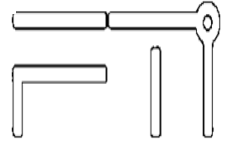




REPUBLIKA E SHQIPËRISË
UNIVERSITETI POLITEKNIK I TIRANËS
FAKULTETI I TEKNOLOGJISË SË INFORMACIONIT



DOKUMENTIMI I KËRKESAVE

**TITULLI : SISTEM PËR PROMOVIMIN DHE
SHITJEN E VEPRAVE TË ARTIT**

LËNDA : INXHINIERI SOFTI

PEDAGOGJE : MSC.BESJANA MURAKU

ANËTARËT E GRUPIT :

1. AIRIN SHESTANI
2. ENI MARSELA
3. POLIKSENI STEFANI

Tiranë, më 07.11.2025

1. PARATHËNIE

Ky dokument paraqet përshkrimin e plotë të kërkesave funksionale, jofunksionale dhe teknike për zhvillimin e sistemit i cili synon të ofrojë një mjedis unik për prezantimin, shitjen dhe blerjen e veprave artistike. Platforma mundëson ndërveprimin ndërmjet artistëve, të cilët publikojnë dhe promovojnë krijimet e tyre dhe klientëve, të cilët eksplorojnë, blejnë dhe vlerësojnë veprat e ekspozuara.

Dokumenti është përgatitur për t'u përdorur nga:

- Ekipi i zhvillimit të sistemit, për të ndjekur kërkesat dhe specifikimet teknike gjatë fazave të implementimit.
- Përdoruesit e sistemit (artistët dhe klientët), për të kuptuar funksionet e sistemit dhe mënyrën e përdorimit të tij.
- Mbikëqyrësit akademikë, për të vlerësuar përmbajtjen dhe korrektësinë e kërkesave të përcaktuara.

Ky është versioni fillestar i dokumentit (1.0). Versionet e ardhshme mund të përfshijnë:

- Integrim me platforma të jashtme për promovim artistik dhe tregje online;
- Përdorimin e algoritmeve të inteligjencës artificiale për sugjerime të personalizuara dhe kategorizim të veprave;
- Zgjerim të funksionaliteteve të pagesës dhe gjurmimit të dërgesave në kohë reale.

2. HYRJE

2.1 Nevoja për sistemin

Në ditët e sotme, ku gjithçka është e digjitalizuar, shumë artistë kërkojnë mënyra bashkëkohore për të shitur dhe promovuar veprat e tyre online.

Ky projekt ka si qëllim kryesor zhvillimin e një platforme online për artin, e cila mundëson ndërveprim të drejtpërdrejtë ndërmjet artistëve dhe klientëve, duke lehtësuar procesin e prezantimit, shitjes dhe promovimit të veprave artistike në mënyrë digjitale. Veprat që do të promovohen në platformë do të përfshijnë : piktura, skulptura, punë artizanale, punë “handmade” etj.

Sistemi synon të krijojë një hapësirë bashkëkohore, të sigurt dhe funksionale që lidh krijimtarinë artistike me teknologjinë moderne.

2.2 Funksionalitetet e përgjithshme

Sistemi do të lejojë :

- Regjistrimin e përdoruesve sipas kategorive që përfaqësojnë (artist ose klient)
- Krijimin e profileve personale nga cdo përdorues me të dhëna sipas kërkesave specifike
- Ngarkimin e veprave artistike nga artistët me përshkrime të detajuara për to si edhe watermark unik për të mos cënuar të drejtat e autorësisë
- Blerjen e produkteve artistike nga klientët
- Komunikimin e drejtpërdrejtë midis artistëve dhe klientëve përmes chat-it individual
- Mundësinë e dhënies së vlerësimeve nga secili klient për artistët dhe veprat e tyre

2.3 Funksionimi i sistemit me sisteme të tjera

Sistemi do të mund të ndërveprojë me :

- Sistemin e sigurisë – përdoret për ruajtjen e të dhënave të përdoruesve dhe mbrojtjen e të drejtave të autorit përmes watermark-ut.
- Sistemin bankar – përdoret për verifikimin, autorizimin dhe konfirmimin e transaksioneve të pagesave.
- Sistemin postar – mundëson dërgimin dhe ndjekjen e porosive deri në dorëzimin përfundimtar te klienti.

2.4 Përshatja e sistemit me biznesin e përgjithshëm

Ky sistem kontribuon drejtpërdrejt në objektivat strategjike dhe operacionale të organizatës që e përdor, duke sjellë përfitime në disa aspekte kryesore:

1. Kontribut ekonomik dhe tregtar

- Rrit të ardhurat përmes shitjeve online të veprave artistike.
- Krijon mundësi të reja për bashkëpunim mes artistëve dhe klientëve ndërkombëtarë.

2. Kontribut në imazhin dhe praninë digjitale të organizatës

- Rrit prezantimin publik dhe vizibilitetin e organizatës në tregun e artit.
- Përmirëson marrëdhëniet me klientët përmes komunikimit të drejtpërdrejtë dhe feedback-ut.

3. Kontribut kulturor dhe krijues

- Promovon artistët e rinj dhe veprat origjinale, duke krijuar një hapësirë për zhvillim kulturor.
- Nxit ruajtjen e të drejtave të autorit dhe vlerësimin e artit autentik.

4. Kontribut në menaxhimin organizativ

- Siguron transparencë dhe kontroll mbi proceset e porosive, pagesave dhe ankesave.
- Lehtëson vendimmarrjen përmes raporteve mbi aktivitetin e përdoruesve dhe tregun.

3.FJALOR

Termi	Përshkrimi
Përdorues	Çdo individ që ka një llogari ekzistuese në sistem.
Artist	Përdorues i regjistruar që publikon veprat e tij dhe detaje për to në sistem me qëllim që të promovojë artin e tij.
Klient	Përdorues i regjistruar që shikon,blen,dhe vlerëson veprat e artistëve përmes platformës.
Autorizim	Proces që përcakton çfarë veprimesh mund të kryejë çdo përdorues, bazuar në rolin e tij (artist ose klient).
Autentifikim (Login)	Procesi i hyrjes në sistem përmes kredencialeve të kërkuara (email/ fjalëkalim etj).
Watermark	Shenjë unike digjitale që i shtohet automatikisht çdo vepre të ngarkuar nga artisti për mbrojtjen e të drejtës së autorit.
Terms & Conditions	Kushtet ligjore të përdorimit të platformës,që përdoruesi duhet t'i pranojë përpara regjistrimit.
Modul sistemi	Njësi funksionale e pavarur që mbulon një grup specifik kërkesash (p.sh. moduli i profilit, moduli i chat-it, moduli i pagesave).
Shopping Cart	Hapësira ku klienti ruan përkohësisht produktet që dëshiron të blejë përpara përfundimit të blerjes.
Sistem review	Funksionalitet që i lejon klientëve të vlerësojnë artistët pas një blerje duke dhënë komente.
Rate (Vlerësim)	Funksionalitet që i lejon klientit të japë një notë ose vlerësim (p.sh. 1–5 yje) për një artist pas blerjes së një produkti.
Support	Modul që merret me menaxhimin e ankesave, raportimeve dhe kërkesave për ndihmë nga klientët.
Transaksion	Proces financiar i kryer gjatë blerjes së një produkti përmes sistemit të lidhur me bankën.

4. PËRCAKTIMI I KËRKESAVE TË PËRDORUESIT

4.1 Aktorët

Aktori	Përshkrimi i rolit
Admini	Menaxhon sistemin, përdoruesit, problemet dhe politikat e sigurisë.
Artisti	Krijon profilin e tij, prezanton punën dhe eksperiencat e tij dhe shet produktet.
Klienti	Regjistrohet në sistem, zgjedh produktet që dëshiron të blejë dhe jep vlerësime për artistët.

Aktorët e jashtëm

Aktori	Përshkrimi i rolit
Banka	Menaxhon procesin e pagesave mes klientit dhe artistit, verifikon vlefshmërinë e pagesës dhe jep përgjigje për statusin e saj.
Posta	Menaxhon procesin e transportit të produkteve të blera dhe konfirmon përmbylljen e tij.

4.2 Kërkesat funksionale

Kodi	Kërkesa
KP1.0	Përdoruesi duhet të regjistrohet në kategorinë e tij (klient/ artist).
KP1.1	Për regjistrimin e artistit, duhet të kërkohen të dhënat personale si dhe eksperiencia dhe certifikata të cilat do të shfaqen në profilin e tij.
KP1.2	Për regjistrimin e klientit, duhet të kërkohen të dhënat personale dhe preferencat në lidhje me produktet.
KP1.3	Gjatë procesit të regjistrimit, secilit përdorues do t'i shfaqen Terms & Conditions në lidhje me përdorimin e software-it, të cilat duhet t'i pranojë që të vazhdojë më tutje.

KP2.0	Artistët duhet të kenë mundësinë të shtojnë në profil veprat e tyre së bashku me detajet specifike.
KP2.1	Artistët duhet të kenë mundësinë të ruajnë të drejtën e autorit, pasi secila vepër do të pajiset me një watermark specific të sistemit.
KP3.0	Në momentin që një përdorues logohet duhet të shfaqet faqja kryesore ku paraqiten produkte të ndryshme në varësi të preferencave dhe modulet e tjera që mund të përzgjidhen.
KP3.1	Modulet e tjera do të përfshijnë kategori të tilla si: <ul style="list-style-type: none"> • Profili i përdoruesit: shfaq të dhënat e përdoruesit • Search: i jep përdoruesit mundësinë për të kërkuar produkte specifike • Shopping Cart: mban të gjitha produktet që përdoruesi ka shtuar
KP4.0	Klientët duhet të kenë mundësi të kenë kontakte të drejtpërdrejta me artistët (chat individual).
KP5.0	Klienti duhet të ketë mundësinë që pasi të blejë një produkt, të japë vlerësimin e tij për artistin (sistem review) si dhe të shprehë ankesat e tij tek supporti.
KP5.1	Supporti duhet të menaxhojë ankesat e klientëve dhe të sigurojë zgjidhjen e problematikave të paraqitura.
KP6.0	Përdoruesi duhet të ketë mundësinë të shtojë dhe të heqë produkte nga Cart dhe në momentin që do të bëjë një blerje të shkojë tek Checkout.
KP6.1	Për procesin e shit-blerjeve, përdoruesi duhet të ketë mundësinë për pagesë online përmes kartës bankare.
KP6.2	Banka duhet të verifikojë transaksionin dhe t'i kthejë statusin e tij përdoruesit.
KP7.0	Për procesin e transportit, klienti duhet t'i marrë porositë me anë të transportit që menaxhohet nga sistemi i shërbimit postar. Gjatë procesit të Checkout-it përdoruesi duhet të japë adresën dhe numrin e telefonit.
KP7.1	Posta duhet t'i kthejë informacion klientit mbi statusin e porosisë (në proces/dorëzuar).
KP8.0	Përdoruesit duhet të marrin njoftime automatike (notifications) për veprime të rëndësishme.

4.3 Kërkesat jofunksionale

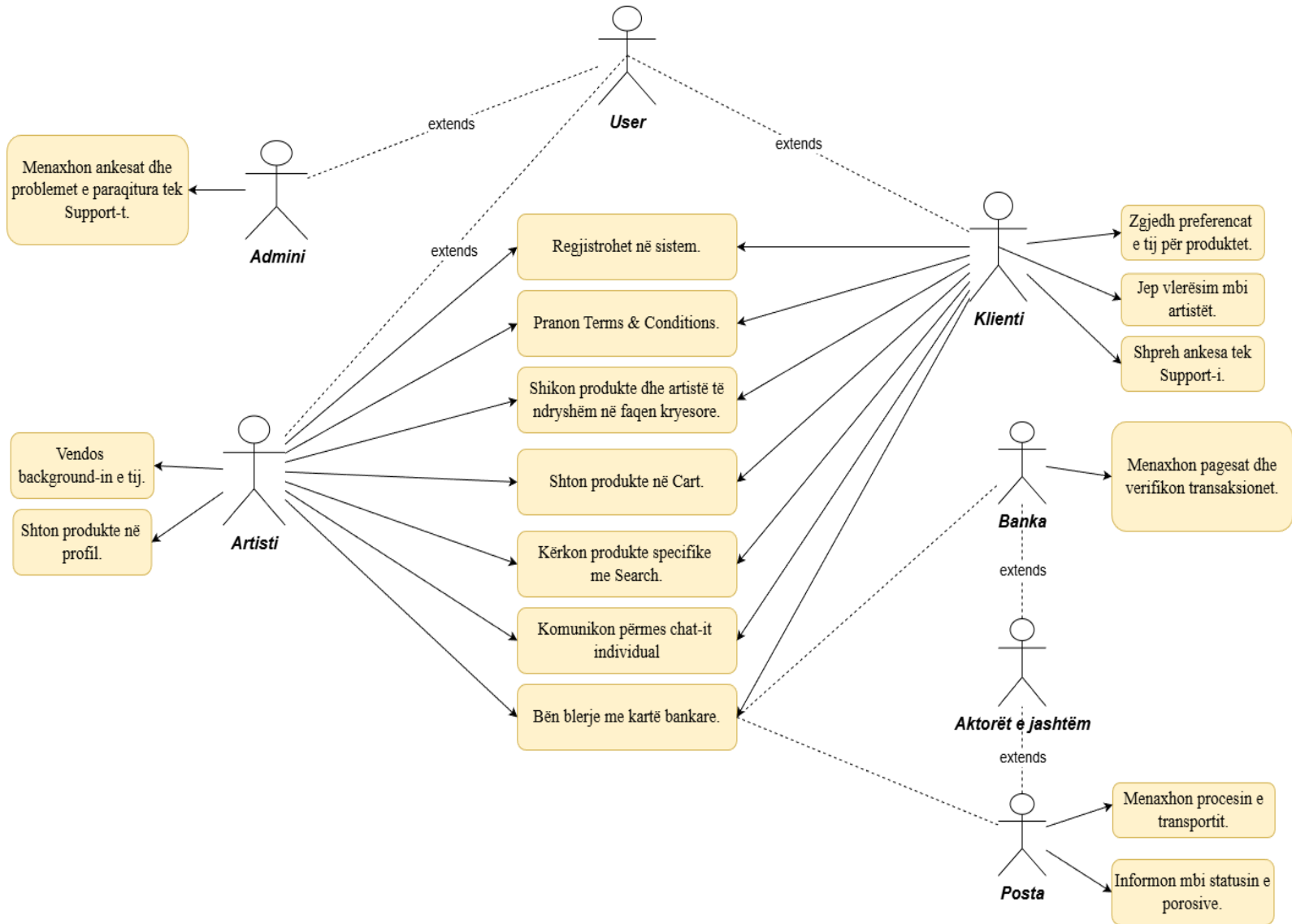
Kodi	Kategoritë	Përshkrimi
KJ1.0	Shpejtësia	Sistemi duhet të përballojë një numër të madh përdoruesish aktivë (deri në 1000 njëkohësisht) pa rënie të ndjeshme të performancës.
KJ1.1		Sistemi duhet të përgjigjet ndaj kërkesave të përdoruesit (p.sh ngarkimi i faqeve, kërkimi, shfaqja e produkteve) brenda maksimumi 3 sekondash.
KJ2.0	Madhësia	Sistemi duhet të menaxhojë hapësirën storage në mënyrë efikase, duke kompresuar imazhet e veprave të artit pa humbje të cilësisë vizuale.
KJ2.1		Të dhënat e përdoruesve, veprave dhe transaksioneve duhet të ruhen në një bazë të dhënash të optimizuar që mund të përballojë të paktën 10,000 përdorues aktivë.
KJ3.0	Thjeshtësia në përdorim	Ndërfaqja e sistemit duhet të jetë e thjeshtë, estetike dhe e lehtë për përdorim, në mënyrë që përdoruesit të mos kenë nevojë për trajnim paraprak.
KJ4.0	Besueshmëria	Sistemi duhet të garantojë sigurinë e të dhënave të përdoruesve përmes autentifikimit dhe enkriptimit të informacionit gjatë regjistrimit.
KJ4.1		Duhet të implementohet një sistem auditimi për gjurmimin e veprimeve (log actions) në mënyrë që çdo ndryshim të jetë i verifikueshëm dhe të ruhet për minimumi 12 muaj.
KJ5.0	Qëndrueshmëria	Sistemi duhet të jetë i qëndrueshëm dhe i disponueshëm 24/7 dhe të ketë rikuperim automatik pas ndërprerjeve.
KJ6.0	Transporueshmëria	Sistemi duhet të jetë i aksesueshëm nga çdo pajisje dhe të funksionojë me browser të ndryshëm si dhe sisteme të ndryshme operative.
KJ6.1		Kodi burimor duhet të jetë i dokumentuar dhe i standardizuar për t'u transferuar lehtësisht në sisteme të tjera (P.sh aplikacioni mobile)

5.SPECIFIKIMI I KËRKESAVE TË SISTEMIT

Kodi	Përshkrimi i kërkesës	Lidhja me KP
KS1.0	Sistemi duhet të ofrojë një modul regjistrimi që identifikon përdoruesit (artistë ose klientë) gjatë krijimit të llogarisë.	KP1.0
KS1.1	Sistemi duhet të ruajë në bazën e të dhënave informacionet personale të artistit si emri, përshkrimi, eksperiencia dhe certifikatat e ngarkuara.	KP1.1
KS1.2	Sistemi duhet të ruajë informacionet personale të klientit dhe preferencat e tij për kategori arti ose çmime.	KP1.2
KS1.3	Sistemi duhet të shfaqë automatikisht dokumentin “Terms & Conditions” gjatë regjistrimit dhe të regjistrojë pranim elektronik (checkbox) për secilin përdorues.	KP1.3
KS2.0	Sistemi duhet të lejojë artistët të ngarkojnë vepra arti në profilin e tyre, me informacione për to si titulli, përshkrimi, kategoria, çmimi dhe imazhi.	KP2.0
KS2.1	Sistemi duhet të aplikojë automatikisht një watermark unik në çdo imazh të ngarkuar për mbrojtje të autorësisë së artistëve.	KP2.1
KS3.0	Pas hyrjes në sistem, aplikacioni duhet të ngarkojë faqen kryesore që përmban produktet e rekomanduara sipas preferencave të përdoruesit.	KP3.0
KS3.1	Sistemi duhet të ofrojë module funksionale të ndara sic janë: <ul style="list-style-type: none"> • Profili i përdoruesit • Search • Shopping Cart 	KP3.1
KS4.1	Sistemi duhet të implementojë një modul komunikimi “chat” përmes të cilit klientët mund të komunikojnë drejtpërdrejt me artistët.	KP4.0
KS5.0	Sistemi duhet të mundësojë që pas përfundimit të një blerjeje, klienti të dërgojë një vlerësim (review) për artistin dhe për produktin e blerë.	KP5.0
KS5.1	Sistemi duhet të ofrojë një panel administrativ për Support-in, që lejon menaxhimin e ankesave dhe përditësimin e statusit të tyre (në shqyrtim, zgjidhur, refuzuar).	KP5.1
KS6.0	Sistemi duhet të ruajë produktet e përzgjedhura nga klienti në Shopping Cart deri në momentin që përdoruesi vendos të bëjë porosinë. Sistemi më pas duhet ta dërgojë përdoruesin në Checkout.	KP6.0
KS6.1	Sistemi duhet të integrohet me një sistem bankar për procesimin e pagesave (autorizim, debitim, konfirmim).	KP6.1
KS6.2	Sistemi duhet të marrë përgjigje nga banka për çdo transaksion dhe të ruajë statusin e tij (“i suksesshëm”, “i dështuar”) në bazën e të dhënave.	KP6.2
KS7.0	Sistemi duhet të integrohet me një shërbim postar për dërgimin e porosive. Në momentin që kryhet një porosi, adresa dhe të dhëna të tjera të nevojshme të klientit duhet t’i dërgohen automatikisht postës.	KP7.0
KS7.1	Sistemi duhet të marrë dhe të ruajë informacion nga posta mbi statusin e porosisë (në proces/dorëzuar) dhe ta shfaqë në profilin e klientit.	KP7.1
KS8.0	Sistemi duhet të dërgojë mesazhe automatike për të njoftuar përdoruesit për veprime të rëndësishme si: porosi të reja, mesazhe, vlerësime, ndryshime statusi.	KP8.0

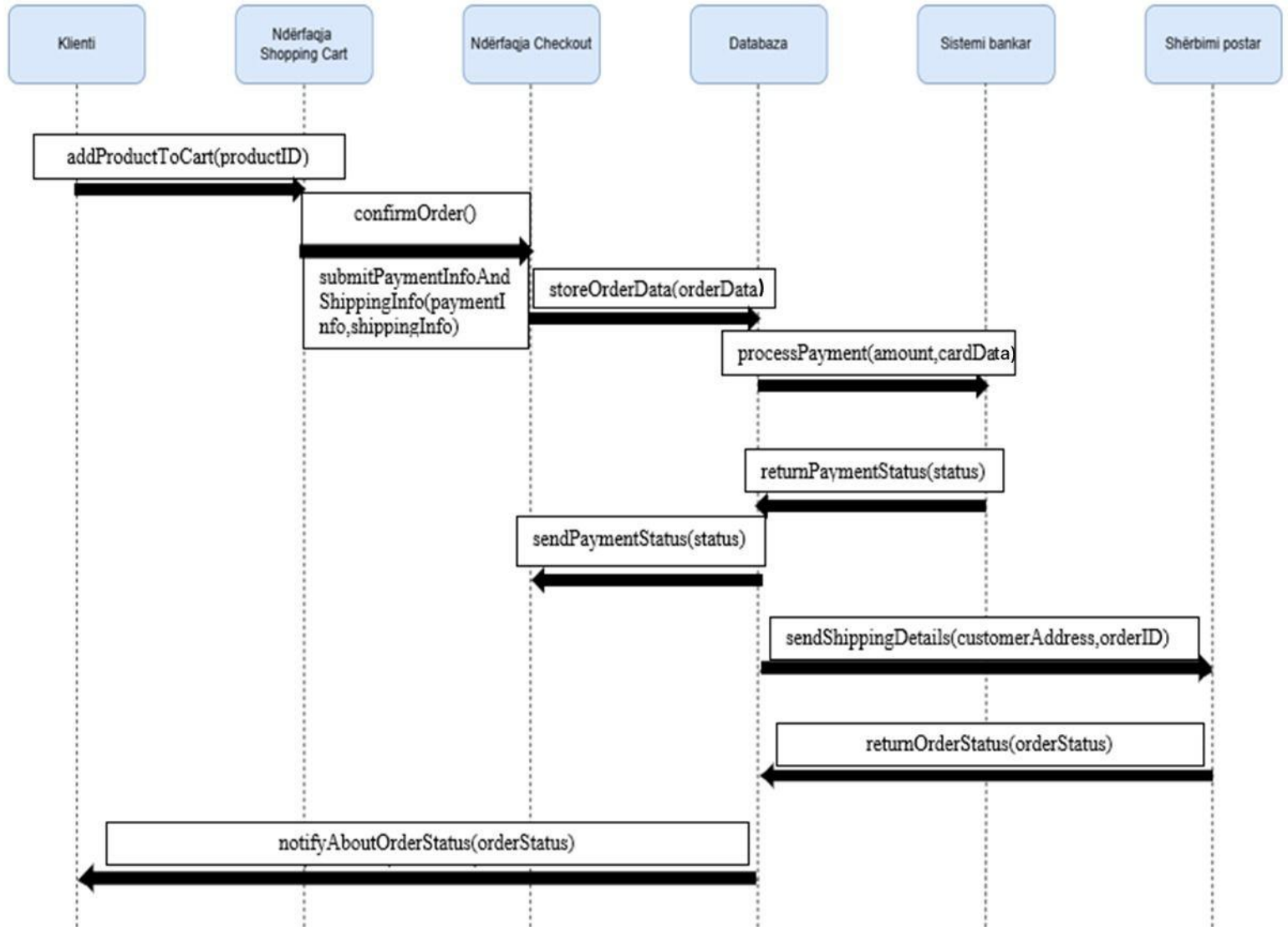
6. MODELET E SISTEMIT

6.1 USE CASE DIAGRAM

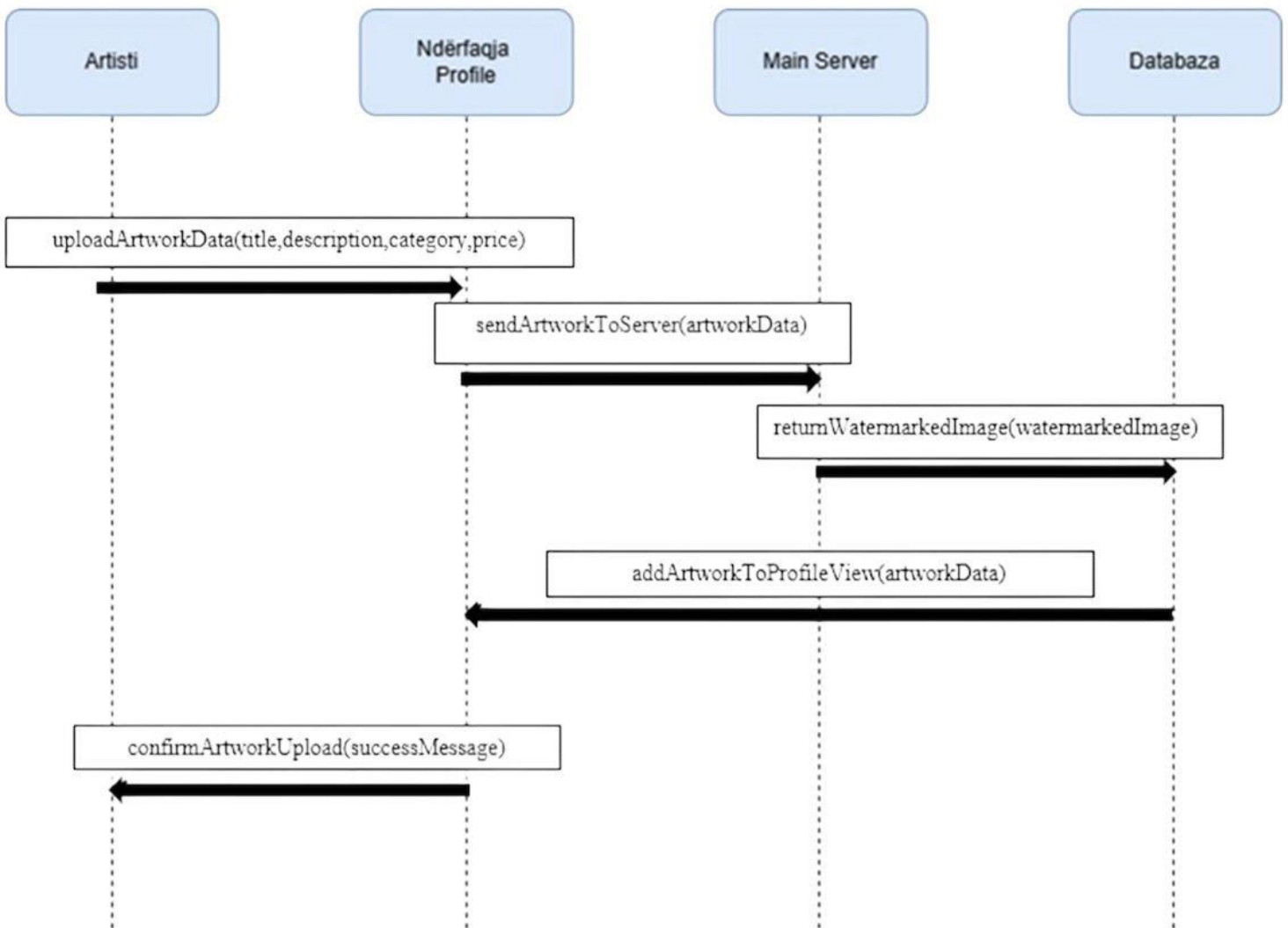


6.2 SEQUENCE DIAGRAMS

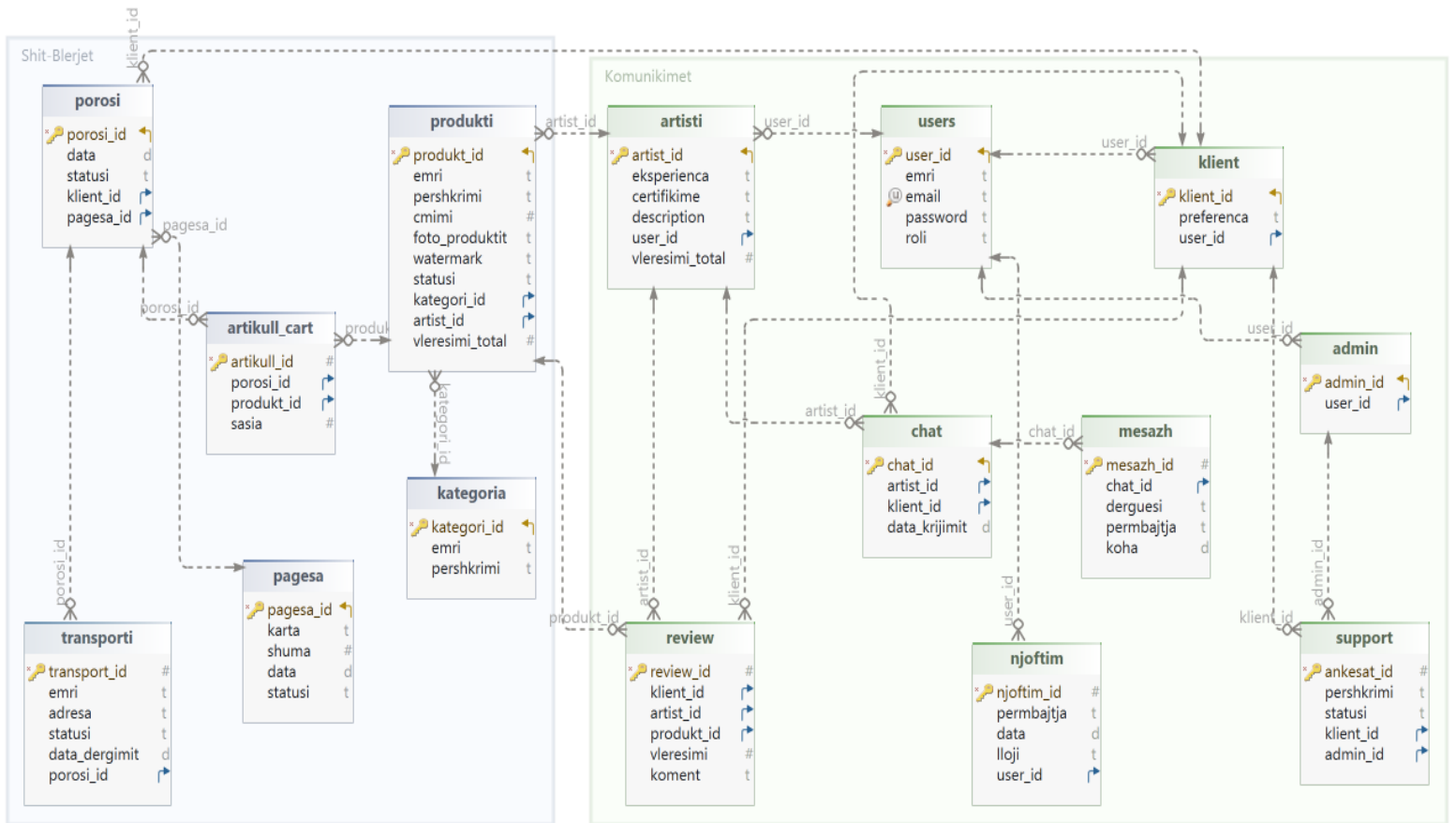
6.2.1 SEQUENCE DIAGRAM 1 – Procesi i blerjes së një produkti nga një klient



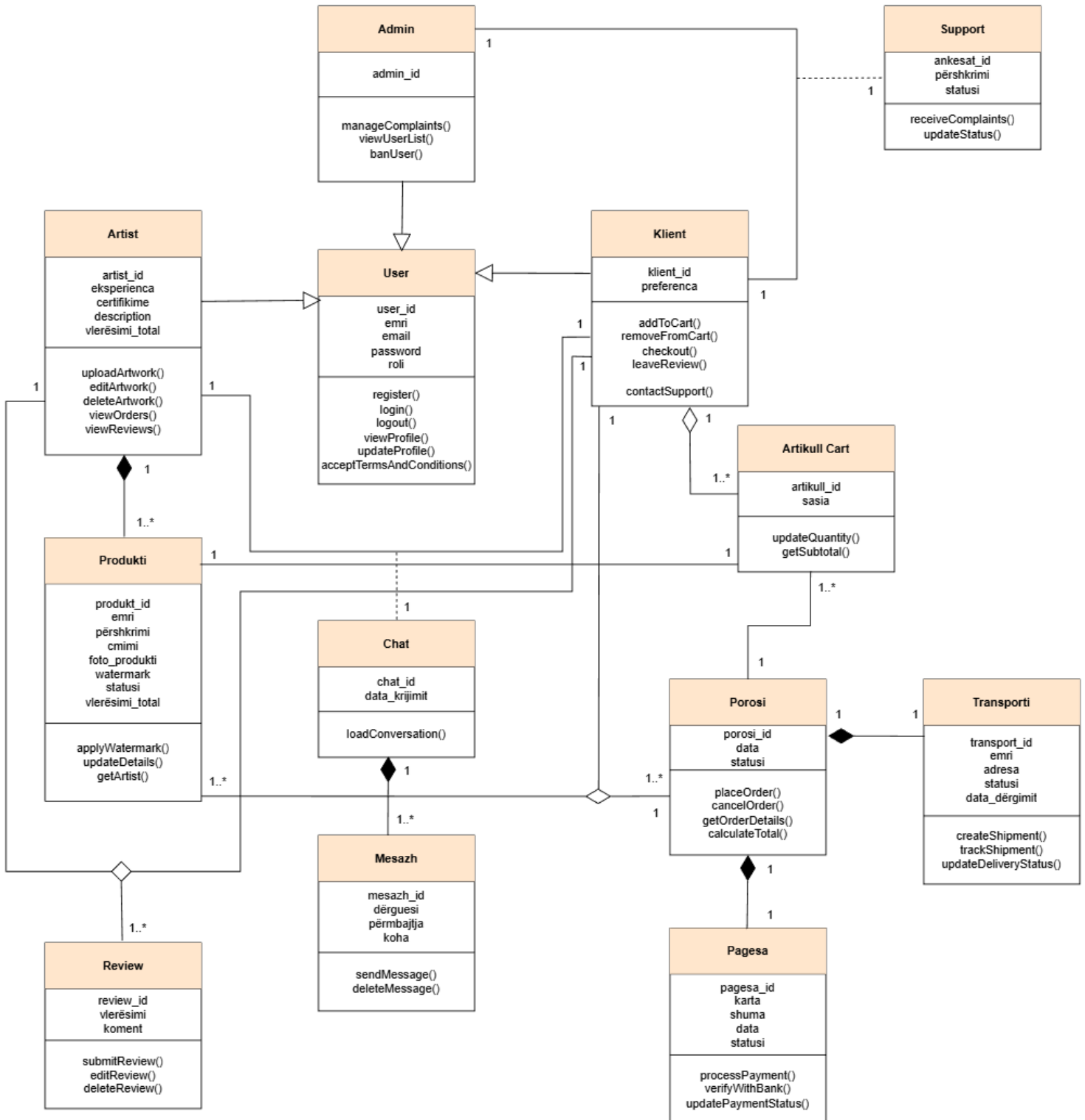
6.2.2 SEQUENCE DIAGRAM 2 – Procesi i ngarkimit të një produkti nga një artist



6.3 ENTITY RELATIONSHIP (ER) DIAGRAM



6.4 CLASS DIAGRAM



7. ARKITEKTURA E SISTEMIT

7.1 PËRMBLEDHJE E NIVELIT TË LARTË E ARKITEKTURËS SË PARASHIKUAR TË SISTEMIT

Arkitektura e sistemit të platformës për shitjen dhe blerjen e veprave të artit është projektuar duke ndjekur modelin e arkitekturës së shtresëzuar (Layered Architecture). Ky model siguron ndarje të qartë të përgjegjësisë, modularitet të lartë dhe mirëmbajtje të lehtësuar, duke i organizuar funksionalitetet e sistemit në katër shtresa kryesore:

- User Interface
- Configuration Services
- Core Business Logic/Application Functionality
- System Support.

Në shtresën **User Interface**, përdoruesit ndërveprojnë me platformën përmes ndërfaqeve të specializuara si: homepage, galeria e veprave, profili i artistit, ndërfaqja e chat-it, shporta e blerjeve dhe faqja e checkout-it. Kjo shtresë fokusohet në paraqitjen vizuale dhe aksesin e përdoruesve ndaj funksioneve të sistemit.

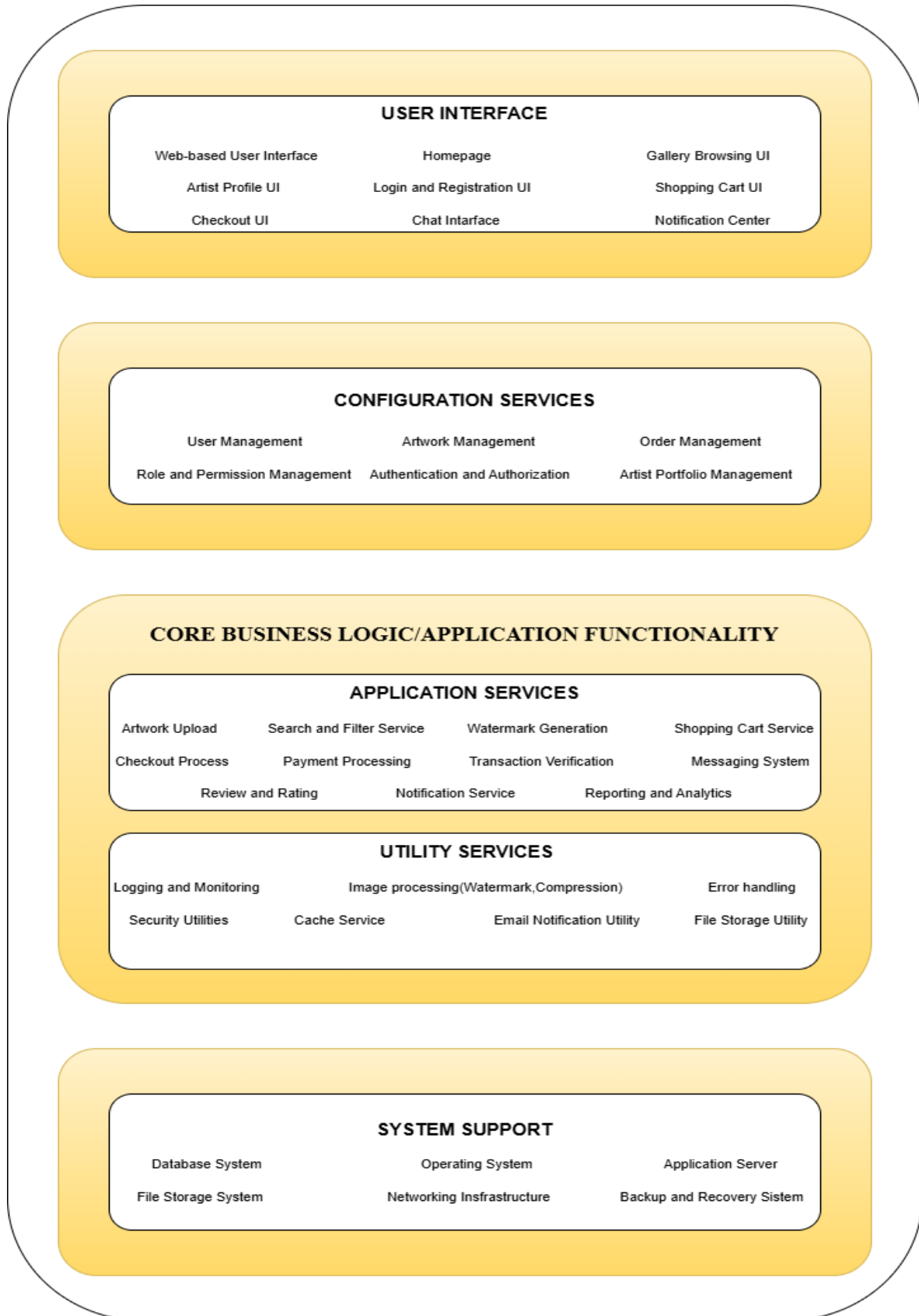
Shtresa **Configuration Services** përmban komponentët që menaxhojnë konfigurimin funksional të sistemit, duke përfshirë: menaxhimin e përdoruesve, menaxhimin e veprave të artit, menaxhimin e porosive, menaxhimin e roleve dhe autorizimeve, si dhe menaxhimin e portofolit të artistit. Kjo shtresë vepron si një urë që lidh ndërfaqen e përdoruesit me logjikën kryesore të aplikacionit duke siguruar siguri dhe kontroll të qasshmërisë.

Shtresa **Core Business Logic/Application Functionality** është shtresa më thelbësore, e cila përmban modulën e aplikacionit dhe shërbimet utilitare. Këtu përpunohen funksionet më kritike të platformës, si: ngarkimi i veprave, kërkimi, filtrimi, gjenerimi i watermark-ut, procesimi i pagesave, verifikimi i transaksioneve, sistemi i mesazheve, procesi i checkout-it, vlerësimet, njoftimet dhe analiza e të dhënave. Shërbimet utilitare mbështesin funksionalitetet kryesore përmes logimit, procesimit të imazheve, trajtimit të gabimeve, sigurisë dhe ruajtjes së skedarëve.

Shtresa **System Support** përfaqëson bazën teknike të sistemit dhe përfshin databazën, sistemin e ruajtjes së skedarëve, serverin e aplikacionit, sistemin operativ, infrastrukturën e rrjetit dhe mekanizmat e backup-it. Kjo shtresë siguron funksionimin e pandërprerë të aplikacionit, integrimin me shërbime të jashtme dhe ruajtjen e të dhënave.

Kjo strukturë e ndarë në shtresa siguron funksionim të qëndrueshëm, rrit modularitetin, thjeshton mirëmbajtjen dhe mundëson zhvillim të mëtejshëm të sigurt dhe të shkallëzuar të sistemit.

7.2 PARAQITJA ME DIAGRAM E ARKITEKTURËS



7.3 PËRBËRËSIT ARKITEKTURORE QË RIPËRDOREN

Përbërësit e ripërdorshëm janë module ose njësi funksionale të sistemit që përdoren nga disa pjesë të ndryshme të aplikacionit, duke rritur efikasitetin, reduktuar duplikimin e kodit dhe thjeshtuar mirëmbajtjen.

Më poshtë janë përbërësit kryesorë të ripërdorshëm të platformës për shitjen dhe blerjen e veprave të artit :

1. Moduli i Autentifikimit dhe Autorizimit

Ky modul përdoret për të verifikuar identitetin e përdoruesve dhe për të kontrolluar aksesin e tyre në funksione specifike. Mund të ripërdoret nga të gjitha pjesët e sistemit që kërkojnë hyrje të sigurt, duke përfshirë: Cart-in, chat-in, ngarkimin e veprave, menaxhimin e porosive dhe njoftimet.

2. Moduli i Përpunimit të Imazheve

Ky modul përfshin krijimin e watermark-ut, kompresimin e imazheve dhe gjenerimin e thumbnail-eve. Ai përdoret sa herë që një artist ngarkon ose përditëson një vepër, por edhe gjatë shfaqjes së veprave në galeri për të ofruar versione të optimizuara të imazheve.

3. Moduli i Njoftimeve

Ky modul është përgjegjës për gjenerimin dhe shpërndarjen e njoftimeve në pjesë të ndryshme të sistemit, përfshirë njoftimet për porosi të reja, konfirmimet e pagesave, mesazhet e reja në chat, vlerësimet e përdoruesve si dhe përditësimet e statusit të porosive. Ai është ndërtuar si një komponent i ripërdorshëm që integrohet me module të ndryshme të platformës, duke mundësuar komunikim të centralizuar dhe koherent ndërmjet pjesëve të sistemit.

4. Moduli i Pagesave

Ky modul realizon komunikimin me procesorin e pagesave, verifikimin e transaksioneve dhe gjenerimin e faturave. Ripërdoret në procesin e checkout-it si edhe në funksione administrative që lidhen me monitorimin e pagesave.

5. Moduli i Chat-it

Ky modul mundëson komunikimin në kohë reale ndërmjet përdoruesve të platformës (artistëve dhe klientëve). Ai shërben si komponent i ripërdorshëm në disa pjesë të sistemit, duke u integruar me mekanizmat e njoftimeve, menaxhimin e sesioneve aktive me qëllim garantimin e një eksperience të qëndrueshme dhe të sigurt komunikimi.

6. Moduli i Menaxhimit të Përdoruesve

Ky modul përfshin regjistrimin, ruajtjen e profileve, përditësimin e kredencialeve dhe menaxhimin e roleve. Ripërdoret në shumë fusha, si menaxhimi i portofolit të artistit, menaxhimi i porosive dhe proceset e autorizimit.

7.Moduli i Logimit dhe Monitorimit

Ky modul është përgjegjës për regjistrimin dhe monitorimin e aktiviteteve kritike të sistemit, duke mundësuar identifikimin e gabimeve, analizën e performancës dhe rritjen e nivelit të sigurisë. Ripërdoret në module si pagesat, porositë, login-i, ngarkimi i veprave dhe procesimi i transaksioneve.

8.Moduli i Cache-it dhe Utility-t

Përdoren për të përmirësuar performancën duke ruajtur të dhëna të përdorura shpesh, si lista e veprave, rezultatet e kërkimit dhe preferencat e përdoruesve. Këto komponentë ripërdoren në shërbimet e kërkimit, galeri, filtrimit dhe profileve.

8.SHTOJCA

Tabela

3. Fjalor.....	4
4.1 Aktorët.....	5
4.2 Kërkesa funksionale të përdoruesi.....	5
4.3 Kerkesat jofunksionale	7
5. Specifikimi i kërkesave të sistemit	8

Diagrama

6.1. Use Case Diagram.....	9
6.2.1 Sequence Diagram 1 - <i>Procesi i blerjes së një produkti nga një klient</i>	10
6.2.2 Sequence Diagram 2 - <i>Procesi i ngarkimit të një produkti nga një artist</i>	11
6.3. Entity Relationship (ER) Diagram.....	12
6.4. Class Diagram.....	13
7.2. Paraqitja me diagram e arkitekturës.....	15

9.INDEKSI

1. Parathënie... ..	2
2. Hyrje	2
2.1. Nevoja për sistemin... ..	2
2.2. Funksionalitetet e përgjithshme	2
2.3. Funksionimi i sistemit me sisteme të tjera.....	3
2.4. Përshtatja e sistemit me biznesin e përgjithshë.....	3
3. Fjalor.....	4
4. Përcaktimi i kërkesave të përdoruesit.....	5
4.1. Aktorët.....	5
4.2. Kërkesat funksionale.....	5
4.3. Kerkesat jofunksionale.....	7
5. Specifikimi i kërkesave të sistemit.....	8
6. Modelet e sistemit.....	9
6.1. Use Case Diagram.....	9
6.2.1 Sequence Diagram 1 – <i>Procesi i blerjes së një produkti nga një klient</i>	10
6.2.2 Sequence Diagram 2 – <i>Procesi i ngarkimit të një produkti nga një artist</i>	11
6.3. Entity Relationship (ER) Diagram.....	12
6.4. Class Diagram.....	13
7. Arkitektura e sistemit.....	14
7.1 Përmbledhje e nivelit të lartë e arkitekturës së parashikuar të sistemit.....	14
7.2 Paraqitja me diagram e arkitekturës.....	15
7.3 Përbërësit arkitekturore që ripërdoren.....	16
8. Shtojca.....	18
9. Indeksi.....	18