Пројекти за предмет

Интеракција човјек рачунар

Даријо Прерад 1103/20

*Септембар 2024. године*

Пројекат А:

Систем за продају карата

Намијењен је да олакша продавцу карата да води евиденцију и да ефикасније руководи процесом продаје.

**Апликација подржава два типа корисничких налога**:   
запослени и администратор.

Запослени, након пријављивања, има могућност да прегледа списак свих догађаја који су регистровани у апликацији, да управља њима (додаје их, брише и мијења) те да изврши продају карте за неки догађај. Такође, у могућности је да управља категоријама које се додјељују догађајима.

Администратор, након пријављивања на систем, има могућност да управља налозима запослених (блокирање или брисање налога из система).

Систем је развијен кориштењем технологије *„Windows Forms“.*

**Корисничко упутство:**

1. **За запосленог**

Запослени уноси своје корисничко име и лозинку и пријављује се кликом на дугме *„USER LOG IN“* након чега му се отвара нова форма. Нова форма се састоји од 4 прозора (таб-а).

Први таб (*„Events“*) омогућава преглед свих догађаја који су унесени у систем. Корисник има могућност измјене вриједности директно из табеле, након чега је неопходно сачувати те промјене кликом на *CTRL+S*. Кликом на дугме *„Delete“* брише се тај ред табеле и промјене се аутоматски чувају. Могуће је претраживати догађаје по њиховом називу тако што ћемо дио назива унијети у поље за унос текста при врху странице. Клик на дугме *„Sell Ticket“* води корисника на сљедећу страницу са које се врши унос података о купцу карте те сама продаја карата. Неопходно је да корисник унесе име, презиме, врсту карте и цијену те да кликне дугме *„Sell“.*

Други таб(*„Performers“*) пружа преглед свих извођача. Њихове информације се могу ажурирати директно из табеле након чега је потребно сачувати измјене кликом на *CTRL+S*. Кликом на дугме *„Delete“* брише се тај ред табеле и промјене се аутоматски чувају.

Трећи таб(*„Categories“*) пружа преглед свих категорија. Њихове информације се могу ажурирати директно из табеле након чега је потребно сачувати измјене кликом на *CTRL+S*. Кликом на дугме *„Delete“* брише се тај ред табеле и промјене се аутоматски чувају.

Четврти таб (одјава) служи да се корисник кликом на дугме за одјављивање (*„LOG OUT“*) одјави са апликације у случају да жели да се врати на почетни екран или улогује као неки други корисник.

1. **За администратора**

Администратор уноси своје корисничко име и лозинку те се пријављује на систем кликом на дугме *„ADMIN LOG IN“* након чега му се отвара нова форма са 2 таб-а.  
Први таб (*„Users“*) омогућава преглед свих корисника. Њихове информације се могу мијењати директно у табели, потребно је сачувати измјене кликом на *CTRL+S*. Могуће је још обрисати неки налог кликом на дугме *„Delete“* или га блокирати/одблокирати кликом на дугме *„Block/Unblock“*. Избрисани корисници се заувијек бришу из базе података. Блокирани корисници не могу да се пријаве на систем док се не одблокирају. Могуће је претраживати кориснике по њиховом имену тако што ћемо дио назива унијети у поље за унос текста при врху странице.

**Најважнија питања**

Како продати карту?  
 - Пријава на систем -> у таб-у *„Events“* клик на дугме *„Sell Ticket“* ->унос података -> дугме *„Sell“.*

Како обрисати догађај?  
 - Пријава на систем -> у таб-у *„Events“* клик на дугме *„Delete“* у оном реду који треба обрисати.

Како обрисати/промијенити информације о извођачима?  
 - Пријава на систем -> у таб-у *„Performers“* унос измјена директно у табелу након чега је неопходно сачувати податке (*CTRL+S*) или клик на дугме *„Delete“* за брисање извођача.

Како обрисати/промијенити информације о категоријама?  
 - Пријава на систем -> у таб-у *„Categories“*  унос измјена директно у табелу након чега је неопходно сачувати податке (*CTRL+S*) или клик на дугме *„Delete“* за брисање категорије.

Како избрисати/блокирати/одблокирати корисника?  
 - Пријава на систем -> у таб-у *„Users“* клик на дугме *„Delete“* за брисање или дугме *„Block/Unblock“* за блокирање или одблокирање налога.

Пројекат Б:

Игра за два играча: Борба авионима

**Опис и начин употребе:** Игрица се покреће двокликом на *„Plane Fight.exe“* . Потребна су два играча који су у овој игрици противници. Циљ је први освојити 10 бодова. Играч добија бод сваки пут када уништи противнички авион. Апликација је развијена коришћењем технологије *„WPF“*.

|  |  |
| --- | --- |
| Команде за првог играча:  ↑ Кретање ка горе  ← Кретање улијево  ↓ Кретање ка доље  → Кретање удесно  Enter Пуцање  P Брзина | Команде за другог играча:  W Кретање ка горе  A Кретање улијево  S Кретање ка доље  D Кретање удесно  Space Пуцање  Q Брзина |