**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva**

**Projekat**

TeamUp!

Logo, company name

Description automatically generated

**Projektni zadatak**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 8.3.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Andreja Vucic,  Teodor Sutic,  Danilo Nikolic |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

1. [Uvod 4](#_TOC_250017)
   1. [Rezime 4](#_TOC_250016)
   2. [Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_TOC_250015)
2. [Opis problema 4](#_TOC_250014)
3. [Kategorija korisnika 4](#_TOC_250013)
   1. [Gost sajta 4](#_TOC_250012)
   2. [Registrovani korisnik 4](#_TOC_250011)
   3. [Moderator 5](#_TOC_250010)
   4. [Administrator 5](#_TOC_250009)
4. [Opis proizvoda 5](#_TOC_250008)
   1. [Pregled arhitekture sistema 5](#_TOC_250007)
   2. [Pregled karakteristika 6](#_TOC_250006)
5. [Funkcionalni zahtevi 6](#_TOC_250005)
6. [Pretpostavke i ograničenja 8](#_TOC_250004)
7. [Kvalitet 8](#_TOC_250003)
8. [Nefunkcionalni zahtevi 8](#_TOC_250002)
9. [Zahtevi za korisničkom dokumentacijom 8](#_TOC_250001)
10. [Plan i prioriteti 9](#_TOC_250000)

# Uvod

## Rezime

Projekat TeamUp! sajt je deo praktične nastave na predmetu Principi softverskog inženjerstva, sa ciljem ilustracije organizovanja aktivnosti na jednom realnom softverskom projektu. TeamUp! Je namenjen za ljude kojima fali n broj igraca kako bi popunili svoj sportski tim za odredjeni termin/turnir,kao i za igrace koji zele da se bave sportom nekog odredjenog dana.

Ovaj dokument definiše namenu projekta, kategoriju korisnika i osnovne funkcionalne i druge zahteve. Dokument je namenjen svim članovima projektnog tima.

# Opis problema

U rekreativnim sportskim dogadjajima cesto ljudi nailaze na problem da imaju manjak igraca ili nemaju tim a zeleli bi da se bave sportskom aktivnoscu u neko odredjeno vreme.Nasa aplikacija resava oba problema i spaja ljude sa zajednickim interesima i ljubavi prema sportu i fizickoj aktivnosti.

Razlikujemo sledece kategorije korisnika: gost, administrator sistema(moderator), korisnik(igrac/pojedinac), organizator sportskog dogadjaja.

## Korisnik sajta

Korisnik sajta ima mogucnost da se uloguje, kao i mogucnost da pretrazuje i da se prijavi na odredjene oglase. Korisnik ima svoju ocenu, koja se formira vremenom (što duže koristi usluge sajta biće tačnija), i zasniva se na iskustvu organizatora sa datim korisnikom. Ukoliko ocena padne ispod nekog praga korsnik će biti uklonjen sa sajta.

## Gost sajta

Gost ima mogucnost registracije.

## Organizator sportskog dogadjaja

Organizator sportskog dogadjaja ima mogucnost registracije,kao i da kreira oglas sa zadatim detaljima(sport,vreme,mesto,nivo....) i da ih okaci na stranicu. Ujedno organizatori imaju i mogucnost uklanjanja prethodno objavljenih oglasa ciji je on kreator, za sta nije potrebna potvrda administratora. Organizator nakon odrzanog dogadjaja moze da oceni korisnika na osnovu njegovog nastupa u odnosu na prilozeni nivo. Organizato ima mogucnost da odobri/odbije korisnika koji se prijavi na njegov oglas u zavisnosti od korisnikovog nivoa. Takođe ima i mogućnost da oceni korisnike koji su učestvovali.

## Administrator

Administrator vodi računa o pravima pristupa sajtu prihvatanjem novih ili brisanjem starih naloga organizatora sportskih dogadjaja,ima duznost da verifikuje organizatore radi bezbednog okruzenja za sve prisutne.

# Opis proizvoda

U ovoj sekciji opisani su osnovni pojmovi od značaja za TeamUp!. Dat je pregled arhitekture sistema i sumirane su glavne karakteristike sa stanovista pogodnosti za korisnike.

## Pregled arhitekture sistema

Sistem je zamišljen na bazi dinamičkog Internet sajta postavljenog na Web serveru koji podržava PHP i Ajax. Postoji i server na kome je baza podataka MySQL u kojoj se čuvaju kako članci tako i podaci o nalozima moderatora i registrovanih korisnika i njihove šifre za pristup. Web server uz pomod (Back-end realizacije) PHP upita i pristupa bazi podataka kreira statički HTML (Front-end) kod koji se prosleđuje zainteresovanom Internet posetiocu.

## Pregled karakteristika

|  |  |
| --- | --- |
| Korist za korisnika | **Karakteristika koja je obezbeđuje** |
| Korisnici imaju najnovije informacije o sportskim događajima u njihovoj blizini, jer se stalno održavaju i 3brišu oglasi nakon isteka satnice date u samom oglasu. | Sistem je neprestano online, korisnik sa svog računara može da mu pristupi i informiše o  člancima u svakom trenutku |
| Pristup sa bilo kog PC-a povezanog na Internet | Interfejs zasnovan na Web browseru, HTMLu i  Javascript-u ne zahteva nikakva posebna prilagodjavanja na klijentskoj strani |
| Jednostavno koriscenje sajta | Korisnik kada se uloguje na sajt ima mogućnost da na jednom mestu nadje oglase za razne sportkse događaje za koje su neophodni igrači. |
| Lako administriranje | Administrator pristupa sistemu koristeci  jednostavnu formu za pristup bazi podataka sa bilo kog računara povezanog na Internet. |

# Funkcionalni zahtevi

U ovom odeljku definišu se osnovne funkcije koje sistem treba da obezbedi različitim kategorijama korisnika.

* 1. **Registracija korisnika**

Ukoliko gost nema svoj nalog, može ga kreirati unošenjem licnih podataka,ukljucujuci i mali CV o svojim prethodnim sportskim iskustvima,kao i nivo na kom se bavio tim sportovima. Ti podaci ce biti upisani u bazu podataka na osnovu cega ce kasnije moci da pristupa sistemu.

* 1. **Logovanje korisnika**

Korisnici se autorizuju unošenjem imena i lozinke. Ovi podaci moraju da se poklope sa postojecim podacima o korisnicima u bazi podataka. Nakon potvrdjene autorizacije ima mogucnost da pretrazuje postavljene oglase, kao i da se prijavi na njih.

* 1. **Logovanje administratora**

Administratori se autorizuju unošenjem imena i lozinke. Ovi podaci moraju da se poklope sa postojecim podacima o korisnicima u bazi podataka. Nakon potvrdjene autorizacije ovi administratori mogu da potvrde registracije i da uklone korisnike/organizatore.

* 1. **Logovanje organizatora**

Organizatori se autorizuju unošenjem imena i lozinke. Ovi podaci moraju da se poklope sa postojecim podacima o korisnicima u bazi podataka.Nakon potvrdjene autorizacije ima mogucnost da okaci oglas,kao i da skine svoj prethodno okacen oglas, da prihvate/odbiju korisnike koji se prijave na njihove oglase i da ocene korisnike nakon zavrsenog dogadjaja.

* 1. **Administriranje sistema**

**4.5.1 Verifikacija organizatora**

Proverava licne podatke o organizatoru i na osnovu njih prihvata ili odbija zahtev za verifikaciju.

**4.5.2 Uklanjanje korisnika iz baze**

Ukoliko dodje do krsenja nekih od pravila sajta administrator ima pravo da povuce odobrenje (da skloni korisnika sa sajta).

* 1. **Uloga organizatora**

Organizatori sistema jedini imaju mogudnost da dodaju nove oglase na sajt. Unos članaka se vrši preko HTML generisanih formi dok se potrebni podaci prenose do baze podataka putem PHP upita. Razlikujemo sledede kategorije unošenja članaka:

* + 1. **Pravljenje i Postavljanje oglasa**

Pravi oglas popunjavanjem odredjene forme i klikom na dugme 'submit' postavlja dati oglas na sajt.

* + 1. **Skidanje oglasa sa sajta**

Organizator ima mogucnost da skloni oglasi koji je prethodno postavio.

* + 1. **Odboravanje/Odbijanje korisnika**

Organizator ima mogucnost da obije /prihvati korisnika koji aplicira na njegov oglas.

* + 1. **Ocenjivanje korisnika**

Nakon zavrsenog dogadjaja organizator moze da oceni i da komentar za korisnika i njegov nivo spremnosti u tom sportu.

* 1. **Pregled oglasa**

Korisnik ima mogucnost da pretrazuje oglase i da pritiskom na dugme 'Submit' aplicira za trazeno mesto, čime organizator dobija informaciju da se korisnik prijavio za to mesto i organizator može da pogleda njegov profil i na osnovu toga odluči da li će prihvatiti njegovu prijavu ili ne.

# Pretpostavke i ograničenja

Sistem treba isprojektovati tako da dodavanje novih oglasa bude što lakše, a istovremeno maksimalno automatizovano. To znači da dizajn pregleda oglasa istih kategorija treba biti isti, samo sadržaj (naslov, slike, tekst itd.) dinamički prilagoditi konkretnom oglasu. Treba obezbediti sigurno čuvanje podataka vezanih za autorizaciju kako bi se izbegao neovlašćeni unos oglasa i opstrukcija rada sajta.

# Kvalitet

Potrebno je izvršiti funkcionalno (black-box) testiranje svih funkcija sistema. Takođe, važno je testirati ekstremne situacije kao, na primer, prijava korisnika na oglas za vreme uklanjanja, nije moguce skloniti oglas par sati pre njegovog desavanja itd.

# Nefunkcionalni zahtevi

Sistem se sastoji iz serverske i korisničke komponente.

* 1. **Sistemski zahtevi**

Serverski deo treba da može da se izvršava na bilo kom Web serveru koji podržava PHP servis. Korisnički interfejs treba da bude raspoloživ za vedinu ponzati internet pretraživača. Potrebno je obezbediti da prikaz strana po dizajnu bitno ne odstupa u zavisnosti od toga koji se korisnički interfejs koristi (Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer itd).

* 1. **Ostali zahtevi**

Sistem treba da pruži zadovoljavajude performanse pri odzivu, kao i određenu vizuelnu dinamičnost strana.

# Zahtevi za korisničkom dokumentacijom

* 1. **Uputstva za korišdenje sajta**

Potrebna su isključivo Moderatorima, i trebalo bi da sadrže:

* Način autorizacije i pristupa formama za unos oglasa
* Unos oglasa
  1. **Označavanje**

Zaglavlje svih stranica trebalo bi da sadrži logo i naziv TeamUp! sajta. Potrebno je da svaki oglas bude označena od strane kog korisnika (moderator) je unet sa njegovim korisničkim imenom.

# Plan i prioriteti

Razvoj TeamUp! sajta treba da se odvija iterativno. Prva verzija trebalo bi da obuhvati minimalno sledede funkcionalnosti:

* prijava na sistem
* postavljanje novog članka
* pregled članaka od strane gostiju i registrovanih korisnika
* osnovne administratorske funkcije

U kasnijim verzijama potrebno je obezbediti korisniku mogudnost da koristi neke od funkcionalnosti sistema putem Android aplikacije.