

# Programsko inženjerstvo

Ak. god. 2022./2023.

## Pub kvizovi

Dokumentacija, Rev. 1

Grupa: *RoyalStandard*

Voditelj: *Branimir Stanković*

Datum predaje: *<dan>. <mjesec>. <godina>.*

Nastavnik: *Manuela Lukić*

# Sadržaj

<b>1</b>	<b>Dnevnik promjena dokumentacije</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Opis projektnog zadatka</b>	<b>5</b>
2.1	Primjeri u $\text{\LaTeX}$ u . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Specifikacija programske potpore</b>	<b>13</b>
3.1	Funkcionalni zahtjevi . . . . .	13
3.1.1	Obrasci uporabe . . . . .	15
3.1.2	Sekvencijski dijagrami . . . . .	28
3.2	Ostali zahtjevi . . . . .	32
<b>4</b>	<b>Arhitektura i dizajn sustava</b>	<b>33</b>
4.1	Baza podataka . . . . .	35
4.1.1	Opis tablica . . . . .	35
4.1.2	Dijagram baze podataka . . . . .	38
4.2	Dijagram razreda . . . . .	39
4.3	Dijagram stanja . . . . .	41
4.4	Dijagram aktivnosti . . . . .	42
4.5	Dijagram komponenti . . . . .	43
<b>5</b>	<b>Implementacija i korisničko sučelje</b>	<b>44</b>
5.1	Korištene tehnologije i alati . . . . .	44
5.2	Ispitivanje programskog rješenja . . . . .	45
5.2.1	Ispitivanje komponenti . . . . .	45
5.2.2	Ispitivanje sustava . . . . .	45
5.3	Dijagram razmještaja . . . . .	46
5.4	Upute za puštanje u pogon . . . . .	47
<b>6</b>	<b>Zaključak i budući rad</b>	<b>48</b>
	<b>Popis literature</b>	<b>49</b>

**Indeks slika i dijagrama** **50**

**Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe** **51**

# 1. Dnevnik promjena dokumentacije

## *Kontinuirano osvježavanje*

Rev.	Opis promjene/dodatka	Autori	Datum
0.1	Napravljen predložak.	Šetka	28.10.2022.
0.2	Dodani opis projektnog zadatka i funkcionalni zahtjevi. Ažuriran dnevnik sastajanja.	Šetka	31.10.2022.
0.5	Dodan <i>Use Case</i> dijagram i jedan sekvencijski dijagram, funkcionalni i nefunkcionalni zahtjevi i dodatak A	*	25.08.2013.
0.6	Arhitektura i dizajn sustava, algoritmi i strukture podataka	*	26.08.2013.
0.8	Povijest rada i trenutni status implementacije, Zaključci i plan daljnjeg rada	*	28.08.2013.
0.9	Opisi obrazaca uporabe	*	07.09.2013.
0.10	Preveden uvod	*	08.09.2013.
0.11	Sekvencijski dijagrami	*	09.09.2013.
0.12.1	Započeo dijagrame razreda	*	10.09.2013.
0.12.2	Nastavak dijagrama razreda	*	11.09.2013.
1.0	Verzija samo s bitnim dijelovima za 1. ciklus	*	11.09.2013.
1.1	Uređivanje teksta – funkcionalni i nefunkcionalni zahtjevi	* *	14.09.2013.

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

Rev.	Opis promjene/dodatka	Autori	Datum
1.2	Manje izmjene:Timer - Brojilo vremena	*	15.09.2013.
1.3	Popravljeni dijagrami obrazaca uporabe	*	15.09.2013.
1.5	Generalna revizija strukture dokumenta	*	19.09.2013.
1.5.1	Manja revizija (dijagram razmještaja)	*	20.09.2013.
2.0	Konačni tekst predloška dokumentacije	*	28.09.2013.

*Moraju postojati glavne revizije dokumenata 1.0 i 2.0 na kraju prvog i drugog ciklusa. Između tih revizija mogu postojati manje revizije već prema tome kako se dokument bude nadopunjavao. Očekuje se da nakon svake značajnije promjene (dodatka, izmjene, uklanjanja dijelova teksta i popratnih grafičkih sadržaja) dokumenta se to zabilježi kao revizija. Npr., revizije unutar prvog ciklusa će imati oznake 0.1, 0.2, ..., 0.9, 0.10, 0.11.. sve do konačne revizije prvog ciklusa 1.0. U drugom ciklusu se nastavlja s revizijama 1.1, 1.2, itd.*

## 2. Opis projektnog zadatka

U velikoj konkurenciji različitih pub kvizova kojoj i sami svjedočimo, želja je svakog sastavljača privući što veći broj ekipa i učiniti kviz što je moguće zanimljivijim. Svaki pojedini igrač ili tim želi pronaći pub kviz na kojem mu najbolje odgovara koncept pitanja i gdje je atmosfera jednostavno priča za sebe. Kako bi se povezali sastavljači, kvizaši, ali i oni koji to tek žele postati ili jednostavno probati nešto novo, cilj je razviti aplikaciju koja će znatno olakšati taj proces i ponuditi dodatne funkcionalnosti.

Glavni je cilj ove aplikacije omogućiti sastavljačima kvizova objavu nadolazećih pub kvizova koje organiziraju i osigurati igračima da vide koliko se raznolikih kvizova održava u njihovoj blizini, kao i kada se održavaju oni za koje su najviše zainteresirani. S obzirom na to da često postoje osobe koje žele igrati neki pub kviz, ali nažalost nemaju ekipu, aplikacija će riješiti i taj problem. Igrač koji nema ekipu, a ipak želi sudjelovati na pub kvizu, moći će u aplikaciji pronaći tim kojemu bi najviše odgovarao kao suigrač i tako zaigrati kviz.

Neregistrirani korisnik imat će mogućnost isključivo pregleda pub kvizova, ali s ograničenim uvidom u detalje objavljenih događaja. Moći će vidjeti naziv kviza, ime kafića, vrijeme održavanja te vrstu kviza, ali za sve ostale pojedinosti prvo se mora registrirati u sustav.

Registrirani korisnik može biti ili sastavljač ili igrač kviza. Svaka od ovih uloga ima drugačiji skup mogućnosti u aplikaciji. Iznimno, ako je jedan korisnik sastavljač pub kvizova, ali isto tako i sudjeluje na nekim drugima kao igrač, on može imati obje uloge u aplikaciji. Prilikom registracije korisnik najprije odabire ulogu na temelju koje ispunjava prilagođenu formu. Ako se registrira kao igrač ili istovremeno kao igrač i sastavljač onda unosi sljedeće podatke:

- *Ime*
- *Prezime*
- *Nadimak*

- *Email adresa*
- *Lozinka*
- *Područja znanja za kviz*
- *Imaš ekipu?*
  - [DA] **Naziv ekipe**
  - [NE]
- *Slika*
- *Broj telefona*

Pri čemu su podebljani podaci obvezni za unijeti. Ako ipak odabere samo ulogu sastavljača, onda unosi ove podatke:

- *Ime*
- *Prezime*
- *Nadimak*
- *Email adresa*
- *Lozinka*
- *Slika*
- *Broj telefona*

U slučaju da korisnik ima svoju pub kviz ekipu, pri registraciji će odabrati vrijednost DA za polje Imaš ekipu? te će morati obvezno unijeti naziv svoje ekipe. Inače, ako nema ekipu odabrat će opciju NE.

Sastavljač pub kvizova, ujedno je i organizator događaja (pub kviza) te kroz aplikaciju ima mogućnost objaviti nadolazeći događaj tako da prilikom objave unese sve potrebne podatke bitne za kviz:

- *Naziv kviza*
- *Kratki opis*
- *Ime kafića*
- *Vrijeme održavanja*
- *Lokacija*
- *Maksimalan broj ekipa*
- *Iznos kotizacije*
- *Nazivi nagrada*
- *Vrsta kviza*
- *Informacije o sastavljaču*

Pri kreiranju nove objave događaja potrebno je paziti da sastavljač ne smije objaviti više događaja koji su u isto vrijeme (s preklapanjem termina). Ako korisnik sastavljač ima i ulogu igrača, treba dodatno paziti da u isto vrijeme događaja koji je korisnik objavio, isti korisnik nije prijavljen kao igrač na neki od kvizova. Sastavljač može vidjeti sve objave pub kvizova u aplikaciji na pregledu "Svi pub kvizovi", a svoje objave vidi na pregledu "Moji pub kvizovi". Uz to, sastavljač može pregledati i uređivati svoj profil na pregledu "Moj profil" s podacima unesenim pri registraciji.

Igrač pub kvizova ima dvije glavne mogućnosti u aplikaciji, a to su pronalazak ekipe (samo za one igrače koji ju nemaju) i prijava svoje ekipe na neki od objavljenih kvizova. Ako pri registraciji korisnik navede da nema vlastitu ekipu, onda u aplikaciji ima mogućnost pronaći ju tako da odabere opciju „Pronađi tim“ i aplikacija će ga spojiti s ekipom kojoj najviše odgovara (većina područja znanja u kojima je dobar nedostaju ekipi s kojom će ga aplikacija spojiti). Kada je korisniku pronađen tim, dolazi mu obavijest s nazivom ekipe i brojem članova. Također, svakom igraču te ekipe dolazi obavijest da su dobili novog igrača i popis njegovih boljih područja znanja s kojima će doprinijeti timu. Igrači koji imaju svoju ekipu mogu je napustiti odabirom opcije "Napusti tim". Igrač može vidjeti sve objave pub kvizova u aplikaciji na pregledu "Svi pub kvizovi", a događaje na koje je prijavljen može vidjeti na pregledu "Moji pub kvizovi". Također, igrači mogu prijaviti svoju ekipu na kviz, tako da 1 igrač iz ekipe prijavljuje cijelu ekipu na određeni kviz. Pri tome treba paziti da jedna ekipa ne bude prijavljena na više različitih kvizova u isto vrijeme. Kada igrač uspješno prijavi svoju ekipu na kviz, njemu i njegovim suigračima dolazi obavijest da su prijavljeni na novi kviz i na objavi za taj događaj broj slobodnih mjesta se ažurira (jedno slobodno mjesto manje). Uz to, igrač može pregledati i uređivati svoj profil na pregledu "Moj profil" s podacima unesenim pri registraciji.

Administrator sustava uz ovlasti svih korisnika ima i neke dodatne mogućnosti u aplikaciji, a to su: blokiranje korisnika koji krše pravila sustava (na primjer imaju nepristojan nadimak ili naziv ekipe), odobravanje ili zabranjivanje objava za pub kvizove koje prethodno kreiraju sastavljači te mogućnost naknadnog brisanja istih događaja. Također, administrator može dodati administratorska prava drugim korisnicima.

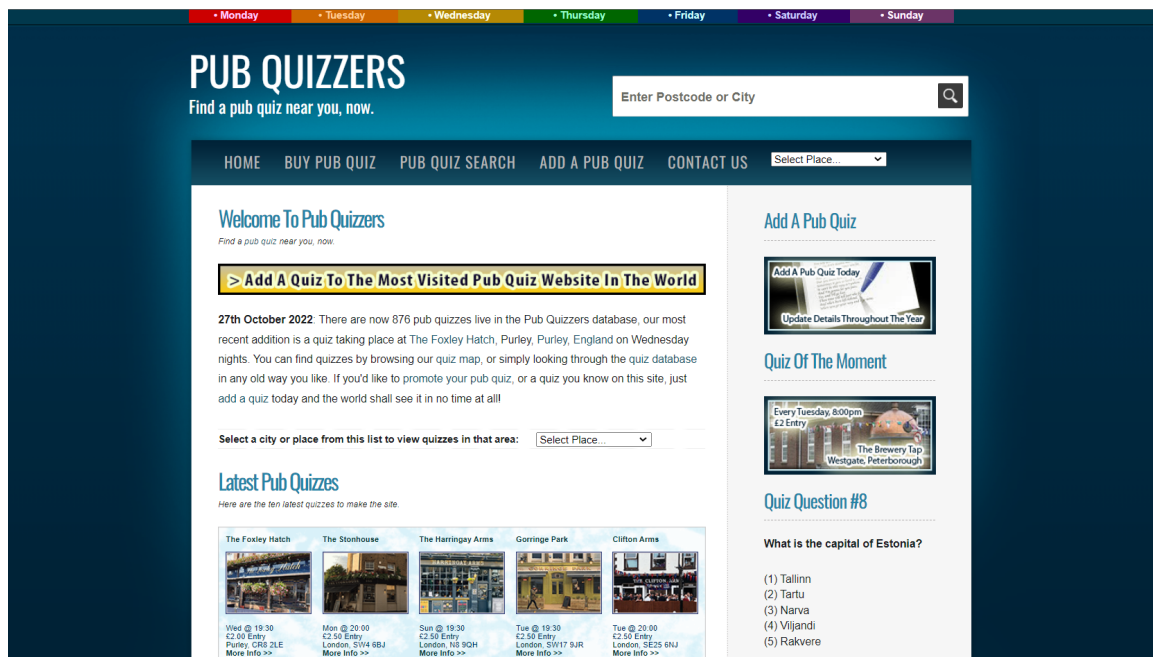


Aplikacija za sve prijavljene korisnike treba omogućiti pretraživanje objavljenih događaja te filtriranje prema određenim parametrima. Funkcionalnost pretraživanja ostvarena je okvirom za pretraživanje (eng. search bar), pomoću kojeg prijavljeni korisnik može pronaći određeni događaj unoseći njegov naziv ili ime kafića u kojem se kviz održava. Filtriranje se dodatno ostvaraju na način da korisnik odabire željene vrijednosti ili raspon vrijednosti za svoju udaljenost od kafića gdje se kviz održava, iznos kotizacije, vrstu kviza ili slično.

Također, svi igrači pub kvizova imaju mogućnost uvida u statističke detalje na pregledu "Statistika", u kojem mogu vidjeti i usporediti prikazane podatke u obliku grafa ili tablice, a bilježi se prosječan broj ekipa po kvizu za nekog sastavljača, broj održanih kvizova u posljednjih tjedan dana te prosječna popunjenost kviza za pojedinu vrstu kviza.

Pretpostavka je da je 1 igrač fiksno u 1 ekipi te da ekipa ima maksimalno 5 članova.

Ovaj projekt potencijalno bi mogao koristiti za organizaciju i prijave na sve postojeće pub kvizove u Hrvatskoj, a posebna prednost je što bi sve objave kvizova bile razvrstane, pregledne i skupljene na jednom mjestu kako bi korisnici mogli brzo i jednostavno dobiti bitne informacije o pojedinom događaju. Zainteresirani skup korisnika činili bi svi sastavljači i organizatori kvizova, članovi ekipa te igrači koji žele ići na neki kviz, ali još nemaju suigrače. Opseg projektnog zadatka ponajprije obuhvaća funkcionalnosti objave kvizova, prijave i pronalazak ekipe, a moguće je i dobiti dodatne informacije o pojedinom kvizu ili sastavljaču. Također, projektni zadatak mogao bi se nadograditi tako da sastavljači mogu dodati slike, poredak ekipa i nekoliko pitanja sa svojih bivših događaja te se na taj način predstaviti svim igračima koji pregledavaju njihove profile. Dodatno proširenje bilo bi uvođenje recenzija za kvizove i sastavljače te komentari i osvrta o pojedinim događajima. Iako ne postoje programska rješenja koja nude sve mogućnosti kao ova aplikacija, postoje različite web stranice gdje se može pronaći popis kvizova za određeno mjesto i datum te osnovne informacije o kreiranim događajima. Kao jednu od najpopularnijih navodimo <https://www.pubquizzers.com/index.php>.



Slika 2.1: Primjer sličnog rješenja

## 2.1 Primjeri u $\text{\LaTeX}$ u

*Ovo potpoglavlje izbrisati.*

U nastavku se nalaze različiti primjeri kako koristiti osnovne funkcionalnosti  $\text{\LaTeX}$ a koje su potrebne za izradu dokumentacije. Za dodatnu pomoć obratiti se asistentu na projektu ili potražiti upute na sljedećim web sjedištima:

- Upute za izradu diplomskog rada u  $\text{\LaTeX}$ u - [https://www.fer.unizg.hr/\\_download/repository/LaTeX-upute.pdf](https://www.fer.unizg.hr/_download/repository/LaTeX-upute.pdf)
- $\text{\LaTeX}$  projekt - <https://www.latex-project.org/help/>
- StackExchange za Tex - <https://tex.stackexchange.com/>

podcrtani tekst, **podebljani tekst**, *nagnuti tekst*

primjer primjer primjer primjer primjer primjer

- primjer
- primjer

- primjer
  1. primjer
    - 1.a primjer
    - b primjer
  2. primjer

primjer url-a: <https://www.fer.unizg.hr/predmet/proinz/projekt>

posebni znakovi: # \$ % & { } \_ | < > ^ ~ \

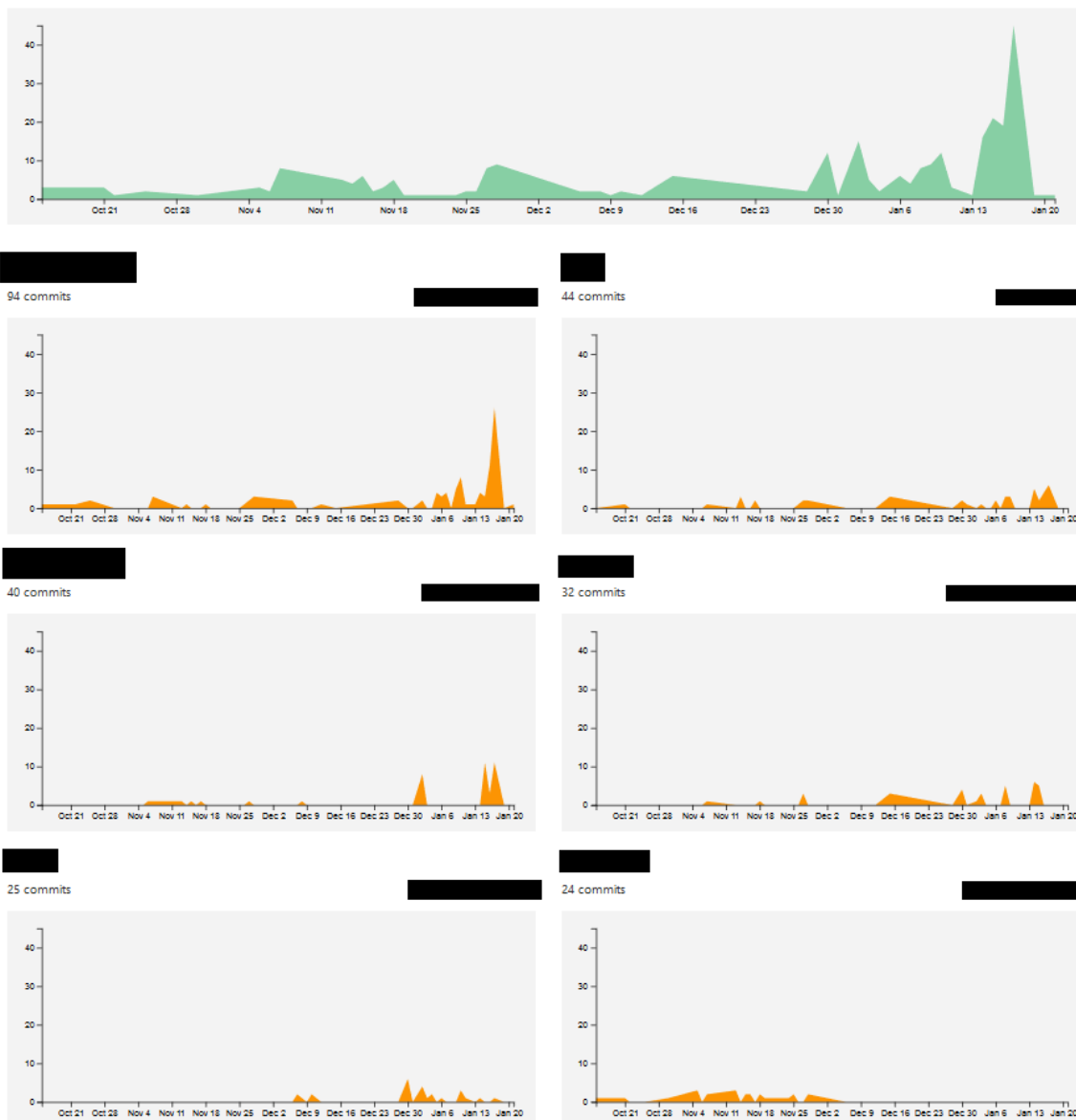
naslov unutar tablice		
IDKorisnik	INT	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod
korisnickoIme	VARCHAR	
email	VARCHAR	
ime	VARCHAR	
primjer	VARCHAR	

Tablica 2.1: Naslov s referencom izvan tablice

IDKorisnik	INT	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod
korisnickoIme	VARCHAR	
email	VARCHAR	
ime	VARCHAR	
primjer	VARCHAR	



Slika 2.2: Primjer slike s potpisom



Slika 2.3: Primjer slike s potpisom 2

Referenciranje slike 2.3 u tekstu.

## 3. Specifikacija programske potpore

### 3.1 Funkcionalni zahtjevi

#### *dio 1. revizije*

Navesti **dionike** koji imaju **interes u ovom sustavu** ili **su nositelji odgovornosti**. To su prije svega korisnici, ali i administratori sustava, naručitelji, razvojni tim.

Navesti **aktore** koji izravno **koriste** ili **komuniciraju sa sustavom**. Oni mogu imati inicijatorsku ulogu, tj. započinju određene procese u sustavu ili samo sudioničku ulogu, tj. obavljaju određeni posao. Za svakog aktora navesti funkcionalne zahtjeve koji se na njega odnose.

#### **Dionici:**

1. Naručitelj
2. Korisnik aplikacije
  - (a) Igrač kviza
  - (b) Sastavljač kviza
3. Administratori
4. Razvojni tim

#### **Aktori i njihovi funkcionalni zahtjevi:**

1. Neregistrirani/neprijavljeni korisnik (inicijator) može:
  - (a) registrirati se u sustav kao igrač, sastavljač ili oboje istovremeno
  - (b) pregledati osnovne informacije o događaju (pub kvizu)
2. Igrač kviza (inicijator) može:
  - (a) prijaviti se u sustav
  - (b) vidjeti sve objavljene događaje na pregledu "Svi pub kvizovi"
  - (c) vidjeti događaje na koje je prijavljen na pregledu "Moji pub kvizovi"

- (d) pronaći ekipu za kviz
- (e) napustiti svoju ekipu
- (f) prijaviti svoju ekipu na kviz
- (g) pregledati svoj profil
- (h) uređivati svoj profil
- (i) pregledati profil sastavljača
- (j) pretraživati i filtrirati događaje
- (k) vidjeti statističke podatke

3. Sastavljač kviza (inicijator) može:

- (a) prijaviti se u sustav
- (b) objaviti novi događaj (pub kviz)
- (c) vidjeti sve objavljene događaje na pregledu "Svi pub kvizovi"
- (d) vidjeti svoje objavljene događaje na pregledu "Moji pub kvizovi"
- (e) pregledati svoj profil
- (f) uređivati svoj profil
- (g) pretraživati i filtrirati događaje
- (h) vidjeti statističke podatke

4. Administrator (inicijator) može:

- (a) sve isto što mogu i ostali korisnici sustava
- (b) blokirati korisnike koji krše pravila sustava
- (c) odobriti ili zabraniti objavu koju je kreirao sastavljač
- (d) brisati objavljene događaje
- (e) davati administratorska prava drugim korisnicima

5. Baza podataka (sudionik) može:

- (a) pohranjivati sve podatke o korisnicima i njihovim ovlastima
- (b) pohranjivati sve podatke o događajima (kvizovima)

### 3.1.1 Obrasci uporabe

#### *dio 1. revizije*

#### Opis obrazaca uporabe

*Funkcionalne zahtjeve razraditi u obliku obrazaca uporabe. Svaki obrazac je potrebno razraditi prema donjem predlošku. Ukoliko u nekom koraku može doći do odstupanja, potrebno je to odstupanje opisati i po mogućnosti ponuditi rješenje kojim bi se tijekom obrasca vratio na osnovni tijek.*

#### UC01 - Pregled naslovnice

- **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik, registrirani korisnik
- **Cilj:** Pregledati naslovnicu aplikacije
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik nije prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik pregledava opis i sve objavljene događaje na naslovnici
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj
    1. Korisniku se prikazuje samo opis aplikacije

#### UC02 - Registracija

- **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik
- **Cilj:** Stvoriti korisnički račun za pristup sustavu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** -
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za registraciju
  2. Korisnik unosi tražene podatke i potvrđuje unos
  3. Podaci se spremaju u bazu podataka
  4. Korisnika se preusmjerava na početnu stranicu
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Korisnik unosi neispravne podatke (zauzeti ili neispravni e-mail ili nadimak, unos podataka u nedopuštenom formatu)
    1. Sustav upozorava korisnika na neispravnost unesenih podataka i vraća ga na stranicu za registraciju.



## 2. Korisnik mijenja podatke ili odustaje od registracije

### UC03 - Prijava u sustav

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pristupiti korisničkom sučelju
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je registriran u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik unosi nadimak i lozinku te potvrđuje unos
  2. Sustav provjerava ispravnost unesenih podataka
  3. Korisnik dobiva pristup korisničkom sučelju
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Uneseni su neispravni nadimak i/ili lozinka
    1. Sustav obavještava korisnika da su uneseni pogrešni podaci i vraća ga na stranicu za prijavu

### UC04 - Pregled podataka korisničkog profila

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pregledati podatke korisničkog profila
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju „Moj profil”
  2. Korisnik pregledava podatke profila

### UC05 - Uređivanje podataka korisničkog profila

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Urediti podatke korisničkog profila
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju „Moj profil”
  2. Korisnik odabire opciju za promjenu podataka
  3. Korisnik mijenja odabrane podatke
  4. Korisnik sprema promjene
  5. Baza podataka se ažurira

- **Opis mogućih odstupanja:**

- 4.a Korisnik ne spremi promjene

- 1. Promjene se odbacuju

### UC06 - Kreiranje nadolazećih događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Sastavljač kviza)

- **Cilj:** Kreirati nove događaje

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav

- **Opis osnovnog tijeka:**

- 1. Korisnik odabire opciju za kreiranje novog događaja

- 2. Korisnik popunjava potrebne podatke

- 3. Korisnik sprema promjene

- 4. Podaci se spremaju u bazu podataka

- 5. Novi kviz čeka odobrenje administratora

- **Opis mogućih odstupanja:**

- 3.a Korisnik je već kreirao događaj u isto vrijeme

- 1. Sustav vraća poruku o neispravno unesenom podatku

- 2. Korisnik unosi ispravno vrijeme ili odustaje od kreiranja događaja

### UC07 - Odobravanje kreiranih događaja

- **Glavni sudionik:** Administrator

- **Cilj:** Odobriti nove događaje

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Administrator je prijavljen u sustav

- **Opis osnovnog tijeka:**

- 1. Administratoru je dostupan popis novih događaja koji čekaju odobrenje

- 2. Administrator odabire događaj i odobrava ga

- 3. Baza podataka se ažurira

- 4. Odobreni događaj se objavljuje

### UC08 - Zabrana kreiranih događaja

- **Glavni sudionik:** Administrator

- **Cilj:** Zabraniti nove događaje

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Administrator je prijavljen u sustav

- **Opis osnovnog tijeka:**

1. Administratoru je dostupan popis novih događaja koji čekaju odobrenje
2. Administrator odabire događaj i zabranjuje ga
3. Događaj se briše iz baze podataka

#### UC09 - Pregled svih objavljenih događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pregledati sve događaje koji su objavljeni
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju „Svi pub kvizovi“
  2. Korisniku se prikazuju svi objavljeni događaji
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC10 - Pregled svojih objavljenih događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Sastavljač kviza)
- **Cilj:** Pregledati svoje objavljene događaje
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju „Moji pub kvizovi“
  2. Korisniku se prikazuju njegovi objavljeni događaji
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj koji je korisnik kreirao
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC11 - Pregled prijava za objavljene događaje

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati događaje na koje je korisnik prijavljen
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju „Moji pub kvizovi“

2. Korisniku se prikazuju svi događaji na koje je prijavljena njegova ekipa
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Korisnikova ekipa nije prijavljena ni na jedan događaj
  1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC12 - Pregled detalja objavljenog događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pregledati detalje o objavljenom događaju
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju "Svi pub kvizovi"
  2. Korisnik odabire pregled detalja određenog događaja
  3. Korisniku se prikazuju detalji odabranog događaja
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj
  1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC13 - Pretraživanje objavljenih događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Na lakši način pronaći željeni događaj
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik na pregledu objavljenih događaja unosi željene podatke za pretraživanje te potvrđuje unos
  2. Korisniku se prikazuju događaji koji odgovaraju podacima unesenim za pretragu
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ni jedan događaj ne odgovara pretraživanim podacima
  1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC14 - Filtriranje objavljenih događaja

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pronaći događaj koji najviše odgovara korisniku
- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik na pregledu objavljenih događaja odabire željene filtre za pretraživanje specifičnih događaja te potvrđuje unos
  2. Korisniku se prikazuju događaji koji odgovaraju odabranim filtrima
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ni jedan događaj ne odgovara filtriranim podacima
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC15 - Pronalazak ekipe za kviz

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pronaći ekipu za sudjelovanje na događajima
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za pronalazak ekipe
  2. Sustav pronalazi ekipu najbolje odgovara korisniku
  3. Sustav šalje obavijest korisniku o ekipi u koju je dodan
  4. Sustav šalje obavijest o korisniku članovima ekipe u koju je dodan
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a U sustavu ne postoji ni jedna ekipa
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka
  - 2.b Sve ekipe u sustavu imaju maksimalan broj članova
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC16 - Pregled obavijesti o pronađenoj ekipi

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati obavijest o pronalasku ekipe
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav, prethodno je odabrao opciju za pronalazak ekipe i dodan je u neku ekipu
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za pregled obavijesti
  2. Korisnik pregledava obavijest o pronađenoj ekipi

#### UC17 - Pregled obavijesti o novom članu ekipe

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati obavijest o dodavanju novog člana u ekipu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav i pripada ekipi u koju je dodan neki novi član
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za pregled obavijesti
  2. Korisnik pregledava obavijest o novom članu ekipe

#### UC18 - Napuštanje ekipe

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Napustiti trenutnu ekipu
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Igrač je prijavljen u sustav i trenutno se nalazi u nekoj ekipi
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju "Moj profil"
  2. Korisnik odabire opciju napuštanja trenutne ekipe
  3. Sustav izbacuje korisnika iz trenutne ekipe i šalje obavijest ostalim članovima da je korisnik napustio ekipu
  4. Baza podataka se ažurira
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 3.a Korisnik je prije odabira opcije napuštanja ekipe bio jedini njezin član
    1. Sustav nikome ne šalje obavijest o napuštanju

#### UC19 - Pregled obavijesti o napuštanju člana ekipe

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati obavijest o napuštanju člana ekipe
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za pregled obavijesti
  2. Korisnik pregledava obavijest o napuštanju člana ekipe

#### UC20 - Prijava ekipe na događaj

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Prijaviti ekipu na događaj

- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik pregledava sve objavljene događaje
  2. Korisnik odabire događaj na koji želi prijaviti ekipu
  3. Korisnik prijavljuje ekipu na događaj
  4. Baza podataka se ažurira
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ekipa je već prijavljena na neki događaj u isto vrijeme
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka i odbija se prijava ekipe za taj događaj

#### UC21 - Pregled obavijesti o prijavi na događaj

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati obavijest o prijavi na događaj
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za pregled obavijesti
  2. Korisnik pregledava obavijest o prijavi na događaj zajedno s informacijama događaja

#### UC22 - Blokiranje korisnika

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Blokirati korisnika
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Administrator je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Administrator pregledava listu svih korisnika
  2. Administrator odabire opciju blokiranja korisnika
  3. Administrator pronalazi željenog korisnika
  4. Administrator blokira korisnika
  5. Baza podataka se ažurira

#### UC23 - Brisanje objavljenih događaja

- **Glavni sudionik:** Administrator

- **Cilj:** Obrisati objavljeni događaj
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Administrator je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Administrator pregledava sve objavljene događaje
  2. Administrator odabire opciju brisanja događaja
  3. Administrator odabire događaj koji želi obrisati
  4. Administrator briše događaj
  5. Baza podataka se ažurira
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 1.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj
    1. Administratoru se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC24 - Dodjela administratorskih prava korisniku

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Dodijeliti administratorska prava korisniku
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Administrator je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Administrator pregledava listu svih korisnika
  2. Administrator bira korisnika kojem želi dodijeliti administratorska prava
  3. Administrator dodjeljuje administratorska prava korisniku
  4. Baza podataka se ažurira

#### UC25 - Pregled profila sastavljača

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Pregledati podatke profila sastavljača
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik pregledava sve objavljene događaje
  2. Korisnik odabire željeni događaj
  3. Korisnik pregledava detalje o odabranom događaju
  4. Korisnik odabire poveznicu na profil sastavljača
  5. Korisnik pregledava podatke profila sastavljača
- **Opis mogućih odstupanja:**



1.a Ne postoji ni jedan objavljeni događaj

1. Administratoru se prikazuje odgovarajuća poruka

#### UC26 - Pregled statistike

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik (Igrač kviza)
- **Cilj:** Pregledati statistiku
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire pregled „Statistika“
  2. Korisnik pregledava prikazane statističke podatke
- **Opis mogućih odstupanja:**
  - 2.a Ne postoje odgovarajući podaci za prikaz
    1. Korisniku se prikazuje odgovarajuća poruka

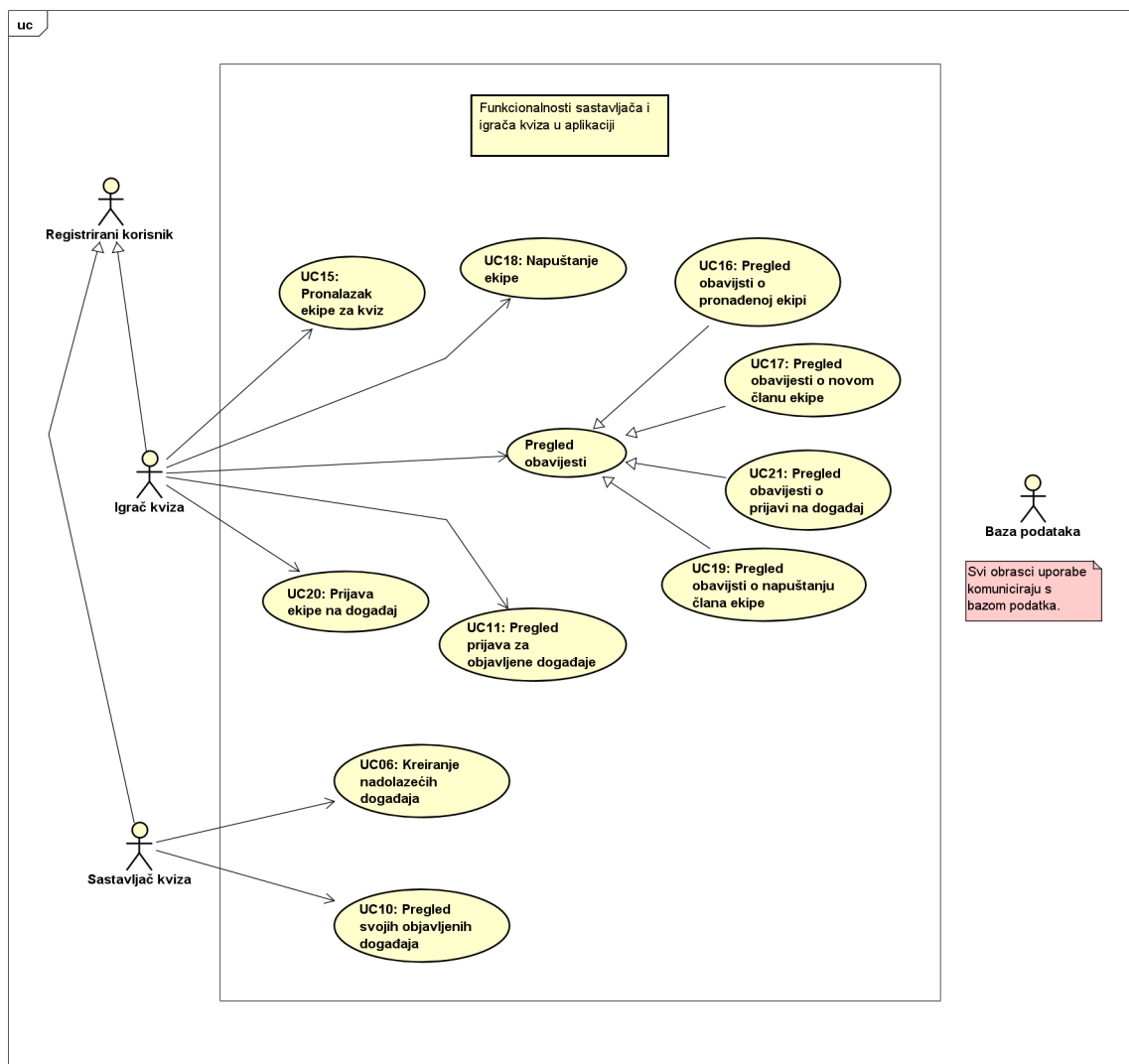
#### UC27 - Odjava iz sustava

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Odjaviti se iz sustava
- **Sudionici:** -
- **Preduvjet:** Korisnik je prijavljen u sustav
- **Opis osnovnog tijeka:**
  1. Korisnik odabire opciju za odjavu iz sustava
  2. Korisnika se preusmjerava na stranicu za prijavu

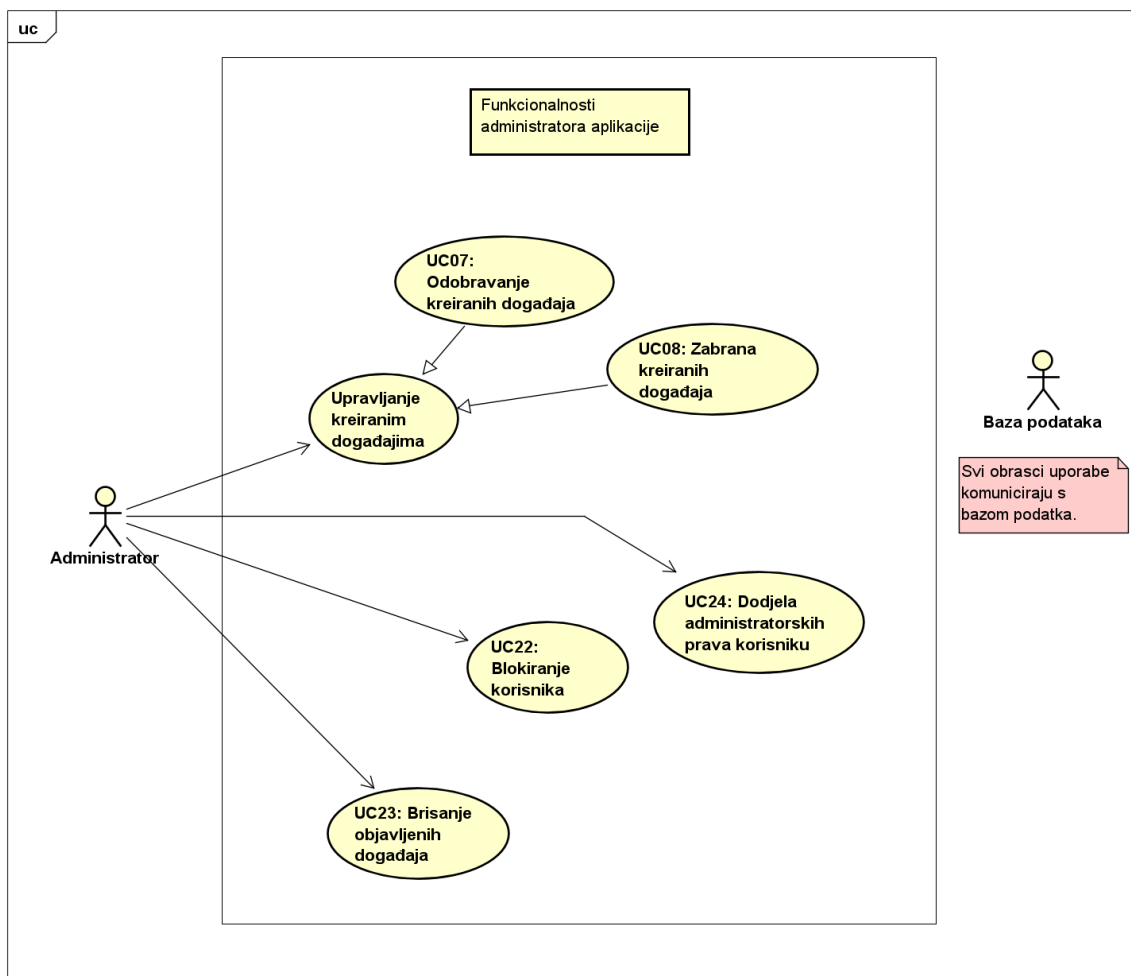
## Dijagrami obrazaca uporabe



Slika 3.1: Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti neregistriranog i registriranog korisnika



Slika 3.2: Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti igrača i sastavljača kviza



Slika 3.3: Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti administratora

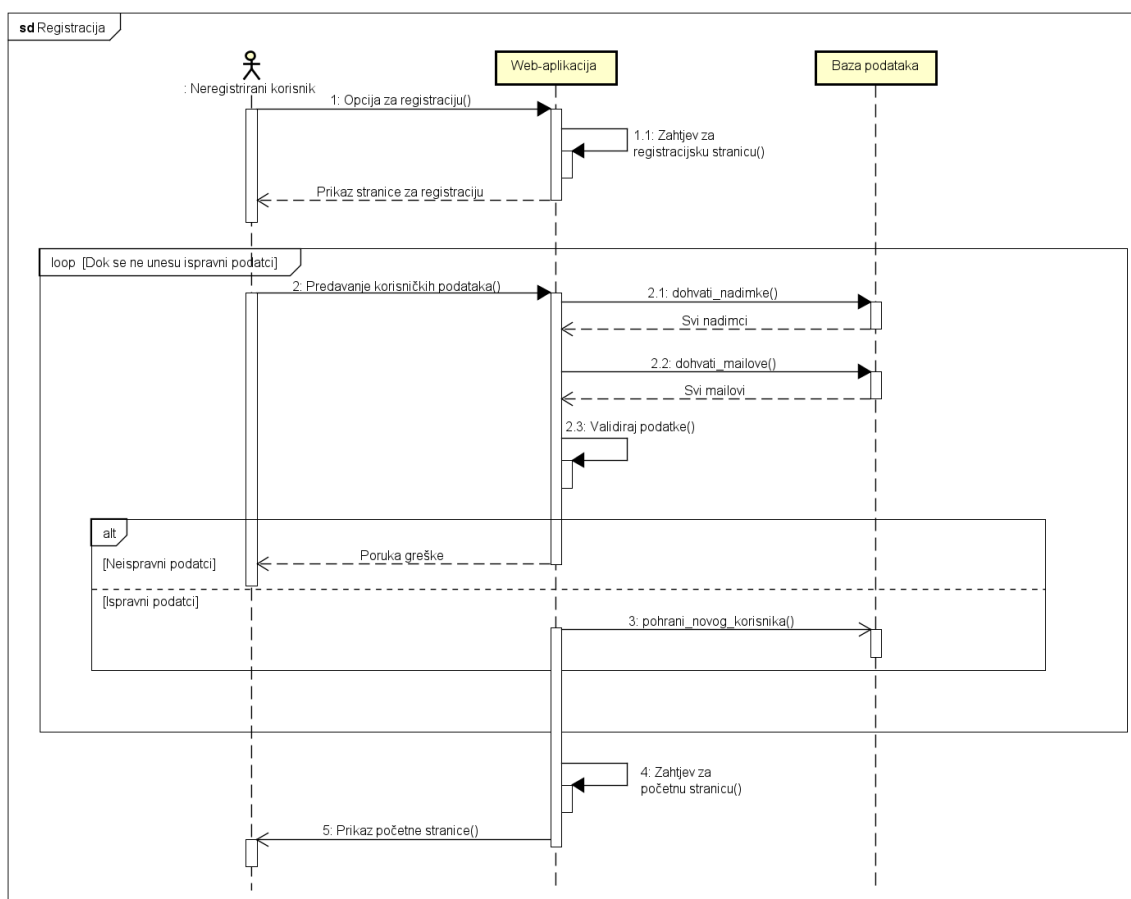
### 3.1.2 Sekvencijski dijagrami

#### *dio 1. revizije*

*Nacrtati sekvencijske dijagrame koji modeliraju najvažnije dijelove sustava (max. 4 dijagrama). Ukoliko postoji nedoumica oko odabira, razjasniti s asistentom. Uz svaki dijagram napisati detaljni opis dijagrama.*

#### **Obrazac uporabe UC02 - Registracija**

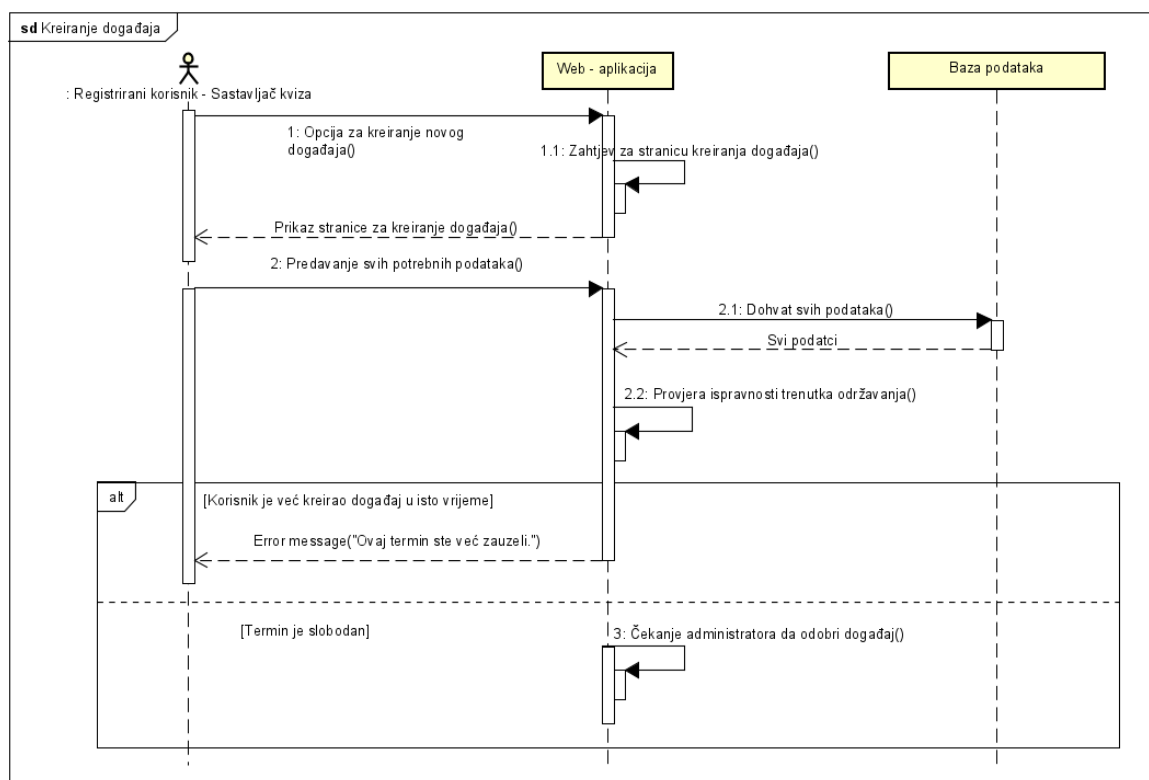
Neregistrirani korisnik šalje zahtjev za registracijskom stranicom. Web aplikacija korisniku dohvaća stranicu i prikazuje na ekranu sva registracijska polja. Nakon što neregistrirani korisnik popuni sva polja i preda ih, server dohvaća sve nadimke i e-maile od baze podataka, kako bi provjerio validnost predanih podataka. Ukoliko neko od polja nije ispunjeno, lozinka ne zadovoljava uvjete i korisničko ime je već zauzeto, podatci nisu validni i onda server obavještava neregistriranog korisnika o grešci. Ako su podatci validni, server pohranjuje novog korisnika u bazu podataka. Nakon toga web aplikacija dohvaća početnu stranicu i prikazuje ju korisniku.



Slika 3.4: Sekvencijski dijagram, registracija korisnika

### Obrazac uporabe UC06 - Kreiranje nadolazećih događaja

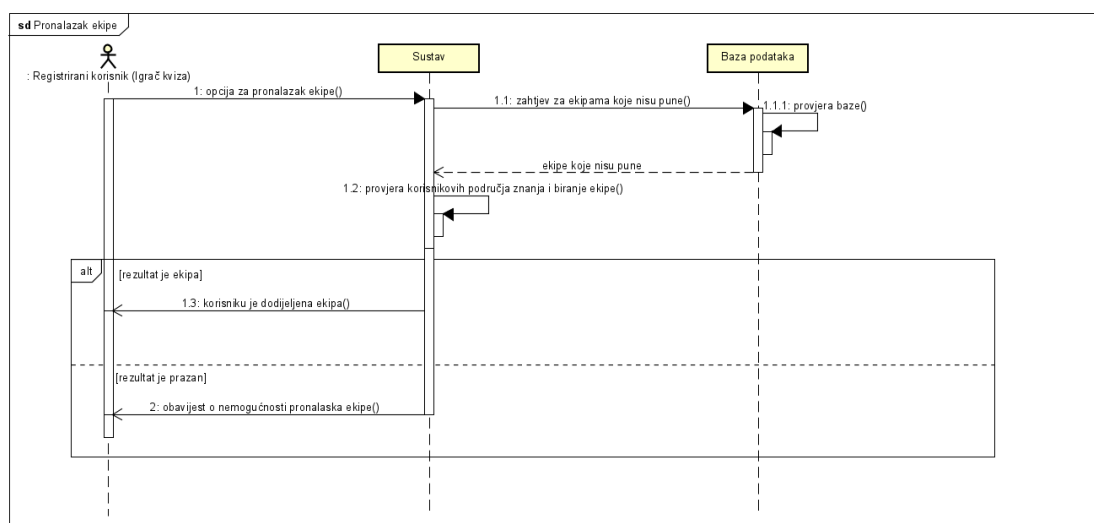
Registrirani korisnik(sastavljač kviza) šalje zahtjeva za stranicom za kreiranje novih događaja. Web aplikacija dohvaća stranicu i prikazuje tu stranicu na ekranu sa svim poljima koja trebaju biti popunjena. Nakon popunjavanja polja, korisnik predaje sve podatke. Nakon toga, server dohvaća sve podatke kako bi provjerio njihovu ispravnost. Ukoliko je sastavljač kviza stvorio novi događaj i održavanje novog događaja se poklapa s nekim drugim događajem koji je stvorio isti sastavljač, server obavještava sastavljača o pogrešci. Ako su podatci ipak ispravni, server čeka administratora kako bi on odoborio taj događaj.



Slika 3.5: Sekvencijski dijagram, kreiranje događaja

## Obrazac uporabe UC15 - Pronalazak ekipe za kviz

Registirani korisnik (igrač kviza) bira opciju za pronalazak ekipe. Aplikaciji su već dostupni podaci o igračevim najjačim područjima znanja. Aplikacija šalje upit bazi za ekipama koje još nisu pune. Baza nakon pretrage vraća što se od nje tražilo. Aplikacija zatim filtrira dobivene ekipe prema podacima koje ima o igračevim područjima znanja. U slučaju da takvih ekipa ima više, dodjeljuje mu jednu, a ako se dogodi da nema dostupnih ekipa, aplikacija o tome obavijesti igrača.



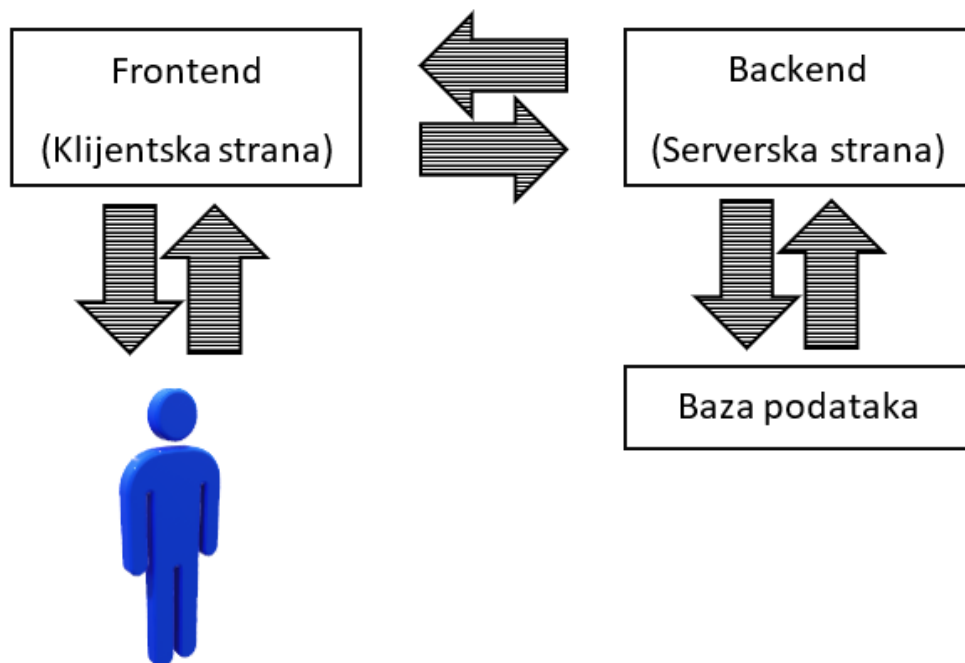
Slika 3.6: Sekvencijski dijagram, pronalazak ekipe



## 3.2 Ostali zahtjevi

- Aplikacija treba biti izvedena kao web aplikacija kojoj će korisnici pristupati uz pomoć jedinstvenog nadimka i lozinke.
- Aplikacija treba biti implementirana u arhitekturi klijent-poslužitelj, a potrebna funkcionalnost izložena kroz REST Web servise.
- Aplikacija treba biti prilagođena (engl. responsive) za mobilne uređaje i tablete.
- Programski dijelovi koji uključuju rad s bazom podatka ne smiju se izvršavati duže od nekoliko sekundi.
- Sustav treba podržavati rad više korisnika u stvarnom vremenu.
- Sustav treba biti intuitivan i jednostavan za korištenje, a korisnici se moraju znati koristiti sučeljem bez korištenja opširnijih uputa.
- Korisničko sučelje pri unosu i prikazu tekstualnog sadržaja mora podržavati hrvatsku abecedu, odnosno dijakritičke znakove.
- Pristupanje sustavu treba biti omogućeno iz javne mreže pomoću protokola HTTPS.
- Nadogradnja sustava ne smije narušavati postojeće funkcionalnosti sustava.

## 4. Arhitektura i dizajn sustava



Slika 4.1: Arhitektura sustava

Korisnik aplikaciji pristupa putem web preglednika. Interakciju s aplikacijom ostvaruje preko korisničkog sučelja pomoću kojeg šalje zahtjeve web poslužitelju i prima odgovore.

Programski jezik pomoću kojeg je ostvaren backend web aplikacije je Java, a korišteni radni okvir je Spring Boot. Frontend aplikacije ostvaren je programskim jezikom JavaScript i bibliotekom React.js. Za razvojno okruženje odabran je IntelliJ IDEA. Spring Boot je radni okvir namijenjen stvaranju mikroservisa. Mikro servis je arhitektura koja omogućuje neovisan razvoj više različitih servisa od kojih svaki ima svoj proces.

Web aplikaciju čine tri osnovna dijela:

- **frontend**
- **backend**
- **baza podataka**

Frontend se sastoji od komponenata i logike. Istu komponentu je moguće koristiti za različite namjene (engl. reusability). React.js koristi virtualni DOM (engl. Document Object Model) čiji se sadržaj uspoređuje sa stvarnim DOM-om i na osnovu toga se provode promjene što za posljedicu ima poboljšanje performansi. Struktura ostvarena međusobnim povezivanjem različitih komponenti je stablo.

Backend se sastoji od:

- programskog sučelja za reprezentacijski prijenos stanja (REST API), odnosno Controller-a
- sloja poslovne logike (Service)
- sloja za pristup bazi podataka (Repository)

**Controller** izlaže funkcionalnost web aplikacije kao RESTful web usluge, tj. prima zahtjeve čiji su glavni dijelovi URI, metoda i HTTP zaglavlje, a korisniku šalje odgovor koji se sastoji od statusnog koda, tijela poruke i zaglavlja. U tijelu poruke se nalazi sadržaj kojeg korisnik konzumira nakon što je prikazan u web pregledniku. Komunikaciju sa slojem poslovne logike Controller ostvaruje pomoću umetanja ovisnosti (engl. dependency injection). Dependency injection je obrazac prema kojemu se u određeni objekt/funkciju umeće neki drugi objekt/funkcija na koji se prvobitno spomenuti objekt/funkcija oslanja.

**Service** omogućuje komunikaciju između slojeva Controller i Repository, zadužen je za provjeru ispravnosti podataka. Osim na sloju Service, provjera ispravnosti se obavlja na frontend-u i u bazi podataka. Komunikaciju sa slojem za pristup bazi podataka ostvaruje umetanjem ovisnosti.

**Repository** omogućuje komunikaciju s bazom podataka pomoću SQL-a. Objekti iz relacijske baze podataka pretvaraju se objekte programskog jezika Java korištenjem tehnike ORM.

### ***dio 1. revizije***

*Potrebno je opisati stil arhitekture te identificirati: podsustave, preslikavanje na radnu platformu, spremišta podataka, mrežne protokole, globalni upravljački tok i sklopovsko-programске zahtjeve. Po točkama razraditi i popratiti odgovarajućim skicama:*

- *izbor arhitekture temeljem principa oblikovanja pokazanih na predavanjima (objasniti zašto ste baš odabrali takvu arhitekturu)*

- organizaciju sustava s najviše razine apstrakcije (npr. klijent-poslužitelj, baza podataka, datotečni sustav, grafičko sučelje)
- organizaciju aplikacije (npr. slojevi frontend i backend, MVC arhitektura)

## 4.1 Baza podataka

### *dio 1. revizije*

*Potrebno je opisati koju vrstu i implementaciju baze podataka ste odabrali, glavne komponente od kojih se sastoji i slično.*

Baza podataka za aplikaciju implementirana je u obliku relacijske baze podataka, koja podatke sprema u obliku redaka ili n-torki i stupaca ili atributa koji zajedno tvore tablicu.

Glavna komponenta baze je tablica Korisnik, koja se puni osobnim podacima unesenim pri registraciji u sustav. Svakom novom korisniku dodjeljuje se primarni ključ, unikatni identifikacijski broj pomoću kojeg se korisnici u bazi podataka međusobno razlikuju. Budući da korisnik ima jednu ili više dodijeljenih uloga, koje su definirane u tablici Uloga, izrađena je veza između dvije tablice koja sadrži identifikacijske brojeve korisnika i odgovarajuće uloge.

Kako bi korisnik zaigrao na kvizu, potrebno je prvo pronaći ekipu kojoj odgovara svojim područjima znanja, zbog čega je izrađena tablica Ekipa koja sadrži minimalno jednoga, a maksimalno petero članova.

Ako korisnik ima ulogu sastavljača, on kreira kviz s podacima i informacijama koji se spremaju u tablicu Kviz. Svaki kviz ima svoj identifikacijski broj i unikatne attribute, vrijeme održavanja i ID sastavljača, jer jedan sastavljač ne može objaviti dva različita kviza koja se održavaju u isto vrijeme.

Tablica Obavijest sadrži svoj identifikacijski broj, tekst obavijesti koji se prikazuje korisniku i ID korisnika kao strani ključ.

### 4.1.1 Opis tablica

*Svaku tablicu je potrebno opisati po zadanom predlošku. Lijevo se nalazi točno ime varijable u bazi podataka, u sredini se nalazi tip podataka, a desno se nalazi opis varijable. Svjetlozelenom bojom označite primarni ključ. Svjetlo plavom označite strani ključ*

Korisnik		
korisnik_id	BIG INT	Identifikacijski broj korisnika, primarni ključ.
ime	VARCHAR(100)	Ime korisnika.
prezime	VARCHAR(100)	Prezime korisnika.
email_adresa	VARCHAR(100)	E-mail adresa korisnika.
lozinka	VARCHAR(50)	Lozinka koju korisnik osmisli pri registraciji.
slika	VARBINARY	Profilna slika korisnika u aplikaciji, opcionalno.
broj_telefona	VARCHAR(50)	Broj telefona korisnika, opcionalno.
podrucja_znanja	VARCHAR(150)	Područja znanja igrača, koriste se pri odabiru ekipe.
nadimak(U)	VARCHAR(50)	Nadimak koji si korisnik osmisli pri registraciji.
prosj_broj_ekipa	INT	Prosječan broj ekipa koji sudjeluju u kvizovima nekog sastavljača, opcionalno.
blokiran	BOOLEAN	Atribut koji daje informaciju o tome je li korisnik blokiran ili ne.
ekipa_id	BIG INT	Identifikacijski broj ekipe kojoj korisnik pripada, opcionalno.

Uloga		
uloga_id	BIG INT	Identifikacijski broj uloge.
uloga_ime	VARCHAR(50)	Ime uloge.

<b>korisnik_uloga</b>		
uloga_id	BIG INT	Identifikacijski broj uloge, strani ključ s referencom na ulogu.
korisnik_id	BIG INT	Identifikacijski broj korisnika, strani ključ s referencom na korisnika.

<b>Ekipa</b>		
ekipa_id	BIG INT	Identifikacijski broj ekipe, primarni ključ.
broj_clanova	INT	Broj članova ekipe, ne smije biti manji od 1 ni veći od 5.
naziv_ekipe	VARCHAR(50)	Ime ekipe.

<b>Kviz</b>		
kviz_id	BIG INT	Identifikacijski broj kviza, primarni ključ.
kratki_opis	VARCHAR(200)	Sažeti tekst o sadržaju kviza.
ime_kafica	VARCHAR(50)	Ime kafića u kojem se kviz održava.
vrijeme_odrzavanja (U)	TIMESTAMP	Vrijeme održavanja kviza, unikatan atribut zajedno s identifikacijskim brojem sastavljača.
lokacija	GEOGRAPHY	Lokacija mjesta održavanja.
maks_broj_ekipa	INT	Maksimalni broj ekipa koje sudjeluju na kvizu.
kotizacija	FLOAT	Kotizacija za sudjelovanje na kvizu.
nagrade	VARCHAR(100)	Popis nagrada na visoko plasirane ekipe.
vrsta	VARCHAR(50)	Vrsta kviza (povijest, sport, ..).

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

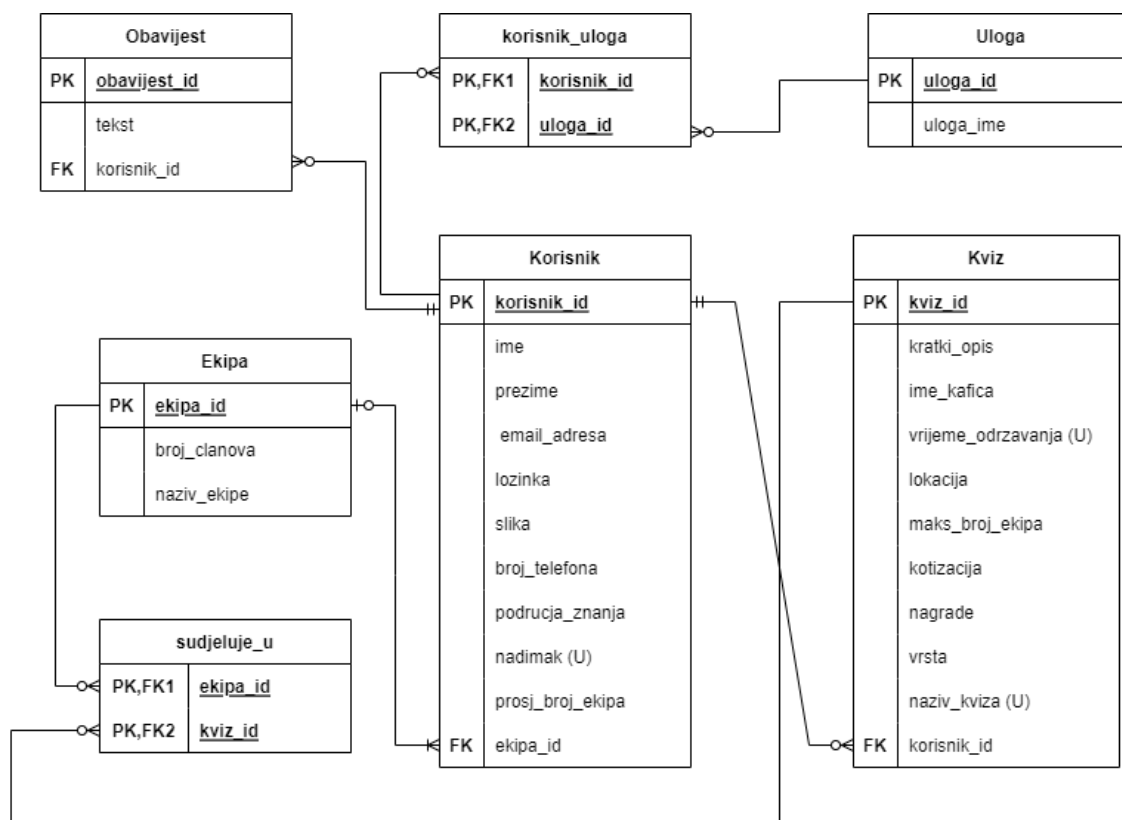
Kviz		
naziv_kviza (U)	VARCHAR(50)	Unikatan naziv kviza.
aktivan	BOOLEAN	Predstavlja je li kviz trenutno aktivan ili ne.
korisnik_id	BIG INT	Identifikacijski broj sastavljača, strani ključ s referencom na korisnika.

sudjeluje_u		
ekipa_id	BIG INT	Identifikacijski broj ekipe, strani ključ s referencom na ekipu.
kviz_id	BIG INT	Identifikacijski broj kviza na kojem sudjeluje ekipa, strani ključ.

Obavijest		
obavijest_id	BIG INT	Identifikacijski broj obavijesti, primarni ključ.
tekst	VARCHAR(300)	Tekst obavijesti.
korisnik_id	BIG INT	Identifikacijski broj korisnika koji je primio obavijest.

#### 4.1.2 Dijagram baze podataka

*U ovom potpoglavlju potrebno je umetnuti dijagram baze podataka. Primarni i strani ključevi moraju biti označeni, a tablice povezane. Bazu podataka je potrebno normalizirati. Podsjetite se kolegija "Baze podataka".*



Slika 4.2: ER dijagram

## 4.2 Dijagram razreda

Potrebno je priložiti dijagram razreda s pripadajućim opisom. Zbog preglednosti je moguće dijagram razlomiti na više njih, ali moraju biti grupirani prema sličnim razinama apstrakcije i srodnim funkcionalnostima.

### dio 1. revizije

Prilikom prve predaje projekta, potrebno je priložiti potpuno razrađen dijagram razreda vezan uz **generičku funkcionalnost** sustava. Ostale funkcionalnosti trebaju biti idejno razrađene u dijagramu sa sljedećim komponentama: nazivi razreda, nazivi metoda i vrste pristupa metodama (npr. javni, zaštićeni), nazivi atributa razreda, veze i odnosi između razreda.

### dio 2. revizije



*Prilikom druge predaje projekta dijagram razreda i opisi moraju odgovarati stvarnom stanju implementacije*

## 4.3 Dijagram stanja

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram stanja i opisati ga. Dovoljan je jedan dijagram stanja koji prikazuje **značajan dio funkcionalnosti** sustava. Na primjer, stanja korisničkog sučelja i tijekom korištenja neke ključne funkcionalnosti jesu značajan dio sustava, a registracija i prijava nisu.*

## 4.4 Dijagram aktivnosti

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram aktivnosti s pripadajućim opisom. Dijagram aktivnosti treba prikazivati značajan dio sustava.*

## 4.5 Dijagram komponenti

### *dio 2. revizije*

*Potrebno je priložiti dijagram komponenti s pripadajućim opisom. Dijagram komponenti treba prikazivati strukturu cijele aplikacije.*

## 5. Implementacija i korisničko sučelje

### 5.1 Korištene tehnologije i alati

#### *dio 2. revizije*

*Detaljno navesti sve tehnologije i alate koji su primijenjeni pri izradi dokumentacije i aplikacije. Ukratko ih opisati, te navesti njihovo značenje i mjesto primjene. Za svaki navedeni alat i tehnologiju je potrebno **navesti internet poveznicu** gdje se mogu preuzeti ili više saznati o njima.*

## 5.2 Ispitivanje programskog rješenja

### dio 2. revizije

*U ovom poglavlju je potrebno opisati provedbu ispitivanja implementiranih funkcionalnosti na razini komponenti i na razini cijelog sustava s prikazom odabranih ispitnih slučajeva. Studenti trebaju ispitati temeljnu funkcionalnost i rubne uvjete.*

### 5.2.1 Ispitivanje komponenti

*Potrebno je provesti ispitivanje jedinica (engl. unit testing) nad razredima koji implementiraju temeljne funkcionalnosti. Razraditi **minimalno 6 ispitnih slučajeva** u kojima će se ispitati redovni slučajevi, rubni uvjeti te izazivanje pogreške (engl. exception throwing). Poželjno je stvoriti i ispitni slučaj koji koristi funkcionalnosti koje nisu implementirane. Potrebno je priložiti izvorni kôd svih ispitnih slučajeva te prikaz rezultata izvođenja ispita u razvojnom okruženju (prolaz/pad ispita).*

### 5.2.2 Ispitivanje sustava

*Potrebno je provesti i opisati ispitivanje sustava koristeći radni okvir Selenium<sup>1</sup>. Razraditi **minimalno 4 ispitna slučaja** u kojima će se ispitati redovni slučajevi, rubni uvjeti te poziv funkcionalnosti koja nije implementirana/izaziva pogrešku kako bi se vidjelo na koji način sustav reagira kada nešto nije u potpunosti ostvareno. Ispitni slučaj se treba sastojati od ulaza (npr. korisničko ime i lozinka), očekivanog izlaza ili rezultata, koraka ispitivanja i dobivenog izlaza ili rezultata.*

*Izradu ispitnih slučajeva pomoću radnog okvira Selenium moguće je provesti pomoću jednog od sljedeća dva alata:*

- *dodatak za preglednik **Selenium IDE** - snimanje korisnikovih akcija radi automatskog ponavljanja ispita*
- ***Selenium WebDriver** - podrška za pisanje ispita u jezicima Java, C#, PHP koristeći posebno programsko sučelje.*

*Detalji o korištenju alata Selenium bit će prikazani na posebnom predavanju tijekom semestra.*

---

<sup>1</sup><https://www.seleniumhq.org/>

## 5.3 Dijagram razmještaja

### *dio 2. revizije*

Potrebno je umetnuti **specifikacijski** dijagram razmještaja i opisati ga. Moguće je umjesto specifikacijskog dijagrama razmještaja umetnuti dijagram razmještaja instanci, pod uvjetom da taj dijagram bolje opisuje neki važniji dio sustava.

## 5.4 Upute za puštanje u pogon

### *dio 2. revizije*

*U ovom poglavlju potrebno je dati upute za puštanje u pogon (engl. deployment) ostvarene aplikacije. Na primjer, za web aplikacije, opisati postupak kojim se od izvornog kôda dolazi do potpuno postavljene baze podataka i poslužitelja koji odgovara na upite korisnika. Za mobilnu aplikaciju, postupak kojim se aplikacija izgradi, te postavi na neku od trgovina. Za stolnu (engl. desktop) aplikaciju, postupak kojim se aplikacija instalira na računalo. Ukoliko mobilne i stolne aplikacije komuniciraju s poslužiteljem i/ili bazom podataka, opisati i postupak njihovog postavljanja. Pri izradi uputa preporučuje se **naglasiti korake instalacije uporabom natuknica** te koristiti što je više moguće **slike ekrana** (engl. screenshots) kako bi upute bile jasne i jednostavne za slijediti.*

*Dovršenu aplikaciju potrebno je pokrenuti na javno dostupnom poslužitelju. Studentima se preporuča korištenje neke od sljedećih besplatnih usluga: Amazon AWS, Microsoft Azure ili Heroku. Mobilne aplikacije trebaju biti objavljene na F-Droid, Google Play ili Amazon App trgovini.*



## 6. Zaključak i budući rad

### *dio 2. revizije*

*U ovom poglavlju potrebno je napisati osvrt na vrijeme izrade projektnog zadatka, koji su tehnički izazovi prepoznati, jesu li riješeni ili kako bi mogli biti riješeni, koja su znanja stečena pri izradi projekta, koja bi znanja bila posebno potrebna za brže i kvalitetnije ostvarenje projekta i koje bi bile perspektive za nastavak rada u projektnoj grupi.*

*Potrebno je točno popisati funkcionalnosti koje nisu implementirane u ostvarenoj aplikaciji.*

# Popis literature

## *Kontinuirano osvježavanje*

*Popisati sve reference i literaturu koja je pomogla pri ostvarivanju projekta.*

1. Programsko inženjerstvo, FER ZEMRIS, <http://www.fer.hr/predmet/proinz>
2. I. Sommerville, "Software engineering", 8th ed, Addison Wesley, 2007.
3. T.C.Lethbridge, R.Langaniere, "Object-Oriented Software Engineering", 2nd ed. McGraw-Hill, 2005.
4. I. Marsic, Software engineering book", Department of Electrical and Computer Engineering, Rutgers University, <http://www.ece.rutgers.edu/~marsic/books/SE>
5. The Unified Modeling Language, <https://www.uml-diagrams.org/>
6. Astah Community, <http://astah.net/editions/uml-new>

# Indeks slika i dijagrama

2.1	Primjer sličnog rješenja . . . . .	9
2.2	Primjer slike s potpisom . . . . .	11
2.3	Primjer slike s potpisom 2 . . . . .	12
3.1	Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti neregistriranog i registriranog korisnika . . . . .	25
3.2	Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti igrača i sastavljača kviza . . . . .	26
3.3	Dijagram obrazaca uporabe, funkcionalnosti administratora . . . . .	27
3.4	Sekvencijski dijagram, registracija korisnika . . . . .	29
3.5	Sekvencijski dijagram, kreiranje događaja . . . . .	30
3.6	Sekvencijski dijagram, pronalazak ekipe . . . . .	31
4.1	Arhitektura sustava . . . . .	33
4.2	ER dijagram . . . . .	39

# Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe

## Dnevnik sastajanja

### *Kontinuirano osvježavanje*

*U ovom dijelu potrebno je redovito osvježavati dnevnik sastajanja prema predlošku.*

#### 1. sastanak

- Datum: 12. listopada 2022.
- Prisustvovali: svi
- Teme sastanka:
  - upoznavanje
  - dogovor oko prijedloga nove teme

#### 2. sastanak

- Datum: 20. listopada 2022.
- Prisustvovali: svi
- Teme sastanka:
  - sastanak s asistenticom i demonstratorom
  - konačan odabir alata i tehnologija
  - upute o radu

#### 3. sastanak

- Datum: 31. listopada 2022.
- Prisustvovali: svi
- Teme sastanka:
  - opis teme
  - definiranje funkcionalnih zahtjeva
  - podjela zadataka (obraci uporabe, opis arhitekture, model baze podataka)

## Tablica aktivnosti

### *Kontinuirano osvježavanje*

*Napomena: Doprinosi u aktivnostima treba navesti u satima po članovima grupe po aktivnosti.*

	Ime Prezime voditelja	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime
Upravljanje projektom							
Opis projektnog zadatka							
Funkcionalni zahtjevi							
Opis pojedinih obrazaca							
Dijagram obrazaca							
Sekvencijski dijagrami							
Opis ostalih zahtjeva							
Arhitektura i dizajn sustava							
Baza podataka							
Dijagram razreda							
Dijagram stanja							
Dijagram aktivnosti							
Dijagram komponenti							
Korištene tehnologije i alati							
Ispitivanje programskog rješenja							
Dijagram razmještaja							

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

	Ime Prezime voditelja	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime	Ime Prezime
Upute za puštanje u pogon							
Dnevnik sastajanja							
Zaključak i budući rad							
Popis literature							
<i>Dodatne stavke kako ste podijelili izradu aplikacije</i>							
<i>npr. izrada početne stranice</i>							
<i>izrada baze podataka</i>							
<i>spajanje s bazom podataka</i>							
<i>back end</i>							

## Dijagrami pregleda promjena

### *dio 2. revizije*

*Prenijeti dijagram pregleda promjena nad datotekama projekta. Potrebno je na kraju projekta generirane grafove s gitlaba prenijeti u ovo poglavlje dokumentacije. Dijagrami za vlastiti projekt se mogu preuzeti s [gitlab.com](https://gitlab.com) stranice, u izborniku Repository, pritiskom na stavku Contributors.*