1. Uvod

## 1.1 Svrha dokumenta

Svrha ovog dokumenta je prikaz detaljne specifikacije korisničkog interfejsa sistema za inventuru. U nastavku će biti prikazan izgled korisničkog interfejsa pokrivajući sve funkcionalnosti i ponašanje sistema. Interakcija korisnika i sistema se vrši pomoću grafičkog korisničkog interfejsa. Cilj dokumenta je uputiti korisnike u način rada sistema, te olakšati rad sa istim. Interfejs je napravljen prema principima dobrog dizajna, te je jednostavan i intuitivan. Korisnicima će biti obezbjeđena adekvatna obuka ukoliko to bude neophodno.

## 1.2 Opseg dokumenta

Dokument sadrži detaljan prikaz korisničkih interfejsa i objašnjenje svih funkcionalnosti sistema.

## 1.3 Standardi dokumentovanja

Dokument je kreiran u Microsoft Word programu i formatiran je na sljedeći način:

- Naslovi tipa Heading 1 su napisani fontom Calibri Light (Headings) veličine 16.
- Naslovi tipa Heading 2 su napisani fontom Calibri Light (Headings) veličine 13 i zelene su boje.
- Širina proreda je 1.15
- Nazivi slika su napisani fontom Calibri veličine 10.5, italic stilom.

## 1.4 Definicije, akronimi i kratice

GUI	Grafički korisnički interfejs
-----	-------------------------------

## 1.5 Reference

Dokument je napisan na osnovu sljedećih dokumenata:

- <http://www.bridging-the-gap.com/how-to-create-a-user-interface-specification/>
- <http://www.wsdot.wa.gov/eesc/bridge/software/Files/User%20Interface%20Specification.pdf>
- [http://c2.etf.unsa.ba/file.php/118/UIS\\_primjer.pdf](http://c2.etf.unsa.ba/file.php/118/UIS_primjer.pdf)

## 2. Poznati problemi

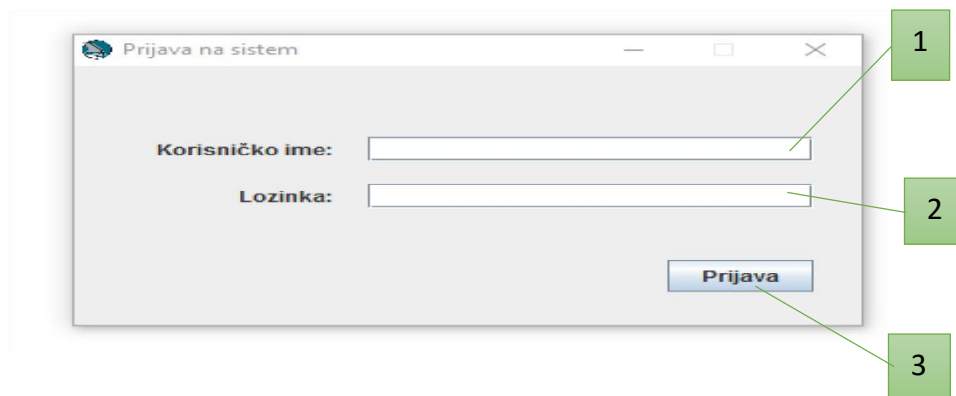
Razvojni tim je obuhvatio sve funkcionalnosti i time riješio sve poznate probleme pri procesu inventure.

## 3. Logički tok

Nakon samog pokretanja aplikacije pojavljuje se korisnički interfejs zajednički za sve korisnike, gdje je potrebno unijeti korisničke podatke (korisničko ime i lozinku). Nakon toga se u zavisnosti od korisnika pojavljuje naredni interfejs. S obzirom da zaposlenik ima ograničene privilegije, dok su šefu je omogućene dodatne funkcionalnosti (u nastavku prošireni glavni interfejs). Zaposlenik/ Skladištar ima mogućnosti promjene lozinke, kreiranja ulaznog/izlaznog dokumenta te funkcionalnosti popisa robe. Šef ima dodatne mogućnosti za dodavanje/modifikaciju/brisanje artikla i korisnika.

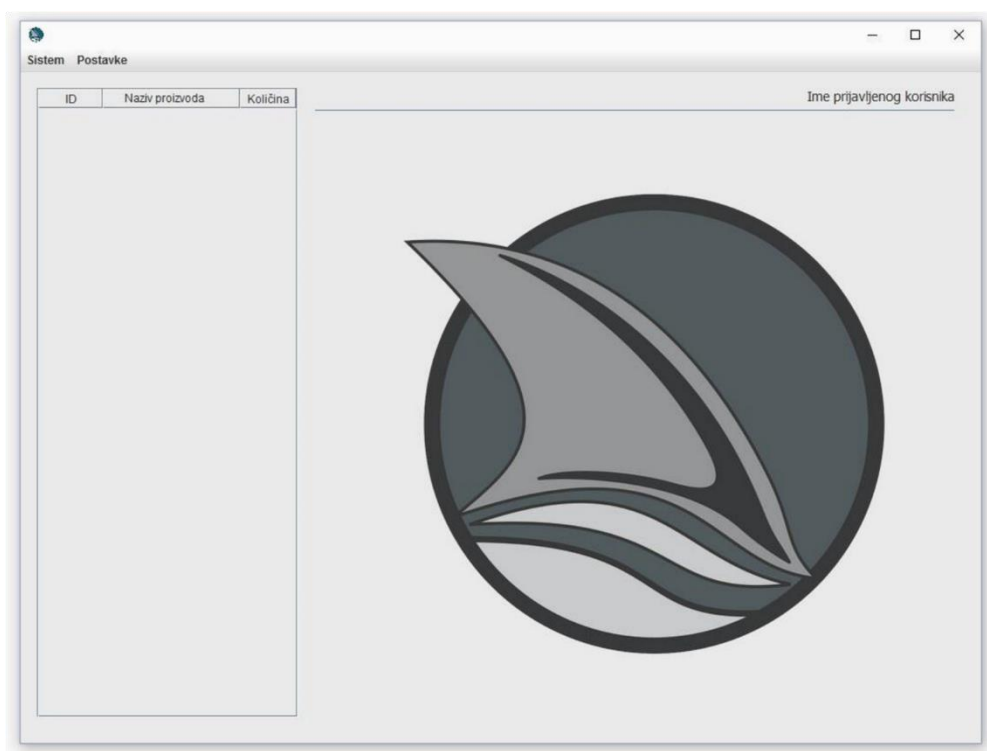
## 4. Korisnički interfejsi

U nastavku će biti objašnjeni korisnički interfejsi onim redoslijedom kojim korisnik vrši željene aktivnosti, te su u skladu s tim i numerisani. Prije svega krećemo od interfejsa za skladištara.



*Slika1, Interfejs za prijavu korisnika*

1. Polje za unos korisničkog imena
2. Polje za unos korisničke lozinke
3. Klikom na dugme Prijava, korisnik se prijavljuje na sistem pod uslovom da je korisnički nalog prethodno kreiran.



*Slika 2, Početni glavni interfejs aplikacije*

Prikazuje interfejs koji korisnik vidi nakon prijave na sistem.

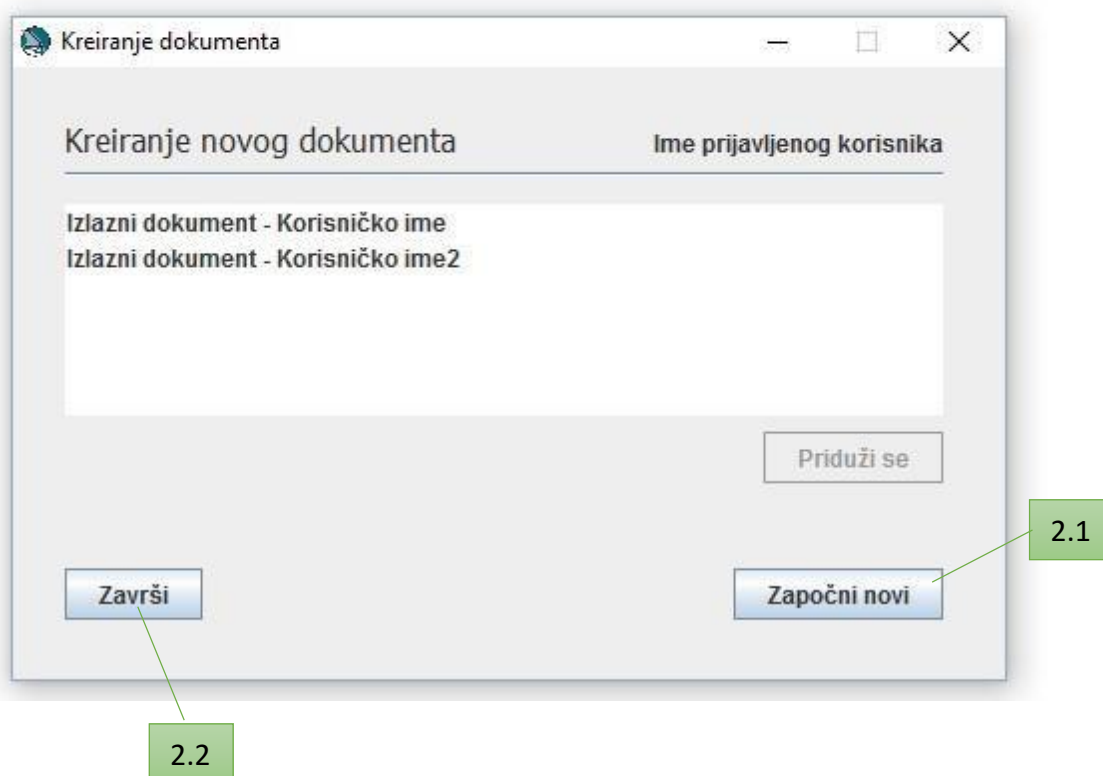


Slika3, Meni sa opcijama

1. Klikom na dugme Sistem u vrhu prozora, otvara se novi podmeni, u kojem je moguće kreirati novi dokument, ili započeti inventuru.

2. Nakon izvršenog klika na dugme Izlazni dokument, dobijemo sljedeći interfejs.

Novi -> Izlazni dokument



Slika 4, Kreiranje novog dokumenta

2.1 Klikom na dugme Započni novi, korisnik dobiva sljedeći interfejs.

**2.1.13** points to the table of products:

ID	Naziv proizvoda	Količina
123456789	GUD kikiriki	1
123698412	Plasma keks	1
362519563	Set tanjira TEFF 8/1	1
784512457	Plastična korpa Dima	1

**2.1.1** points to the 'Artikal ID:' field.

**2.1.2** points to the 'Naziv artikla:' field.

**2.1.3** points to the 'Klasa artikla:' dropdown menu, which is currently set to 'Prehrambeni'.

**2.1.4** points to the 'Prodaja:' dropdown menu, which is currently set to 'Na vagu'.

**2.1.5** points to the 'Količina:' field.

**2.1.6** points to the unit dropdown menu, which is currently set to 'kilogram'.

**2.1.7** points to the 'Cijena:' field, which is followed by the unit 'KM'.

**2.1.8** points to the checkbox labeled 'Roba je oštećena ili posjeduje defekt'.

**2.1.9** points to the 'Komentar' text area.

**2.1.10** points to the '<< Dodaj' button.

**2.1.11** points to the 'Zaključi dokument' button.

**2.1.12** points to the 'Učestvuju u kreiranju dokumenta:' list, which includes:

- Korisnik1
- ImePrijavljenogKorisnika
- Korisnik2
- Korisnik3

Slika5, Kreiranje novog izlaznog dokumenta

2.1.1 Polje za unos šifre artikla

2.1.2 Polje za unos naziva artikla

2.1.3 Klikom na strelicu se otvara podprozor sa klasama artikala. Potrebno je odabrati odgovarajuću klasu klikom na njen naziv.

2.1.4 Klikom na strelicu se otvara podprozor sa načinom prodaje artikala. Potrebno je odabrati odgovarajući klikom na njegov naziv.

2.1.5 Polje za unos količine artikla.

2.1.6 Klikom na strelicu otvara se podprozor sa nabrojanim mjerama količine artikla. Potrebno je odabrati odgovarajuću mjeru klikom na naziv.

2.1.7 Polje za unos cijene artikla u Konvertibilnim markama.

2.1.8 Klikom na malu kockicu pored, naglašavamo da se radi o artiklu sa greškom.

2.1.9 Polje za unos komentara.

2.1.10 Klikom na dugme Dodaj, dodajemo kreirani dokument u listu već postojećih izlaznih dokumenata. Preduslov je da smo zaključili dokument, odnosno klik na dugme 2.1.11.

2.1.11 Klikom na dugme Zaključi dokument potvrđujemo unesene podatke. Preduslov je da su traženi podaci u ispravnom formatu.

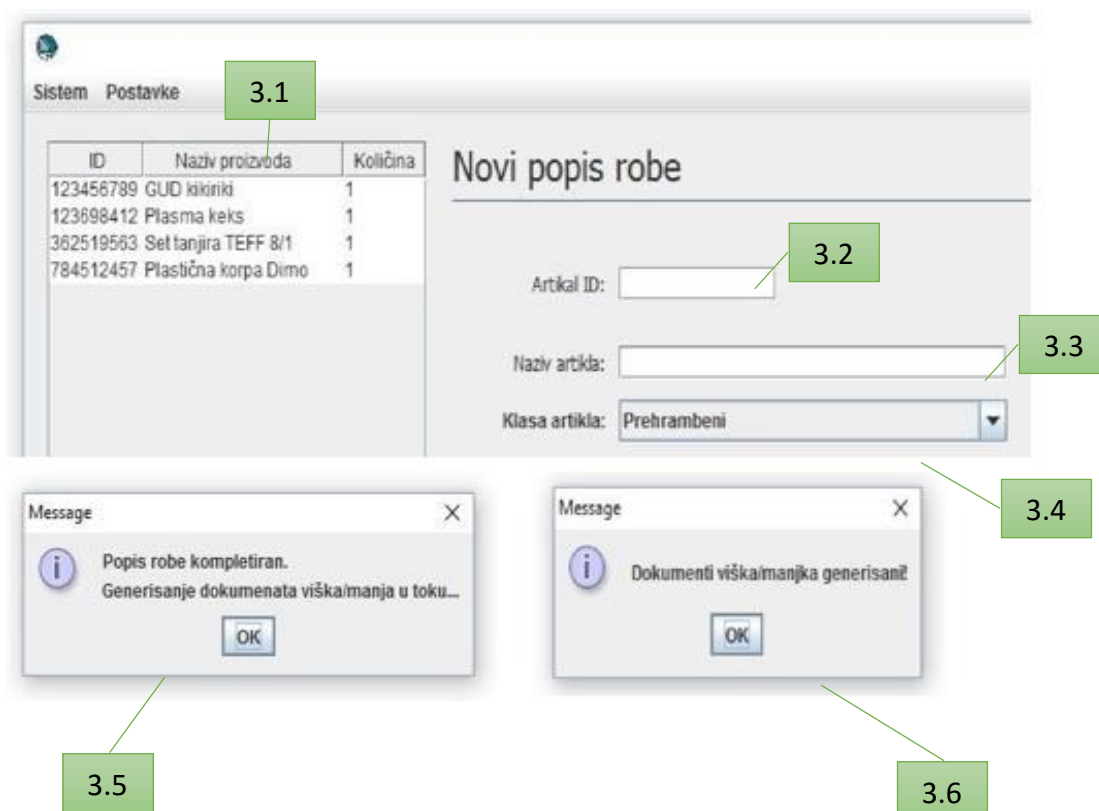
2.1.12 Lista korisnika koji učestvuju u kreiranju dokumenta.

2.1.13 Lista prethodno dodanih izlaznih dokumenata.

2.2 Klikom na dugme Završi, korisnik se vraća na početni glavni interfejs aplikacije.

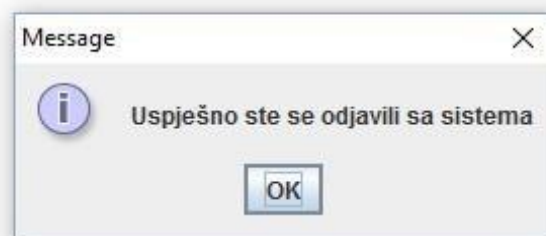
3. Klik na dugme Novi->Inventura dovodi do pojave sljedećeg interfejsa.

Slika 6, Kreiranje novog popisa robe



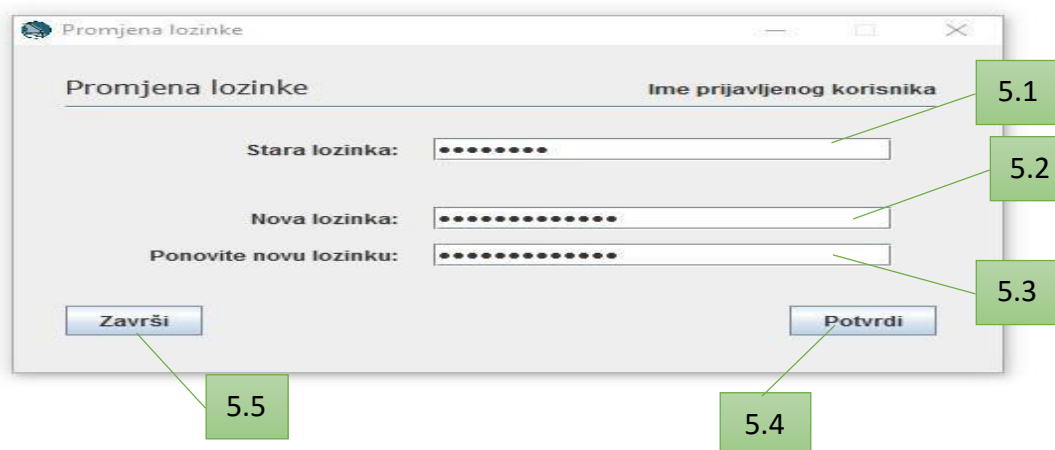


- 3.1 Lista prethodno popisanih artikala u trenutnom popisu robe.
  - 3.2 Polje za unos šifre artikla.
  - 3.3 Polje za unos naziva artikla.
  - 3.4 Klikom na strelicu se otvara podprozor sa klasama artikala. Potrebno je odabrati odgovarajuću klasu klikom na njen naziv.
  - 3.5 Poruka o kompletiranom popisu robe i vršenju obračuna odnosno kreiranja izvještaja viška/manjka.
  - 3.6 Poruka o uspješnosti generisanja dokumenta viška/manjka.
4. Klikom na dugme Odjava sa sistema pojavljuje se sljedeći interfejs, koji nas obavještava da sistem ne nastavlja sa radom pod aktuelnom korisničkim nalogom.



Slika 7, Odjava sa sistema

5. Klikom na dugme Promijeni lozinku, korisnik sistema ima mogućnost da promijeni trenutnu šifru za vlastiti korisnički nalog.



Slika 8, Interfejs za promjenu lozinke

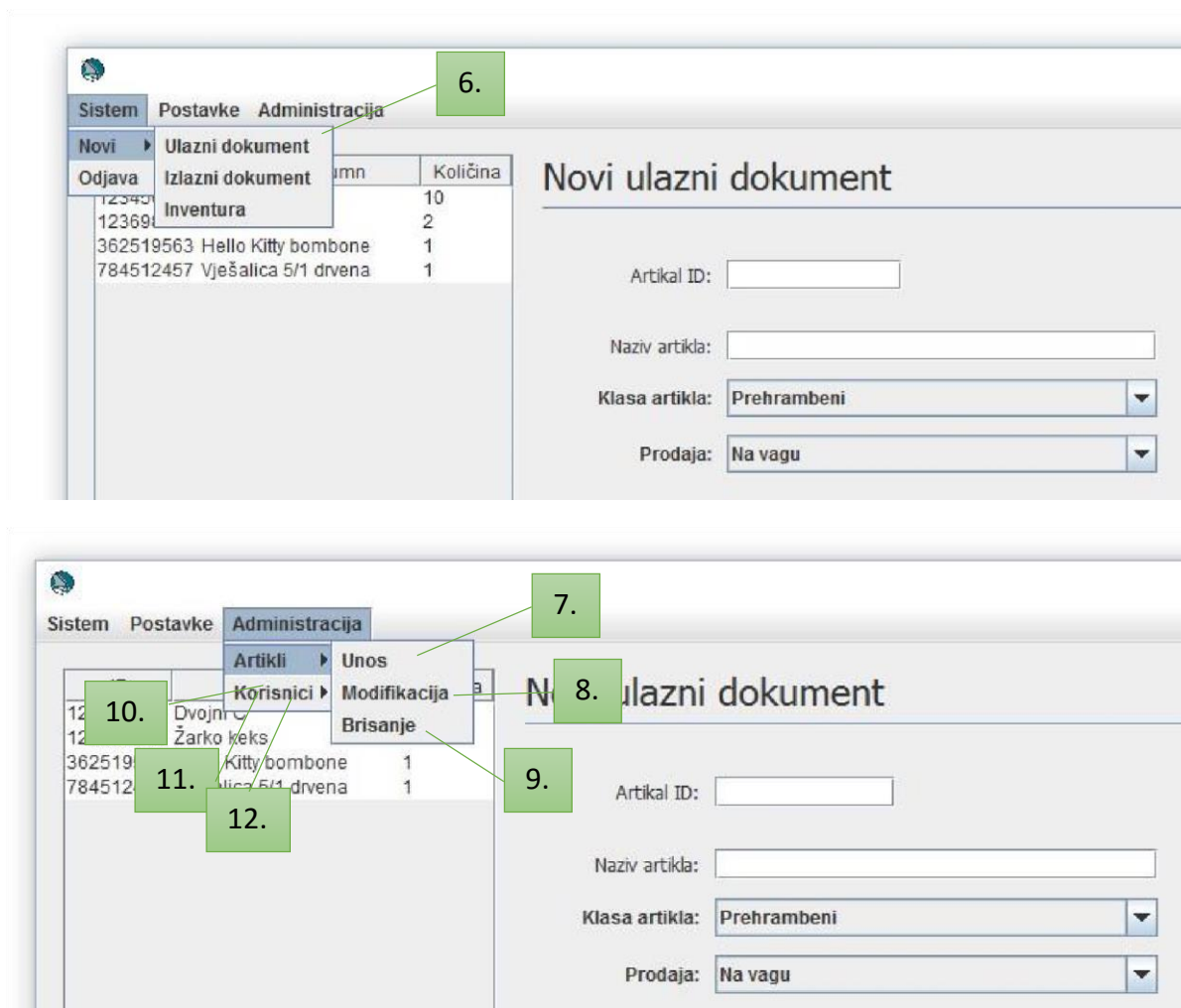
- 5.1 Polje za unos stare lozinke
- 5.2 Polje za unos nove lozinke
- 5.3 Polje za unos nove lozinke u cilju što većeg stepena sigurnosti

5.4 Klikom na dugme Potvrdi spašavaju se napravljene promjene

5.5 Klikom na dugme Završi se vraćamo na glavni početni interfejs aplikacije

Prošireni interfejs, karakterističan za šefa

Na sljedećem interfejsu uočavamo dodatne mogućnosti koje uključuju kreiranje ulaznog dokumenta, dodavanje/brisanje/modifikacija artikala i korisnika.



Slika 9, Prošireni glavni interfejs aplikacije

Klikom na dugme Artikal->Unos otvara se sljedeći interfejs.

Slika 10, Interfejs za unos novog artikla

7.1 Polje za unos naziva artikla

7.2 Polje za odabir klase artikla. Klikom na strelicu pojavljuje se lista mogućih klasa.

7.3 Klikom na dugme Unesi, artikal se pohranjuje u bazu podataka.

7.4 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.

8. Klikom na dugme Artikal->Modifikacija u meniju Administracija otvara se sljedeći interfejs.

Slika 11, Interfejs za modifikaciju artikla

8.1 Polje za unos šifre artikla kojeg želimo pronaći.

8.2 Klikom na dugme Pretraga započinjemo pretragu artikla.

8.3 Ukoliko je artikal pronađen kockica pored naziva Artikal pronađen će biti označena i polja 8.4 i 8.5 će biti popunjena na osnovu trenutnih podataka iz baze.

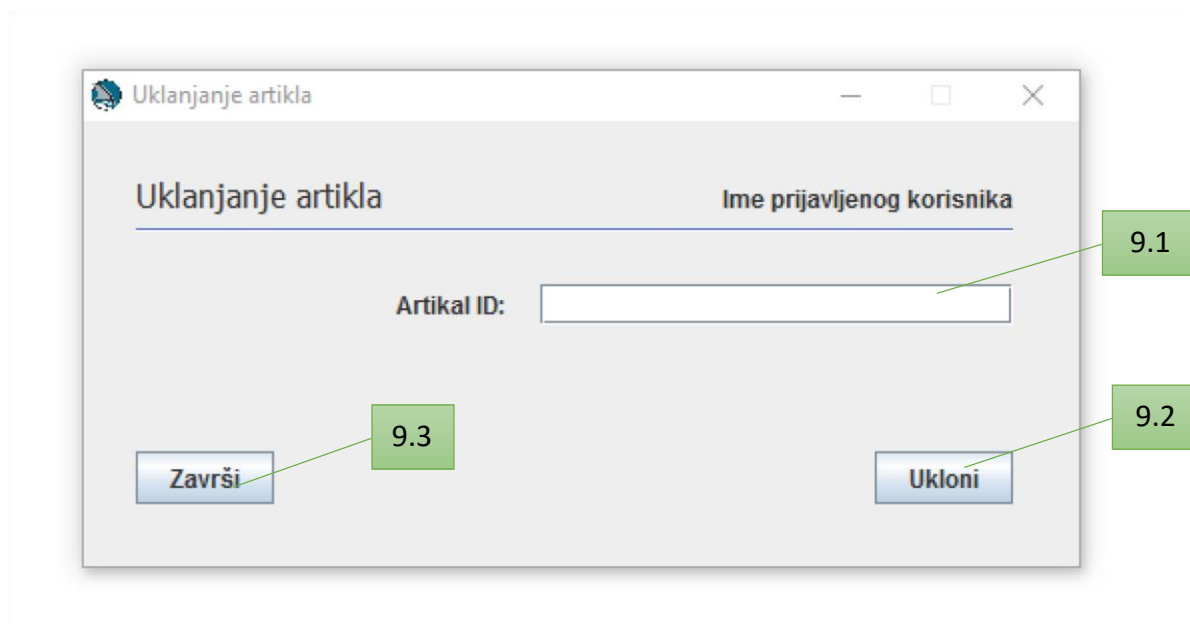
8.4 Polje sa nazivom artikla.

8.5 Polje sa klasom artikla.

8.6 Atribute artikla date u poljima 8.4 i 8.5 koja smo promijenili ćemo modificirati klikom na dugme Sačuvaj.

8.7 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.

9. Klikom na dugme Artikal-> Brisanje pojavit će se sljedeći interfejs.



Slika 12, Interfejs za uklanjanje artikla

9.1 Polje za unos šifre artikla koji želimo obrisati.

9.2 Klikom na dugme Ukloni brišemo artikal iz baze ukoliko postoji. U suprotnom nas sistem informira o nepostojanosti artikla.

9.3 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.

10. Klikom na dugme Korisnici -> Dodaj u meniju Administracija prikazuje se sljedeći interfejs.

Registracija korisnika

Registracija novog korisnika

Ime prijavljenog korisnika

Korisničko ime:

Nova lozinka:

Nivo privilegije: Radnik

Završi

Registruj

Slika 13, Interfejs za registraciju novog korisnika

10.1 Polje za unos korisničkog imena

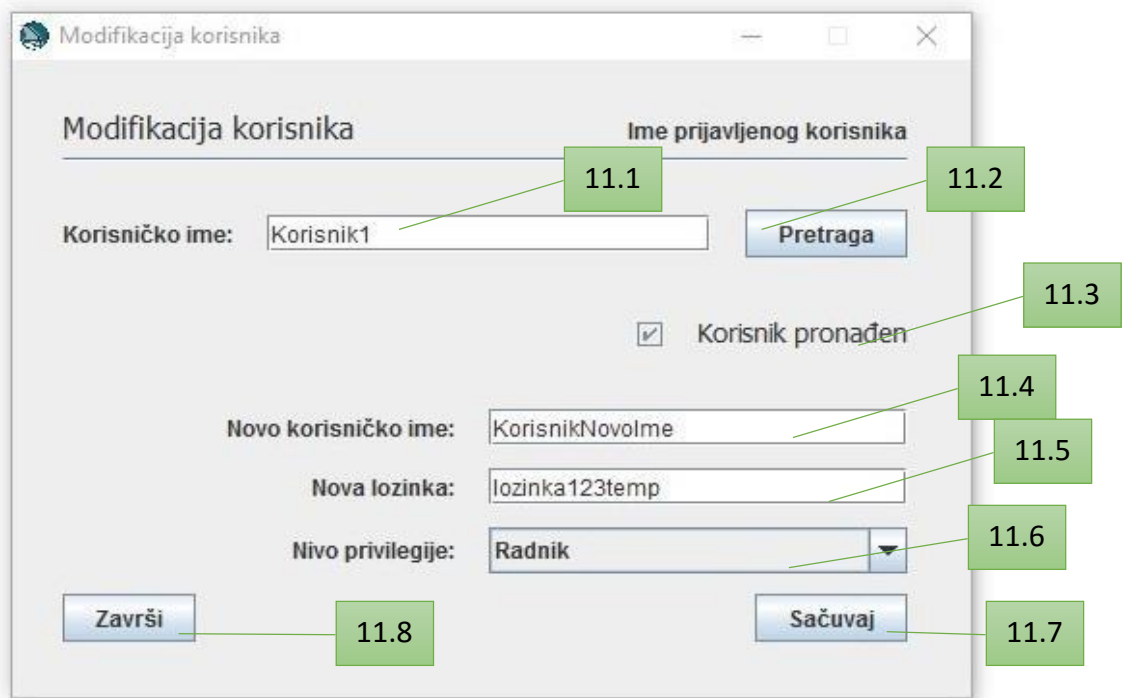
10.2 Polje za unos korisničke lozinke

10.3 Klikom na strelicu otvaraju se privilegije koje je moguće dodijeliti korisniku. Klikom na željenu privilegiju definiramo privilegije.

10.4 Klikom na dugme Registruj potvrđujemo unesene podatke i spašavamo u bazu podataka. Uslov je da su podaci u ispravnom formatu.

10.5 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.

11. Klikom na dugme Korisnici -> Modificiraj u meniju Administracija prikazuje se sljedeći interfejs.



Slika 14, Interfejs za modifikaciju korisnika

11.1 Polje za unos korisničkog imena onog korisnika kojeg želimo pronaći

11.2 Klikom na dugme Pretraga započinjemo pretragu korisnika

11.3 Ukoliko je korisnik pronađen kockica pored naziva Korisnik pronađen će biti označena i polja 11.4 , 11.5 i 11.6 će biti popunjena na osnovu trenutnih podataka iz baze

11.4 Polje sa korisničkim imenom

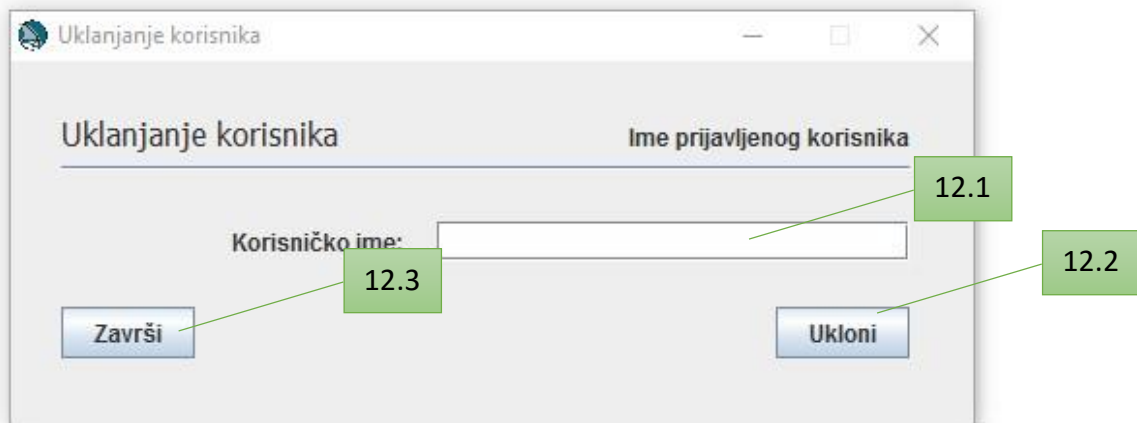
11.5 Polje sa korisničkom lozinkom

11.6 Polje sa nivoom privilegije korisnika

11.7 Atribute artikla date u poljima 11.4, 11.5 i 11.6 koja smo promijenili ćemo modificirati klikom na dugme Sačuvaj.

11.8 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.

12. Klikom na dugme Korisnici -> Brisanje u meniju Administracija prikazuje se sljedeći interfejs.



*Slika 15, Interfejs za brisanje korisnika*

12.1 Polje za unos korisničkog imena koji želimo obrisati.

12.2 Klikom na dugme Ukloni brišemo korisnika iz baze ukoliko postoji. U suprotnom nas sistem informira o nepostojanosti korisnika.

12.3 Klikom na dugme Završi napuštamo trenutni interfejs i vraćamo se na glavni prošireni interfejs aplikacije.