

Лабараториски вежби по Дизајн и архитектура на софтвер

Домашна работа 1

Изработиле:

- Сара Глигорова, 201124
- Матеа Иваноска, 201030
- Давор Ѓурчиноски, 201103
- Олег Столевски, 201226
- Христијан Ацоски, 196030

Скопје, ноември 2022

Содржина

1. Опис на проект	2
2. Спецификација на кориснички барања:	2
2.1 Функционални барања	2
2.2 Нефункционални барања	3
3. Потребни податоци	3

1. Опис на проект

Со цел да се олесни и заштеди времето во животот на човекот, со зголемената дигитализација се појавува и можноста за појава на веб апликации за мапирање и навигација. Постојат различни типови на апликации за мапирање, кои задоволуваат различни потреби од секојденвието на човекот. Неретко секој од нас има потреба за ваков тип апликација. Поради големата побарувачка за ваков тип на апликација, нашиот тим се одолучи за развој на помалку распространет и уникатен тип на апликација за мапирање.

Основната идеја за апликацијата е претставување на сите банки, како основни финансиски институции, и нивните банкомати на територијата на град Скопје.

Секој корисник на апликацијата ќе има можност преку многу едноставен интерфејс, да добие информации за банката или банкоматот во зависност од неговата потреба. Дополнително сите финансиски институции ќе бидат групирани во општините во кои се наоѓаат со цел да му се овозможи на корисникот да ја избере опцијата која најмногу му одговора во даден момент.

Со нашата апликација им се овозможува на корисниците организирање и заштита на нивното време и поедноставно пронаоѓање на финансиската институција која им е потребна.

2. Спецификација на кориснички барања:

2.1 Функционални барања

1. Апликацијата треба да биде достапна на македонски јазик.
2. Апликацијата во себе треба да содржи база на податоци во кои ќе се чуваат информации за секоја банка и банкомат вклучувајќи: име, id, координати.
3. Апликацијата треба да овозможи приказ на сите финансиски институции на територија на град Скопје: банки.
4. Апликацијата треба да овозможи приказ на сите финансиски институции на територија на град Скопје банкомати.
5. Апликацијата треба да овозможи филтрирање на сите банките по општини во град Скопје.
6. Апликацијата треба да овозможи филтрирање на сите банкомати по општини во град Скопје.
7. Апликацијата треба да овозможи филтрирање на сите различни банки по име.
8. Апликацијата треба да овозможи приказ на мапа на точната локација, врз основа на избраната банка или банкомат.

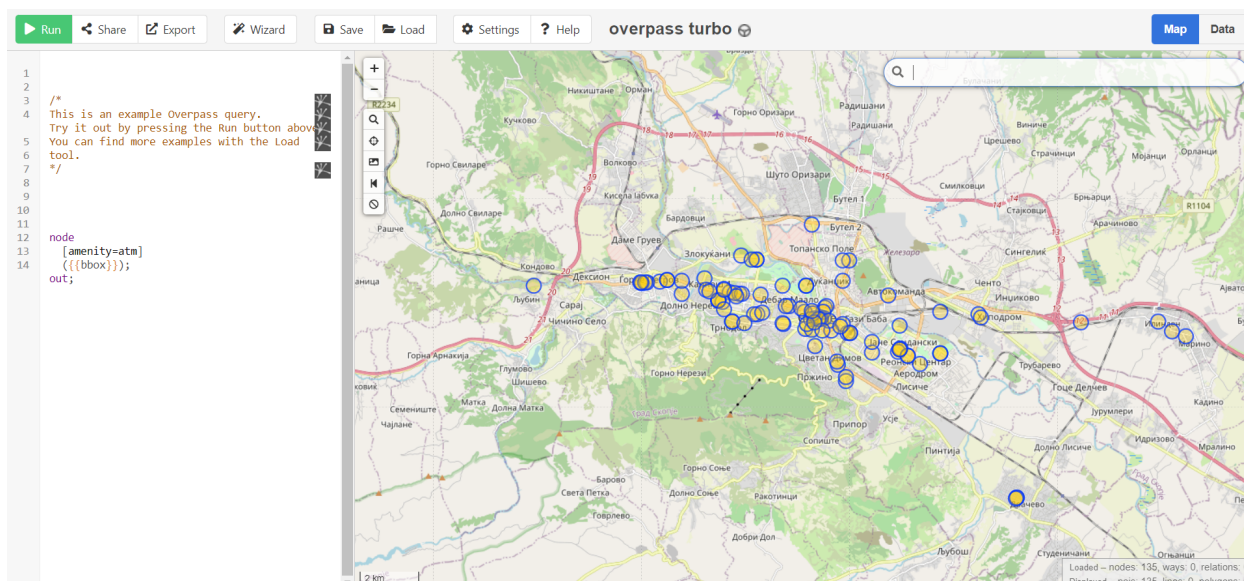
2.2 Нефункционални барања

1. Апликацијата треба да биде достапна за користење преку сите типови уреди: персонален компјутер, лаптоп, мобилен уред, таблет.
2. Апликацијата треба да биде разбирлива и лесна за употреба за секој корисник.
3. Апликацијата треба да биде скалабилна.
4. Апликацијата треба да содржи сортирање и филтрирање кој ќе овозможи лесна употреба на корисниците.
5. Апликацијата треба да има кориснички интерфејс кој ќе им овозможи лесна употреба и навигација на своите корисници.
6. Апликацијата ќе биде достапна во форма на веб апликација, достапна за сите веб прелистувачи.
7. Време на одговор на апликацијата не треба да биде повеќе од 5 секунди.
8. Апликација треба да поддржува најмногу 5000 активни корисници во даден момент.
9. Апликацијата ќе биде развиена backend со Java Spring.
10. Апликацијата ќе биде развиена frontend со Angular.

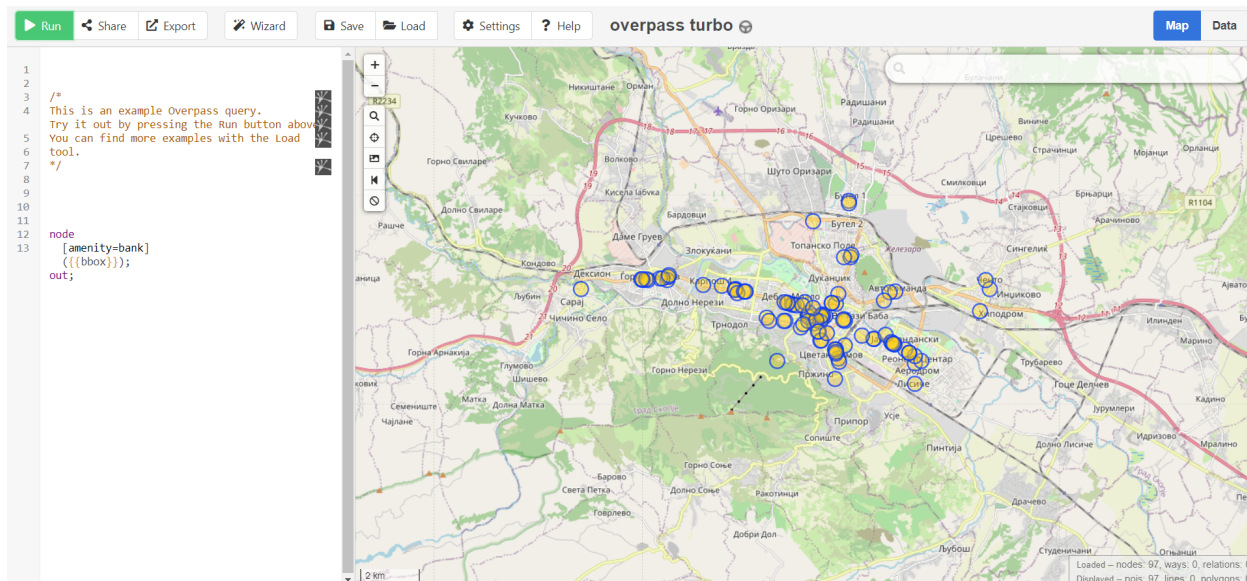
3. Потребни податоци

OSM files

Потребните податоци за банките и банкомати на територија на град Скопје ги превземавме од <https://overpass-turbo.eu/>.



Слика бр1. Приказ на банкомати на територија на град Скопје.



Слика бр2. Приказ на банки на територија на град Скопје.

По превземање на податоците како .osm file ги конвертиравме во excel file, користејќи на osmfilter, потоа ги отстранивме непотребните податоци и на крајот нашиот excel file го конвертиравме и во csv file со цел полесно да го вчитаме во Java.