Sistem za upravljanje Gaming Klubom

Vizija projekta

Studenti:

Amar Čerim, broj indeksa

Enes Alešević, IB160003

Mostar, 28.10.2020.

Historija izmjena

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Status** | **Detalji izmjene** | **Autor** |
| <dd/mmm/yy> | <x.x> |  | <detalji> | <ime> |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

S A D R Ž A J

[1. Uvod 3](#_Toc370003013)

[1.1 Svrha dokumenta 3](#_Toc370003014)

[1.2 Definicije, akronimi i skraćenice 3](#_Toc370003015)

[1.3 Reference 3](#_Toc370003016)

[2. Opis projekta 4](#_Toc370003017)

[2.1 Pozadina projekta 4](#_Toc370003018)

[2.2 Opis problema 4](#_Toc370003019)

[2.3 Učesnici projekta 4](#_Toc370003020)

[2.3.1 Denis Mušić 5](#_Toc370003021)

[2.3.2 Miro Marić 5](#_Toc370003022)

[2.4 Opšti ciljevi i problemi 5](#_Toc370003023)

[2.5 Korisnici i njihovi ciljevi 6](#_Toc370003024)

[2.6 Sumarni Pregled mogućnosti sistema 7](#_Toc370003025)

[2.7 Pretpostavke i ovisnost o drugim sistemima 7](#_Toc370003026)

[2.8 CIJENA PROJEKTA 7](#_Toc370003027)

[2.9 Alternativna rješenja 7](#_Toc370003028)

[2.10 Poslovna opravdanost 7](#_Toc370003029)

[3. Prilozi 8](#_Toc370003030)

# Uvod

<Uvodno poglavlje dokumenta Vizija projekta pruža kratki pregled cijelog dokumenta. >

## Svrha dokumenta

<Identificirajte za koji proizvod su specificirani softverski zahtjevi u ovom dokumentu, uključivši i broj revizije ili verzije proizvoda.

Opišite različite osobe ili grupe osoba kojima je ovaj dokument namijenjen, kao što su programeri, projekt menadžeri, marketinško osoblje, korisnici, SW testeri ili kreatori dokumentacije. >

## Definicije, akronimi i skraćenice

<Nabrojite sve definicije, akronime i skraćenice čije poznavanje je neophodno za ispravnu interpretaciju ovog dokumenta. Ukoliko se ove informacije nalaze u prilogu ili nekom drugom dokumentu potrebno se referirati na njih. >

## Reference

<Nabrojite sve ostale dokumente ili web adrese na koje se odnosi ovaj dokument. Dajte dovoljno informacija tako da čitatelj može doći do kopije od svake reference, uključujući naslov, autor, broj verzije, datum i izvor ili lokaciju.>

Tekst napisan između „<“ i „>“ treba zamijeniti sa konkretnim opisom za dati sistem.

# Opis projekta

## Pozadina projekta

Sistem za Gaming klub je softverska aplikacija za podršku radu klasičnim i modernim videoigraonicama. Softver će koristiti administrator za vođenje evidencije o naplati korištenja raznih usluga unutar igraonice, objavljivanje sadržaja na stranici te dobijanje različitih izvještaja za financije.

Aplikacija će omogućiti kontinuiranu evidenciju korisnika usluga igraonice i podržavati sva pravila koja su neophodna za funkcionisanje gaming kluba.

## Opis problema

Igraonice su dosegle status endemskog prostora za okupljanje fanova igrica. Bilo zbog profesionalnog igranja, nostalgičnih vrijednosti ili čistog druženja sa ustaljenim korisnicima usluga prostora, igraonice su i dalje posjećena mjesta. Kako su igraonice često posjećena mjesta i ponude usluge se sve više širi, pojavila se potreba za efikasnijom naplatom korištenja usluge i jednostavnijom evidencijom korisnika. Također su i financije bitan faktor kako je svakom gaming klubu u interesu širenje poslovanja tako će se implementirati i izvještaji na mjesečnoj bazi.

Postojati će i mogućnost objavljivanja obavijesti i kreiranja događaja.

## Učesnici projekta

Sažeti pregled učesnika projekta:

1. Administrator sistema
2. Zaposlenik kluba
3. Korisnici gaming kluba

### Kenan Isaković

|  |  |
| --- | --- |
| **Funkcija** | Administrator kluba |
| **Predstavlja grupu** | Gaming klub |
| **Uključen u** | Generisanje izvještaja, naplata usluge, kreiranje novih korisnika |
| **Komentari** |  |
| **Kontakt** |  |

### Amel Isaković

|  |  |
| --- | --- |
| **Funkcija** | Zaposlenik kluba |
| **Predstavlja grupu** | Gaming klub |
| **Uključen u** | Naplata usluge |
| **Komentari** |  |
| **Kontakt** |  |

## Opšti ciljevi i problemi

Na sastanku sa učesnicima sistema ("stakeholders") identifikovani su slijedeći problemi i ciljevi:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cilj** | **Problemi** | **Prioritet** |
| Kreiranje korisničkih računa | Naplata korištenja usluga, evidentiranje iznajmljenog inventara isl će se evidentirati svakom korisniku te loyalty nagrade će se dijeliti na osnovu aktivnosti korisnika | visoki |
| Objavljivanje objava na stranici | Zbog potrebe prenošenja informacija korisnicima o ponudama, događajima i popustima potrebno je kreirati mogućnost kreiranja objava i dijeljenja korisnicima. | visoki |
| Kreiranje događaja na stranici | Različiti događaji se dešavaju u prostorima igraonice, bilo meetupi, gaming takmičenja ili treninzi timova, u svakom slučaju zbog marketinških razloga je potrebno kreirati događaje na koje se mogu prijaviti korisnici. | visoki |
| Kreiranje financijskih izvještaja | Radi budućih investicija je bitno imati uvid u trenutno profitabilne usluge. | srednji |
| Naplata korištenja usluga | Naplaćivanje korištenja ponuđenih usluga | visoki |

## Korisnici i njihovi ciljevi

|  |  |
| --- | --- |
| Tip korisnika | Cilj |
| Administrator | naplata korištenja usluga  generisanje izvještaja  kreiranje novih korisničkih naloga  kreiranje događaja  izmjena podataka u sistemu |
| Uposlenik | naplata korištenja usluga  kreiranje novih korisničkih naloga |
| Korisnik | Pregled obavijesti  Registracija na događaj  Rezervacija termina  Iznamljivanje inventara |

## Sumarni Pregled mogućnosti sistema

Softverska aplikacija "Sistem za upravljanje Gaming klubom" imat će slijedeće funkcionalnosti i osobine:

* evidencija opštih podataka o registrovanim korisnicima usluga Gaming kluba
* evidencija dostupnih igara
* evidencija inventara/opreme
* evidencija iznajmljenog inventara
* naplata korištenih usluga
* evidencija provedenog vremena za određenim igricama
* rezervacije termina za računare/konzole
* kreiranje i pregled obavijesti
* kreiranje i registracije na događaje
* generisanje financijskih izvještaja
* evidencija o izvršenju unaprijed definisanih zadataka iz pojedinog predmeta (zadaci koje student mora obaviti se definišu u okviru predmeta)
* upravljanje korisničkim nalozima (korisnici mogu biti različitog tipa: administrator, uposlenik, korisnik)

## Pretpostavke i ovisnost o drugim sistemima

## CIJENA PROJEKTA

<Kratki pregled troškova.>

## Alternativna rješenja

## Poslovna opravdanost

Ne postoji veliki broj aplikacija ovog tipa. Postojeća open-source rješenja imaju naglasak na publikaciji sadržaja, dok administracija studentskih podataka uglavnom nije odgovarajuća za sisteme po kojim rade studentske službe na ovim prostorima. Pored evidencije o opštim podacima studenata, kao i položenim ispitima, open-source rješenja ne poznaju pojmove kao što su prijave ispita, ovjere semestara, izdavanje potvrda i slično. Ova aplikacija predstavlja podršku "back-office" poslovanju studentske službe. Neka "open – source" rješenja imaju mogućnost povezivanja sa postojećim "back-office" sistemima (npr. "Moodle") pa se i tu vidi mogućnost kasnijeg proširenja sistema.

# Prilozi

<Ukoliko se prilozi koriste, potrebno je ovdje navesti.>