

Programsko inženjerstvo

Ak. god. 2023./2024.

BytePit

Dokumentacija, Rev. 1

Grupa: *Koder kolege*

Voditelj: *Petra Kelković*

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

Nastavnik: *Hrvoje Nuić*

Sadržaj

1 Dnevnik promjena dokumentacije	3
2 Opis projektnog zadatka	5
3 Specifikacija programske potpore	11
3.1 Funkcionalni zahtjevi	11
3.1.1 Obrasci uporabe	14
3.1.2 Sekvencijski dijagrami	23
3.2 Ostali zahtjevi	26
4 Arhitektura i dizajn sustava	27
4.1 Baza podataka	28
4.1.1 Opis tablica	28
4.1.2 Dijagram baze podataka	30
4.2 Dijagram razreda	31
4.3 Dijagram stanja	32
4.4 Dijagram aktivnosti	33
4.5 Dijagram komponenti	34
5 Implementacija i korisničko sučelje	35
5.1 Korištene tehnologije i alati	35
5.2 Ispitivanje programskog rješenja	36
5.2.1 Ispitivanje komponenti	36
5.2.2 Ispitivanje sustava	36
5.3 Dijagram razmještaja	37
5.4 Upute za puštanje u pogon	38
6 Zaključak i budući rad	39
Popis literature	40
Indeks slika i dijagonama	41

Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe

42

1. Dnevnik promjena dokumentacije

Kontinuirano osvježavanje

Rev.	Opis promjene/dodataka	Autori	Datum
0.1	Personalizirana naslovna stranica te header i footer.	Dora Bilić-Pavlinović	27.10.2023.
0.2	Opis projektnog zadatka	Dora Bilić-Pavlinović, Matea Cvetković	24.08.2013.
0.5	Dodan <i>Use Case</i> dijagram i jedan sekvencijski dijagram, funkcionalni i nefunkcionalni zah-tjevi 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 implementa-cije, Zaključci i plan daljnog rada	*	28.08.2013.
0.9	Opisi obrazaca uporabe	*	07.09.2013.
0.10	Preveden uvod	*	08.09.2013.
0.11	Sekvencijski dijagrami	Petra Buršić	7.11.2023.
0.12.1	Započeo dijagrame razreda	*	10.09.2013.

Nastavljeno na idućoj stranici

Nastavljeno od prethodne stranice

Rev.	Opis promjene/dodataka	Autori	Datum
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.
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 (dodataka, 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

Tema našeg projektnog rada je izrada web aplikacije "BytePit" koja omogućuje korisnicima sudjelovanje u programerskim natjecanjima i provjeru riješenih zadataka. Ideja je da naša stranica ima sve potrebno za obavljanje natjecanja poput registracije korisnika, uključivanje u natjecanje, pribavljanje zadataka, vrednovanje priloženih rješenja, prikaz dosadašnjih uspjeha natjecatelja i još mnogo toga.

Neregistrirani korisnik može se registrirati definirajući registrira li se kao **voditelj** ili **natjecatelj**. Za registraciju korisnika potrebno je unijeti

- korisničko ime
- fotografiju
- lozinku
- ime
- prezime
- email adresu

Uspješnost registracije potvrđuje se preko email adrese dok voditelja dodatno potvrđuje i administrator.

Neregistrirani korisnik na web stranici može vidjeti kalendar s natjecanjima kojima je moguće pristupiti te pregledati zadatke na stranici. Također, omogućen mu je uvid u profile natjecatelja i voditelja. Svi registrirani korisnici automatski nasljeđuju sve mogućnosti koje neregistrirani korisnici imaju.

Natjecatelj prisustvuje natjecanjima te dobiva uvid u svoje rezultate. U svrhu pripreme za spomenuta natjecanja, na stranici su dostupni zadatci za vježbu te je dostupna opcija virtualnog natjecanja.

Voditelj ima veće ovlasti od natjecatelja. U njegovim rukama leži zadatak učitavanja novih zadataka na web aplikaciju te organizacija natjecanja. Kada voditelj izradi natjecanje, ono postaje vidljivo u kalendaru dostupnom natjecateljima. Dakle, zadatak voditelja je odrediti težinu natjecateljskog ispita, broj zadataka i dostupno vrijeme za rješavanje istih te postavljanje termina ispita. Ukoliko želi, voditelj može učitati sličicu pehara.

Administrator ima, naravno, najviše ovlasti među navedenima. On može vidjeti popis svih registriranih korisnika zajedno s njihovim osobnim podatcima te

im on onda dodjeljuje prava i po potrebi mijenja osobne podatke. Također, može uređivati sve zadatke i natjecanja koja su voditelji postavili na aplikaciju. Administratorova dužnost je ne zloupotrebljavati osobne podatke korisnika, što je i kažnjivo zakonom.

Na profilu natjecatelja prikazana je statistička obrada njegovih dosadašnjih uspjeha. Stoga mu na profilu možemo vidjeti koliko je zadatka uspješno riješio a koliko ih je pokušavao riješiti te koliko je natjecanja osvojio. Za svako osvojeno natjecanje, na profilu će mu biti prikazana po jedna slikica pehara. Profil voditelja prikazuje popis zadataka koje je on učitao te natjecanja koje je on organizirao.

Provedba natjecanja

Kada dođe vrijeme koje je voditelj postavio kao početak natjecanja, zadatci ispita postaju vidljivi aktivnim natjecateljima. Za svaki zadatak natjecatelji prilažu datoteke s programskim kodom. Na ispitu stoje postavljena vremenska ograničenja za trajanje ispita i nakon njegovog isteka objavljuju se rezultati. Rezultati se prikazuju oblikom rang liste svih učesnika poredanih silazno po prikupljenom broju bodova. Pri kalkulaciji broja bodova uzima se u obzir postotak točnosti i isteklo vrijeme. Onima koji su se plasirali na prva tri mesta pridodaje se slika pehara na njihovom profilu. Natjecatelju je po završetku ispita pridodan i uvid u sva priložena rješenja nekog drugog natjecatelja. Također, može vidjeti statistiku svakog pojedinih zadataka uključujući prosječno vrijeme rješavanja, popis natjecatelja koji su ga rješavali i sl.

Virtualno natjecanje

Virtualno natjecanje je koncept osmišljen kako bi natjecatelji mogli provjeriti koliko su se dobro pripremili za nadolazeće natjecanje. Dakle, kada korisnik želi provjeriti svoju spremnost samo ode u kalendar, odabere neko natjecanje koje je provedeno u prošlosti te pokrene virtualno natjecanje and njim. Tada će iz korisnikove perspective sve izgledati kao da on sudjeluje na tom natjecanju. Bit će mu pružen isti ispit i po završetku rješavanja biti će rangiran među natjecateljima koji su taj ispit službeno rješavali. Korisnik tako dobiva informaciju kakav bi bio njegov rezultat da je taj dan uistinu sudjelovao na natjecanju.

Već postojeća aplikacija vrlo slična ovoj je Edgar koji se koristi na FER-u za provođenje ispita i laboratorijskih vježbi. S obzirom na to da je svrha te aplikacije ipak drugačija

od naše, postoje neke značajne razlike. Dok se za registrirani pristup našoj aplikaciji korisnik sam prijavljuje i čeka potvrdu administratora, u Edgaru to čini administrator samostalno dodajući korisnike (kojima se kasnije dodijele njihovi pristupni podaci). Zbog same razlike u namjeni, predana rješenja se drugačije budu (nekim stalnim brojem bodova, bez ovisnosti o vremenu). Također, studentu prijavljenom u sustav nije omogućen pregled tuđih rješenja kao što je to slučaj u našoj aplikaciji, kao ni pristup pojedinačnim zadacima: moguće je samo pokrenuti probni ispit ili vježbu, bez mogućnosti odabira pojedinog zadatka (slika 2.1).

The screenshot shows the BytePit application interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'My previous exams', 'My tickets', 'My stats', 'Playground', 'Code theme', and a dropdown for '2022/2023'. On the right side of the top bar, there is a user profile placeholder, the text 'Ime Prezime Student', and a 'Logout' button. Below the top bar, there is a search bar with the placeholder 'Password...' and a 'Start exam' button. The main content area displays two sections: 'You have unsubmitted private exams:' and 'Public exams:'. The 'You have unsubmitted private exams:' section contains a table with one row, showing an exam titled '3. laboratorijska vježba' with a start date of 2023-05-25 19:03:52 and an available until date of 2023-06-02 11:00:00. The status is 'Can't continue: expired.' The 'Public exams:' section contains a table with five rows, each representing a public exam with details like title, academic year, runs/max, duration, score ignored, forward only, used in stats, global/public availability, and expiration date. Each row also has a 'Start exam' button.

#	Title	Started at	Available until	Can continue?
1	3. laboratorijska vježba	2023-05-25 19:03:52	2023-06-02 11:00:00	Can't continue: expired.

#	Academic year	Exam title, questions no	Runs/Max	Duration	Score ignored	Forward only	Used in stats	Global	Public	Available for	Start exam
1	2022/2023	Vježba: Završni 22/23 9 question(s)	0/0	3 hours						9 years expires: 2023-09-27 12:00:00	
2	2022/2023	Vježba: Meduispit 22/23 8 question(s)	0/0	2 hours						9 years expires: 2023-09-27 12:00:00	
3	2019/2020	Vježba: Završni ispit 19/20 8 question(s)	0/0	3 hours						9 years expires: 2023-09-27 12:00:00	
4	2020/2021	Vježba: Dekanski rok 20/21 10 question(s)	0/0	2 hours						9 years expires: 2023-09-27 12:00:00	
5	2020/2021	Vježba: Jesenski rok 20/21	0/0	3 hours						9 years	

Slika 2.1: Edgar: početna stranica i popis vježbi za ispite

Ostale funkcionalnosti BytePita vrlo su slične Edgaru: uloge natjecatelja i studenta su slične, oni mogu učitavati i provjeravati svoj kod, pokrenuti probni ispit (slika 2.2) (u BytePitu virtualno natjecanje) kao i pristupiti ispitu (odnosno natjecanju). Koncept natjecanja i ispita vrlo je sličan - korisnicima su dostupni svi ispitni zadaci istovremeno, a po završetku se ti zadaci objavljuju na stranici za vježbu. Ono što u BytePitu predstavlja uloga voditelja, u Edgaru je asistent/profesor koji ima ovlasti objavljivanja tj. izrade zadataka i organizaciju ispita (odabir zadataka, trajanja). U Edgaru čak postoji i stranica sa statistikom koja prikazuje uspješnost u odnosu na druge studente, postotak točno riješenih zadataka i sl.(slika 2.3). BytePit ima stranicu slične namjene, ali ipak s drugačijim podacima: na njoj natjecatelj može vidjeti tuđa rješenja i njihovu uspješnost, kao i svoj rang.

Vježba Završni 22/23 (293554)

1 (-) 2 (-) 3 (-) 4 (-) 5 (-) 6 (-) 7 (-) 8 (-) 9 (-)

ime Prezime
e-mail
JMBAG

02 : 29 : 48

Submit

3. 4 pts
Correct 0 pts
Incorrect

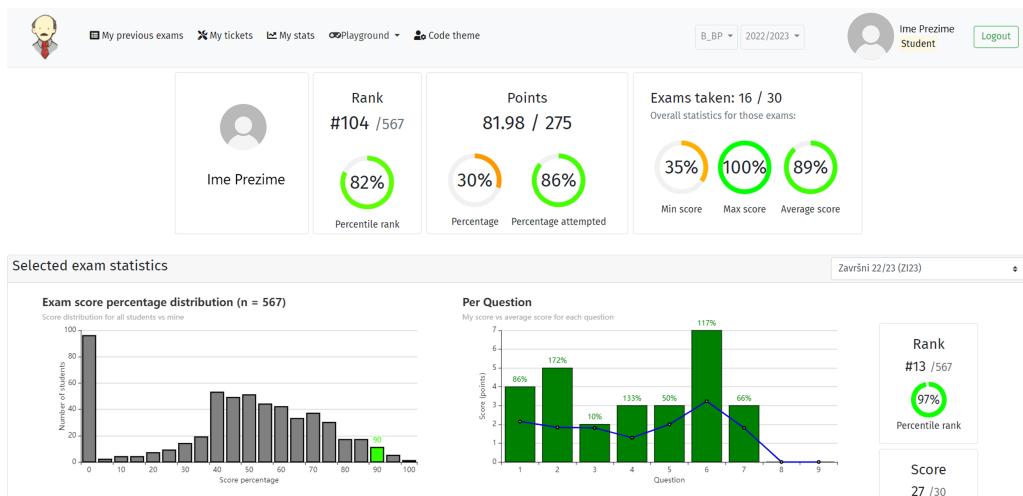
Zadatak 3. (4 bodova)
Administrator baze podataka Streamflix želi stvoriti novu ulogu MOVIE_CLEANER koja će obavljati sljedeće poslove: - pregled svih stupaca iz tablice TRACK - ažuriranje svih neključnih atributa iz tablice TRACK osim tipa sadržaja - brisanje redaka iz tablice TRACK
pri čemu su navedeni poslovi obavljaju isključivo nad redcima iz tablice TRACK vezanim uz filmske sadržaje koje je u zadnje dvije godine gledalo manje od pet različitih korisnika (profila).
Napomita se da naredbi kojima će administrator ovo omogućiti te potom ulogu dodati postojecem korisniku naziva PERO. Pretpostavite slijedeće - tablica TRACK nalazi se u PUBLIC shemi baze podataka STREAMFLIX - vremenski interval provjere broja gledanja kao referentne trenutke uzima trenutak izvodjenja upita i trenutak početka gledanja - uloga MOVIE_CLEANER u svojim upitima će za navedene poslove koristiti virtualnu tablicu naziva TRACK_CLEANER - brisanjem sadržaja redaka tablice TRACK provesti će se kaskadno brisanje redaka koji referenciraju navedene retke - korisnik PERO postoji u sustavu, ali nema mogućnost spajanja na navedenu bazu niti pristup navedenoj shemi

NAPOMENA: U zadatku se ne smiju koristiti procedure i okidači.

Save

Edgar: On-Line Exam Web Application © Developed with ❤️ @FER

Slika 2.2: Edgar: probni ispit



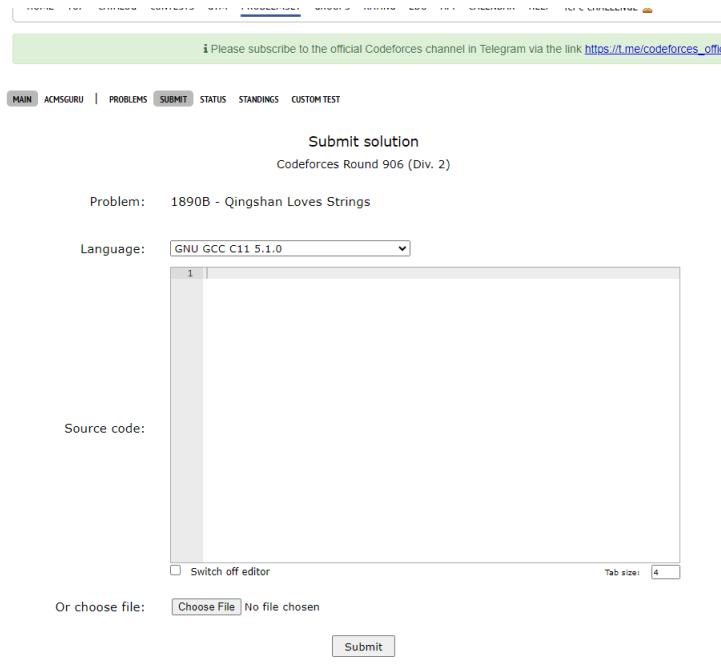
Slika 2.3: Edgar: stranica sa statistikom

Osim Edgara, postoji još niz aplikacija sličnih BytePitu, a jedna od njih je Codeforces, web aplikacija koja omogućuje sudjelovanje u online natjecanjima. Gotovo i da nema razlike među ovim aplikacijama: na profilima korisnika vidljiva je njihova statistika, omogućen je pristup virtualnim natjecanjima koja simuliraju prava, vidljiva je lista problema kao i njihovih rješenja kojima su učitali korisnici (slika 2.4)... Ta rješenja nisu uvijek vidljiva, vidljivost ovisi o postavkama natjecanja tako je da ovisno o sudjelovanju nekim korisnicima onemogućen pregled predanih rješenja. Nasuprot tomu, u BytePitu rješenja može dohvatiti samo natjecatelj koji je i sam točno riješio zadatak. Bitna razlika u ovom je slučaju također i to što Codeforces omogućava svim korisnicima da učitaju zadatke, koji potom prolaze dodatne pro-

vjere da bi se utvrdila njihova ispravnost, dok je u BytePitu ta mogućnost otvorena samo voditeljima, i to bez dodatnih provjera nakon objave zadatka. Na profilima korisnika koji su zadatke učitali ti zadaci nisu vidljivi (u BytePitu se oni nalaze na profilima voditelja). Slično kao u našoj aplikaciji, nakon natjecanja moguće je na profilima korisnika vidjeti njihova rješenja i rezultate testova ali čak i bez registracije: svaki korisnik vidi rješenja svakog korisnika te nije potrebna registracija. Ono što registracija omogućuje je, dakako, sudjelovanje u natjecanjima i virtualnim natjecanjima te izvršavanje i predaja koda za riješene zadatake za vježbu (slika 2.5) (neregistrirani korisnik može vidjeti tekst zadatka, ali ne može izvršiti kod i time provjeriti točnost rješenja). Ono što BytePit omogućuje, a Codeforces ne je mogućnost virtualnog natjecanja koje se sastoji od nasumičnih zadataka: u potonjem se nude samo replike stvarnih natjecanja koje se mogu pokrenuti.

Contest status							
#	When	Who	Problem	Lang	Verdict	Time	Memory
230466190	Oct/30/2023 09:20 UTC+1	eugalt	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	187 ms	41700 KB
230465212	Oct/30/2023 09:10 UTC+1	eugalt	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	62 ms	0 KB
230205402	Oct/29/2023 04:29 UTC+1	eugalt	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	62 ms	100 KB
230492736	Oct/30/2023 13:15 UTC+1	rajvirsingh192002	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	170 ms	41700 KB
230279325	Oct/29/2023 15:18 UTC+1	Sparkle_Twilight	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	46 ms	100 KB
230279886	Oct/28/2023 20:14 UTC+1	eugalt	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	46 ms	0 KB
230215478	Oct/28/2023 16:18 UTC+1	eugalt	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	62 ms	0 KB
230383099	Oct/29/2023 15:48 UTC+1	Leo25Darklight	1890B - Qingshan Loves Strings	PyPy 3-64	Accepted	202 ms	7400 KB
230222712	Oct/28/2023 16:31 UTC+1	_M_H_M_	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	77 ms	0 KB
230192760	Oct/28/2023 15:48 UTC+1	emrakul	1890B - Qingshan Loves Strings	PyPy 3	Accepted	249 ms	5600 KB
230274516	Oct/28/2023 19:29 UTC+1	MdNazmulHossain	1890B - Qingshan Loves Strings	Python 3	Accepted	61 ms	0 KB
230211866	Oct/28/2023 16:12 UTC+1	just_sai	1890B - Qingshan Loves Strings	PyPy 3-64	Accepted	670 ms	10900 KB
230377483	Oct/29/2023 15:03 UTC+1	Aldibek	1890B - Qingshan Loves Strings	PyPy 3-64	Accepted	670 ms	10900 KB

Slika 2.4: Codeforces: rješenja različitih korisnika



Slika 2.5: Codeforces: mogućnost izvršavanja koda

BytePit je aplikacija koja svakako može imati širu primjenu od ovdje opisane: dok je trenutna verzija aplikacije pogodna uglavnom za programerska natjecanja, s manjim preinakama ona bi se mogla koristiti u razne svrhe. Svakako bi bila dobra ideja koristiti aplikaciju kao svojevrsni test pri zapošljavanju programera odnosno za selekciju najboljih kandidata: kandidati bi dobili podatke za pristup i od njih bi se tražilo da riješe određen broj zadataka (naravno, drugačije vrste od natjecateljskih). Tako bi se lakše probralo bolje kandidate koji ulaze u uži izbor za određenu poziciju. Prilagodbom težine zadataka, BytePit bi mogao postati i platforma za vježbu i učenje programiranja. Naravno, u tom bi slučaju bilo potrebno osmisiliti i kratke tečajeve programiranja, kao što to postoji na npr. Codecademy-u. Aplikacija bi se mogla proširiti i na način da bude slična gore predstavljenoj aplikaciji Edgar: mogla bi biti platforma za ispite iz programiranja, kako na fakultetu, tako i u osnovnim i srednjim školama.

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. Voditelj natjecanja
3. Natjecatelj
4. Administrator
5. Razvojni tim

Aktori i njihovi funkcionalni zahtjevi:

1. Neregistrirani korisnik (inicijator) može:
 - (a) pregledavati programske zadatke objavljene na stranici
 - (b) vidjeti kalendar s dostupnim natjecanjima
 - (c) pregledavati profile drugih korisnika (natjecatelja i voditelja natjecanja)
 - i. na profilu natjecatelja može vidjeti statistike o broju točno riješenih zadataka, broju isprobanih zadataka i pehare za osvojena natjecanja
 - ii. na profilu voditelja može vidjeti popis učitanih zadataka i kalendar s popisom objavljenih natjecanja
 - (d) sortirati učitane zadatke na profilu voditelja natjecanja

(e) poslati zahtjev za registracijom za koji mora priložiti sljedeće informacije: uloga za koju se prijavljuje (voditelj natjecanja ili natjecatelj), korisničko ime, fotografija, lozinka, ime, prezime i email adresa

2. Natjecatelj (inicijator) može:

(a) za vrijeme trajanja natjecanja:

- i. vidjeti aktualne zadatke
- ii. poslati datoteku s programskim kodom za svaki zadatak

(b) nakon natjecanja:

- i. vidjeti popis učitanih rješenja drugih natjecatelja
- ii. za svaki pojedini zadatak vidjeti popis svih natjecatelja koji su učitali rješenje za taj zadatak, broj točnih primjera po najboljem učitavanju od natjecatelja i prosječno vrijeme izvršavanja po primjeru
- iii. dohvatiti učitano rješenje za pojedini zadatak ukoliko je on u potpunosti točno riješen

(c) vježbati prethodno objavljene zadatke

- i. učitati rješenje zadatka u aplikaciju

(d) pokrenuti virtualno natjecanje

3. Voditelj natjecanja (inicijator) može:

(a) učitati nove zadatke u aplikaciju

(b) organizirati natjecanje:

- i. odabire vrijeme početka i završetka
- ii. odlučuje broj zadataka
- iii. odlučuje koji su zadaci aktivni
- iv. po želji učitava sličicu pehara

(c) izraditi zadatak:

- i. unosi naziv zadatka
- ii. unosi broj bodova (ovisan o težini zadatka)
- iii. određuje vremensko ograničenje izvršavanja zadatka
- iv. unosi tekst zadatka
- v. unosi testne primjere za evaluaciju (provjeravaju ulaz i izlaz programa)
- vi. može zadatak postaviti kao privatni te on nakon završetka natjecanja automatski postaje javan

- (d) uređivati vlastito objavljene zadatke i natjecanja (to ne mijenja prijašnje rezultate)

4. Administrator (inicijator) može:

- (a) vidjeti popis svih registriranih korisnika i njihovih osobnih podataka
- (b) mijenjati dodijeljena prava registriranim korisnicima
- (c) mijenjati osobne podatke registriranih korisnika
- (d) potvrditi/odbiti registracijski zahtjev za ulogu voditelja
- (e) uređivati sve zadatke i natjecanja

5. Baza podataka (sudionik) može:

- (a) pohranjuje sve podatke o registriranim korisnicima
- (b) pohranjuje opise svih zadataka i njihova rješenja
- (c) pohranjuje sve podatke o već završenim natjecanjima i njihove rang liste

3.1.1 Obrasci uporabe

dio 1. revizije

Opis obrazaca uporabe

UC1 - Registracija

- **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik
- **Cilj:** Registracija novog korisnika
- **Sudionici:** Baza podataka, Administrator
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik odabire opciju za registraciju
 2. Otvara se form u koji upisuje podatke:
 - (a) korisničko ime
 - (b) fotografija
 - (c) lozinka
 - (d) ime i prezime
 - (e) email adresa
 - (f) odabire: voditelj natjecanja / natjecatelj
 3. Upisuje i odabire potrebne podatke
 4. Učitava se stranica na kojoj piše da korisnik treba potvrditi mail
 5. Korisnik potvrđuje registraciju
 6. Korisniku se šalje mail o uspješnoj registraciji
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Email/korisničko ime su već zauzeti
 1. Korisnik dobiva poruku da je mail/korisničko ime već korišten
 2. Traži se ponovni upis podataka
 - 2.f Korisnik se registrira kao "voditelj natjecanja"
 1. Administrator dobiva poruku u kojoj (ne)potvrđuje registraciju
 - 4.a Korisnik ne potvrđuje email
 1. Korisnikov profil se ne aktivira

UC2 - Prijava u sustav

- **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
- **Cilj:** Dobiti pristup korisničkom sustavu

- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registracija
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik odabire opciju prijava
 2. Unos korisničkog imena i lozinke
 3. Potvrda od sustava o ispravnim podatcima
 4. Pristup korisničkim opcijama
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 3.a Neispravno korisnicko ime ili lozinka
 1. Korisnik dobiva poruku o neispravnom korisnickom imenu ili lozinki
 - 3.b Nepostojeće korisnicko ime
 1. Korisnik dobiva poruku da izvrši registraciju

UC3 - Pregled zadataka za vježbu

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Pregled svih zadataka u aplikaciji
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik odabire opciju Zadatci za vježbu
 2. Otvara se stranica s popisom svih zadataka
 3. Korisnik odabire zadatak
 4. Otvara se stranica sa odabranim zadatkom te prikazuje se tekst zadatka
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 4.a Neregistrirani korisnik želi predati riješenje zadatka
 1. Korisnik dobiva poruku da je za nastavak potrebna registracija

UC4 - Pregled kalendarja

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Pregled kalendarja sa svim natjecanjima
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Korisnik odabire opciju kalendar
 2. Otvara se stranica sa prikazom mjesečnog kalendarja

- **Opis mogućih odstupanja:**

2.a Neregistrirani korisnički želi pristupiti natjecanju

1. Korisnik dobiva poruku da je za nastavak potrebna registracija

UC5 - Pregled svih korisnika

- **Glavni sudionik:** Korisnik

- **Cilj:** Pregled pojedinog korisnika

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** /

- **Opis osnovnog tijeka:**

1. Korisnik odabire opciju korisnici

2. Korisniku se nude dvije opcije:

- (a) Natjecatelji

- (b) Voditelji

UC6 - Pregled svih natjecatelja

- **Glavni sudionik:** Korisnik

- **Cilj:** Pregled podataka pojedinog natjecatelja

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** /

- **Opis osnovnog tijeka:**

1. UC5 - Pregled svih korisnika

2. Korisnik odabire opciju natjecatelji

3. Korisnik dobije listu svih natjecatelja

UC7 - Podatci o natjecatelju

- **Glavni sudionik:** Korisnik

- **Cilj:** Pregled podataka pojedinog natjecatelja

- **Sudionici:** Baza podataka

- **Preduvjet:** /

- **Opis osnovnog tijeka:**

1. UC6 - Pregled svih natjecatelja

2. Korisnik odabire profil natjecatelja

3. Prikazuju se podatci o natjecatelju:

- (a) Statistika o broju točno riješenih zadataka

- (b) Statistika o broju isprobanih zadataka

(c) Pehari za osvojena natjecanja

UC8 - Pregled svih voditelja

- **Glavni sudionik:** Korsinik
- **Cilj:** Pregled podataka pojedinog voditelja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. UC5 - Pregled svih korisnika
 2. Korisnik odabire opciju voditelji
 3. Korisnik dobije listu svih voditelja

UC9 - Podatci o voditelju

- **Glavni sudionik:** Korisnik
- **Cilj:** Pregled podataka pojedinog voditelja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. UC8 - Pregled svih voditelja
 2. Korisnik odabire profil voditelja
 3. Prikazuju se podatci o voditelju:
 - (a) Svi zadaci objavljeni od voditelja
 - (b) Kalendar sa svim natjecanjima od voditelja

UC10 - Sudjelovanje u natjecanju

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Natjecanje
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Natjecatelj odabire aktivno natjecanje
 2. Otvara se stranica s natjecanjem
 3. U trenutku početka natjecanja, svi zadaci postaju vidljivi
 4. Natjecatelj rješava zadatke unutar vremenskog ograničenja
 5. Natjecatelj predaje rješenja zadataka .

UC11 - Pregled rješenosti drugih natjecatelja

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Pregled rješenja i statistika drugih natjecatelja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Natjecatelj pristupio natjecanju
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Natjecatelj otvara pojedini zadatak
 2. Prikazuju se sljedeći podatci:
 - (a) Svi natjecatelji koji su učitali neko rješenje
 - (b) Broj točnih primjera natjecatelja
 - (c) Prosječno vrijeme izvršavanja po primjeru
 - (d) Gumb za dohvrat učitanog rješenja
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.d Natjecatelj nije u potpunosti točno riješio zadatak
 1. Sustav onenemogučuje gumb

UC12 - Virtualno natjecanje

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Simulacija natjecanja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registrirani korisnik: natjecatelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Natjecatelj odabire opciju virtualno natjecanje
 2. Natjecatelju se otvaraju dvije opcije:
 - (a) Prethodno natjecanje
 - (b) Nasumično generirani zadatci
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 2.a Kako bi natjecanje bilo prikazano, natjecatelj je morao pokrenuti natjecanje kada je bilo aktivno

UC13 - Prethodno natjecanje

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Simulacija prethodnog natjecanja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registrirani korisnik: natjecatelj, Sudjelovanje u natjecanju
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. UC12 - Virtualno natjecanje

2. Natjecatelj odabire opciju Prethodno natjecanje
 3. Preusmjeravanje na kalendar
 4. Natjecatelj bira natjecanje
 5. Natjecatelja se po završetku natjecanja rangira u odnosu na službene rezultate originalnog natjecanja
- **Opis mogućih odstupanja:**
 - 4.a Natjecatelj odabire natjecanje u kojem nije sudjelovao
 - (a) Sustav Obavlja natjecatelja da nije pristupio natjecanju te da odabere drugo natjecanje

UC14 - Nasumično generirani zadatci

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Simulacija prethodnog natjecanja
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registrirani korisnik: natjecatelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. UC12 - Virtualno natjecanje
 2. Natjecatelj odabire opciju Nasumično generirani zadatci
 3. Aplikacija generira ravnomjerno zadatke po težini

UC15 - Rješavanje zadataka za vježbu

- **Glavni sudionik:** Natjecatelj
- **Cilj:** Vježbanje zadataka za natjecanje
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Natjecatelj odabire opciju zadatci za vježbu
 2. Otvara se stranica s popisom svih zadataka
 3. Korisnik odabire zadatak
 4. Otvara se stranica sa zadatkom
 5. Natjecatelj može pogledati riješenje zadatka
 6. Nakon rješavanja, natjecatelj odabire opciju za evaluaciju riješenja
 7. Natjecatelj dobiva informaciju o točnosti svog riješenja

UC16 - Izrada natjecanja

- **Glavni sudionik:** Voditelj

- **Cilj:** Napraviti natjecanje za korisnike
- **Sudionici:** Natjecatelji
- **Preduvjet:** Registrirani korisnik: voditelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Voditelj odabire opciju izrade natjecanja
 2. Odabire vrijeme početka i završetka natjecanja
 3. Bira broj zadataka
 4. Unosi tekst zadatka
 5. Bira broj bodova za zadatak
 6. Odabire po želji sličicu pehara

UC17 - Uređivanje svojih natjecanja

- **Glavni sudionik:** Voditelj
- **Cilj:** Ispraviti pogreške ili dodati zadatke
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Registrirani korisnik: voditelj
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Voditelj odabire opciju uredi natjecanje
 2. Otvara se lista natjecanja koje je voditelj izradio
 3. Voditelj odabire željeno natjecanje
 4. Voditelj radi promjene
 5. Sprema promjene

UC18 - Pregled i uređivanje korisnika

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Učinkovita administracija i održavanje sustava
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** Korisnik: administrator
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator odabire opciju za pregled svih registriranih korisnika
 2. Otvara se stranica s popisom svih registriranih korisnika i njihovih podataka
 3. Administrator mijenja podatke ili prava korisnika
 4. Sprema promjene
 5. Korisniku se šalje mail o promijeni njegovih podataka.
- **Opis mogućih odstupanja:**

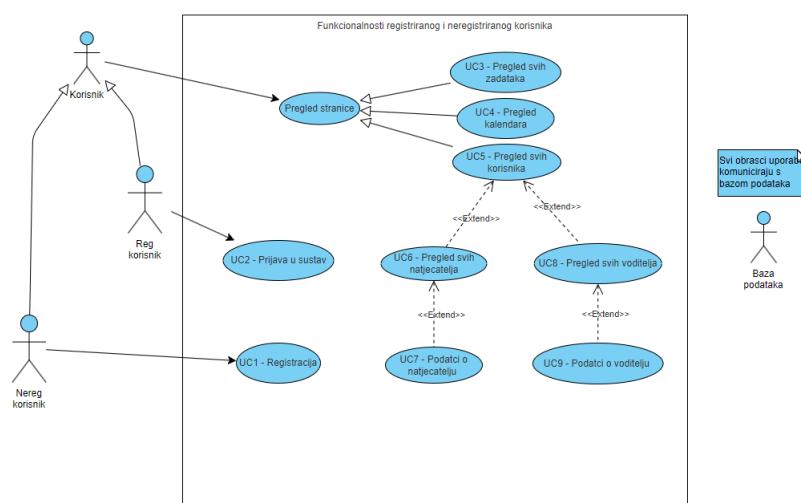
3.a Administrator narušava integritet jedinstvenosti (npr. mijenja korisničko ime u već postojeće)

1. Administrator dobiva poruku da je korisničko ime već korišteno
2. Traži se ponovni upis podataka

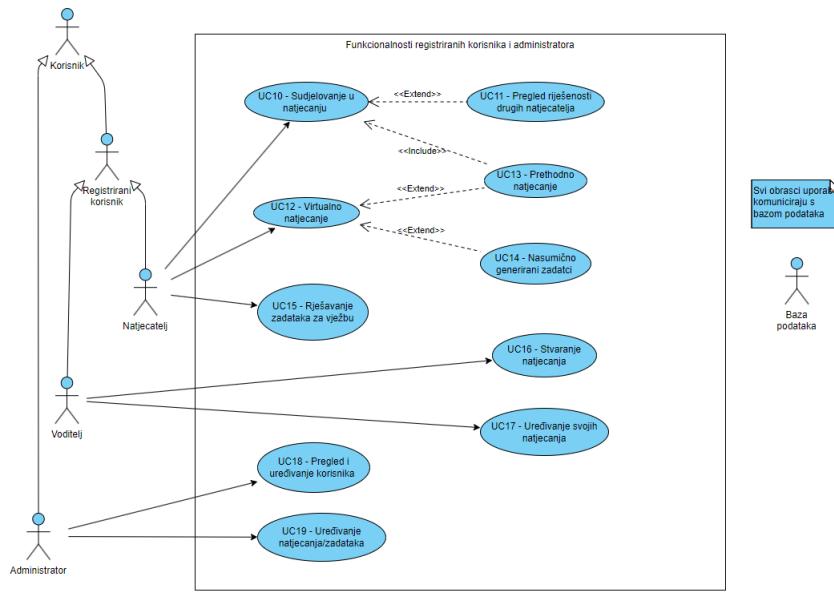
UC19 - Uređivanje svih natjecanja/zadataka

- **Glavni sudionik:** Administrator
- **Cilj:** Ispravljanje grešaka ili nesporazuma u natjecanju
- **Sudionici:** Baza podataka
- **Preduvjet:** /
- **Opis osnovnog tijeka:**
 1. Administrator odabire opciju za pregled svih natjecanja
 2. Otvara se stranica s popisom svih natjecanja
 3. Administrator odabire natjecanje
 4. Otvaraju se podaci o natjecanju i popis zadataka tog natjecanja
 5. Administrator uređuje podatke o natjecanju ili zadatke tog natjecanja
 6. Administrator spremi promijene

Dijagrami obrazaca uporabe



Slika 3.1: Dijagram obrasca uporabe, funkcionalnost reg. i nereg. korisnika



Slika 3.2: Dijagram obrasca uporabe, funkcionalnost voditelja, natjecatelja i administratora

3.1.2 Sekvencijski dijagrami

dio 1. revizije

1) Registracija korisnika

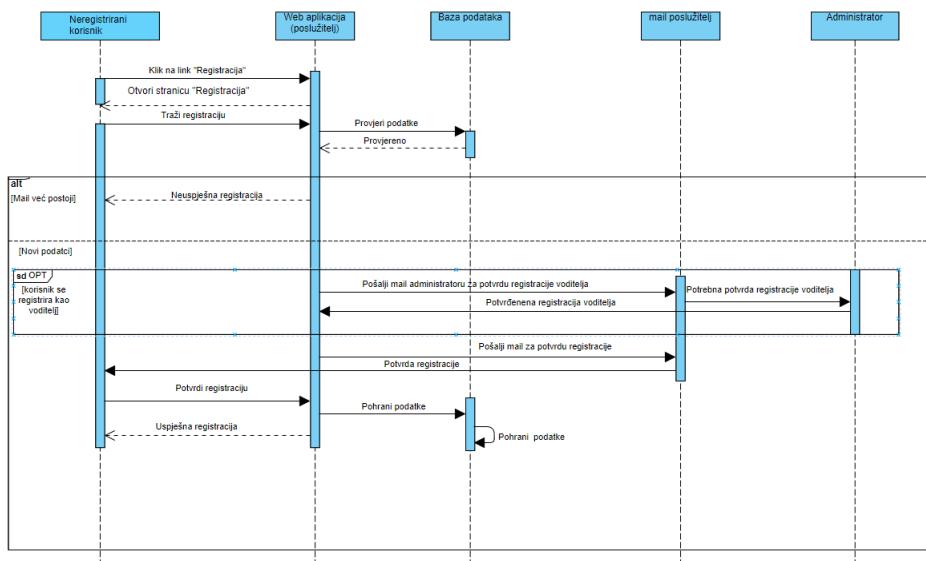
Opis dijagrama: Korisnik započinje registraciju odabirom opcije "Registracija" na korisničkom sučelju. Nakon što korisnik odabere tu opciju, poslužitelj aplikacije šalje zahtjev korisniku da unese sljedeće podatke:

- (a) korisničko ime
- (b) fotografiju
- (c) lozinku
- (d) ime i prezime
- (e) email adresu
- (f) odabir: voditelj natjecanja / natjecatelj

Nakon što korisnik unese navedene podatke, potvrđuje svoju registraciju putem korisničkog sučelja. Nakon toga, poslužitelj provjerava unesene podatke. Prvo se provjerava dostupnost e-mail adrese u bazi podataka. U slučaju da je e-mail adresa već zauzeta, poslužitelj obavještava korisnika da registracija nije uspjela. U slučaju da je e-mail adresa dostupna, korisniku se šalje zahtjev za potvrdom registracije putem e-maila. Korisnik potvrđuje registraciju - novi podaci se pohranjuju u bazu podataka, a poslužitelj obavještava korisnika da je registracija uspješna.

U slučaju da se korisnik registrira kao "voditelj natjecanja," tada se e-mail zahjev za potvrdom registracije šalje i administratoru.

Slika dijagrama:



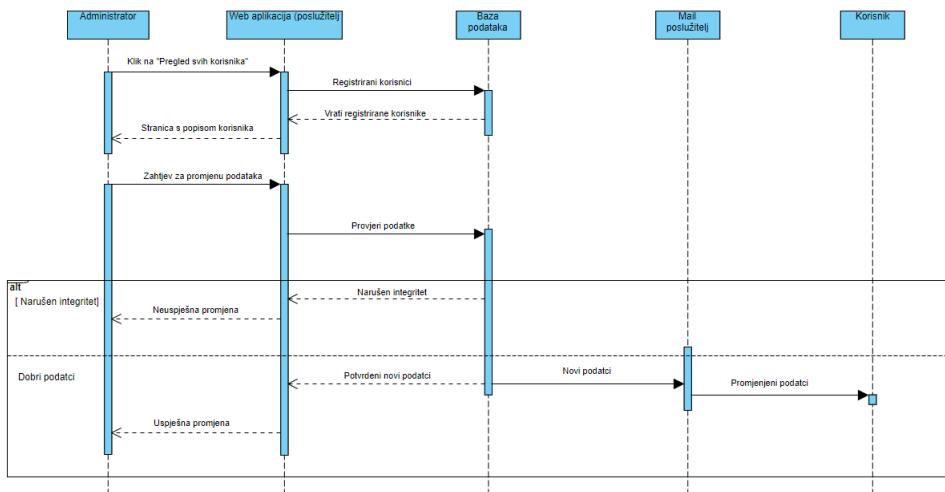
Slika 3.3: Sekvencijski dijagram registracije novog korisnika

2) Pregled i uređivanje korisnika

Opis dijagrama: Administrator šalje zahtjev za pregled korisnika i njihovih podataka tako da klikne na link "Pregled svih korisnika". Poslužitelj šalje upit bazi podataka za podatke registriranih korisnika, a baza podataka vraća podatke o registriranim korisnicima. Otvara se stranica s popisom registriranih korisnika i njihovim podacima koje je moguće urediti. Kada administrator pošalje zahtjev za izmjenom podataka nekog korisnika, baza podataka provjerava je li narušen integritet jedinstvenosti, odnosno je li administrator promijenio korisničko ime u drugo korisničko ime koje već postoji u bazi podataka. Iz ovog scenarija proizlaze dva slučaja:

- Promjenom nije narušen integritet - novi podaci se pohranjuju u bazu podataka. Administratoru se javlja da je promjena uspješna, te se istovremeno šalje e-mail putem mail-poslužitelja korisniku s njegovim novim podacima.
- Promjenom je narušen integritet - administratoru se javlja da promjena nije uspjela (korisničko ime već postoji u bazi podataka), te se traži ponovni unos podataka.

Slika dijagrama:



Slika 3.4: Sekvencijski dijagram pregleda i uređivanja korisnika

3) Virtualno natjecanje

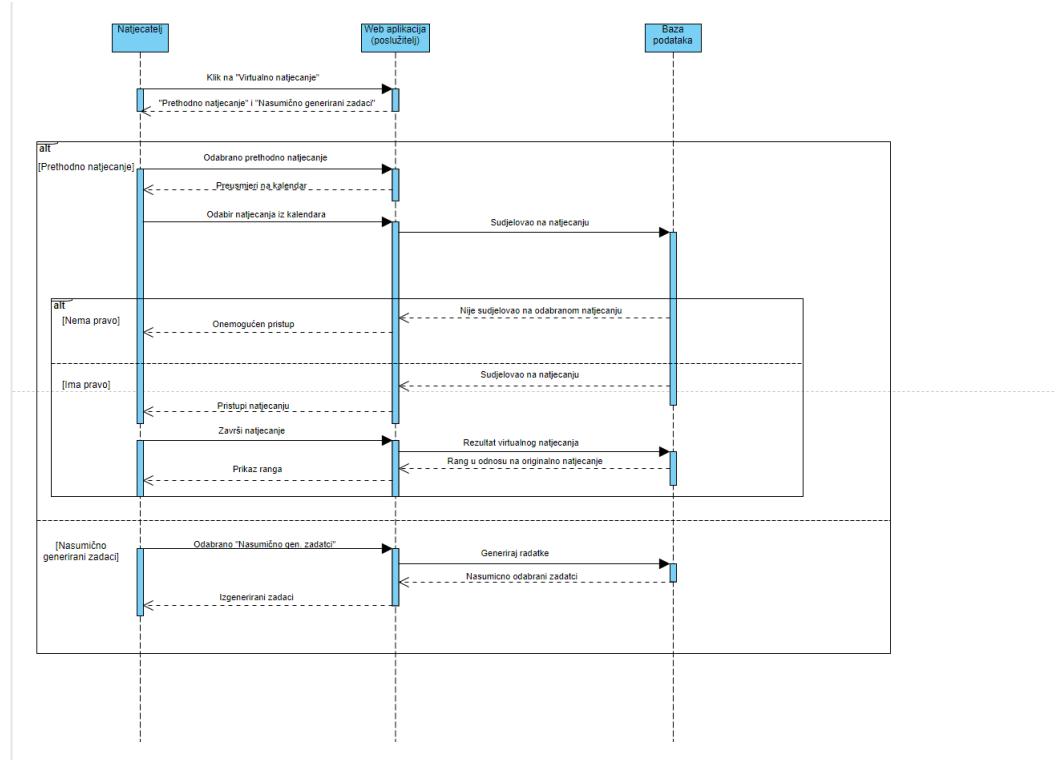
Opis dijagrama: Kada natjecatelj klikne na link/gumb "Virtualno natjecanje", poslužitelj mu nudi mogućnost odabira između "Prethodno natjecanje" i "Nasumično generirani zadaci".

Ako natjecatelj odabere "Prethodno natjecanje", poslužitelj ga preusmjerava na kalendar natjecanja, gdje natjecatelj može birati samo natjecanja na kojima je već sudjelovao. Kada natjecatelj odabere određeno natjecanje, poslužitelj komunicira s bazom podataka kako bi provjerio je li natjecatelj sudjelovao na tom natjecanju. Iz tog scenarija proizlaze dva slučaja:

1. Natjecatelj nije prethodno sudjelovao na odabranom natjecanju, pa mu poslužitelj onemogućava pristup, te natjecatelj može odabrati drugo natjecanje.
2. Natjecatelj je prethodno sudjelovao na natjecanju, te mu je omogućen pristup. Na kraju Virtualnog natjecanja, natjecateljev virtualni rezultat uspoređuje se s rang listom stvarnog natjecanja (čije podatke poslužitelj dohvaća iz baze podataka), i rezultat se prikazuje natjecatelju.

Ako natjecatelj odabere opciju "Nasumično generirani zadaci", poslužitelj iz baze podataka dohvaća zadatke i generira ih ravnomjerno prema težini. Nakon generiranja zadataka, zadaci se prikazuju natjecatelju.

Slika dijagrama:



Slika 3.5: Sekvencijski dijagram virtualnog natjecanja

3.2 Ostali zahtjevi

dio 1. revizije

*Nefunkcionalni zahtjevi i zahtjevi domene primjene dopunjuju funkcionalne zahtjeve. Oni opisuju **kako se sustav treba ponašati** i koja **ograničenja** treba poštivati (performanse, korisničko iskustvo, pouzdanost, standardi kvalitete, sigurnost...). Primjeri takvih zahtjeva u Vašem projektu mogu biti: podržani jezici korisničkog sučelja, vrijeme odziva, najveći mogući podržani broj korisnika, podržane web/mobilne platforme, razina zaštite (protokoli komunikacije, kriptiranje...)... Svaki takav zahtjev potrebno je navesti u jednoj ili dvije rečenice.*

4. Arhitektura i dizajn sustava

Arhitektura ima 3 podsustava:

- *Web preglednik*
- *Web aplikacija na web poslužitelju*
- *Baza podataka - PostgreSQL*

Web preglednik je ujedino i prevoditelj koda koji korisniku omogućuje pregledavanje sadržaja web aplikacije i interakciju s istim.

Web poslužitelj prima HTTP (engl. Hyper Text Transfer Protocol) zahtjeve od klijenta (preglednika) koji sadrže informacije o tome što klijent traži, kao što su primjerice URL, GET, POST... i vraća dohvaćeni resurs ako ga ima te vraća statusni kod koji daje informacije o uspješnosti zahtjeva.

Tehnologije korištene u našoj aplikaciji temelje se na Spring Bootu i Reactu. Aplikacija se sastoji od serverske komponente napisane u Javi (Spring Boot) i klijentske komponente napisane u JavaScriptu (React). Za razvojno okruženje koristimo IntelliJ, a baza koju koristimo za spremanje podataka o registriranim korisnicima i sve informacije o natjecanjima je PostgreSQL.

Web aplikacija temelji se na arhitekturi Model-View-Controller (MVC). Ova arhitektura omogućuje organizaciju aplikacije u tri ključne komponente:

- **Model:** Ova komponenta predstavlja poslovnu logiku i podatke aplikacije. Model je implementiran u Java programskom jeziku (Spring Boot) i odgovoran je za upravljanje podacima, komunikaciju s bazom podataka te izračune i obrade podataka.
- **View:** Komponenta za prikaz podataka korisnicima. Prikazi se generiraju u Reactu, a omogućuju korisnicima interakciju s aplikacijom putem web preglednika. Prikazi se oblikuju pomoću HTML-a, CSS-a i JavaScripta.

- **Controller:** Kontroler je posrednik između Modela i Viewa. Ova komponenta upravlja korisničkim zahtjevima, prima ulazne podatke od korisnika te izvršava odgovarajuće akcije u Modelu. Kontroler također određuje koji prikaz treba biti poslan korisnicima.

4.1 Baza podataka

Koristimo relacijsku bazu podataka čije su gradivne jedinice tablice definirane imenom i skupom atributa za jednostavno upravljanje podacima. Baza podataka ove aplikacije sastoji se od sljedećih entiteta:

- *Korisnik*
- *Natjecanje*
- *Zadaci na natjecanju*
- *Zadatak*

4.1.1 Opis tablica

Korisnik - entitet sadržava sve važne informacije o korisniku: Korisničko ime, lozinku, ime, prezime, sliku, email, tip korisnika (natjecatelj/voditelj).

Users		
id	INT	jedinstveni identifikator korisnika
username	VARCHAR	izabrano korisničko ime
email	VARCHAR	e-mail adresa korisnika
name	VARCHAR	ime korisnika
lastname	VARCHAR	prezime korisnika
image	BYTEA	slika korisnika
user-type	VARCHAR	natjecatelj ili voditelj natjecanja
password	VARCHAR	šifra korisnika

Natjecanje - entitet sadržava sve važne informacije o natjecanju: *Id natjecanja, vrijeme početka, vrijeme završetka, broj zadataka, id voditelja natjecanja.* U odnosu je Many-To-One s entitetom korisnik preko atributa voditelja natjecanja.

Natjecanje		
id	INT	jedinstveni identifikator natjecanja
date-time-of-beginning	TIMESTAMP	vrijeme početka natjecanja
date-time-of-beginning	TIMESTAMP	vrijeme završetka natjecanja
competition-maker-id	INT	id voditelja natjecanja
number-of-problems	INT	broj zadataka u natjecanju

Zadatak - entitet sadržava sve važne informacije o zadatku. Sadrži atrubute *id, trajanje natjecanja, booleanski atribut is-private, broj bodova koje je moguće ostvariti, tip problema, tekst zadatka, naslov i id korisnika koji je napravio zadatak.* S entitetom Korisnik je u odnosu Many-To-One preko atributa problem-maker-id.

Zadak		
id	INT	jedinstveni identifikator zadatka
problem-maker-id	INT	identifikator vlasnika zadatka
duration	NUMERIC	trajanje zadatka
is-private	BOOLEAN	provjerava je li zadatak objavljen
problem-type	INT	?
text	VARCHAR	tekst zadatka
title	NUMERIC	naslov zadatka

Zadaci na natjecanju - entitet sadržava sve važne informacije odsnosu zadatka i natjecanja na kojem se nalazi. Atributi: *id natjecanja i id zadatka*

Zadaci u natjecanju		
competition-id	INT	identifikator natjecanja (natjecanje.id)
problem-id	INT	identifikator zadatka (problem.id)

Input-output mapa - entitet sadržava id zadatka te vrijednost i ključ, odnosno na ovaj način se mapiraju rješenja zadataka.

Input-output mapa		
problem-id	INT	jedinstveni identifikator zadatka
vrijednost	VARCHAR	?
ključ	VARCHAR	?

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. Podsetite se kolegija "Baze podataka".

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 tijek 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 razvojnem okruženju (prolaz/pad ispita).

5.2.2 Ispitivanje sustava

Potrebno je provesti i opisati ispitivanje sustava koristeći radni okvir Selenium¹. 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 programsко sučelje.

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

¹<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 Edgar: početna stranica i popis vježbi za ispite	7
2.2 Edgar: probni ispit	8
2.3 Edgar: stranica sa statistikom	8
2.4 Codeforces: rješenja različitih korisnika	9
2.5 Codeforces: mogućnost izvršavanja koda	10
3.1 Dijagram obrasca uporabe, funkcionalnost reg. i nereg. korisnika . .	21
3.2 Dijagram obrasca uporabe, funkcionalnost voditelja, natjecatelja i administratora	22
3.3 Sekvencijski dijagram registracije novog korisnika	24
3.4 Sekvencijski dijagram pregleda i uređivanja korisnika	25
3.5 Sekvencijski dijagram virtualnog natjecanja	26

Dodatak: Prikaz aktivnosti grupe

Dnevnik sastajanja

1. sastanak

- Datum: 20. listopada 2023. 13. studenoga 2023.
- Prisustvovali: Petra Buršić, Filip Mohler,Matea Cvetković, Dora Bilić-Pavlinović,Petra Kelković,Mislav Korotaj, Nives Ostojić
- Teme sastanka:
 - Prvotno okupljanje tima
 - Familiarizacija s temom projekta

2. sastanak

- Datum: 26. listopada 2023. 13. studenoga 2023.
- Prisustvovali: Petra Buršić, Filip Mohler,Matea Cvetković, Dora Bilić-Pavlinović,Petra Kelković,Mislav Korotaj, Nives Ostojić
- Teme sastanka:
 - Podjela uloga među članovima tima

Tablica aktivnosti

Kontinuirano osvježavanje

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

	Petra Kelković	Petra Buršić	Nives Ostojić	Matea Cvetković	Dora Bilić-Pavlinović	Mislav Korotaj	Filip Mohler
Upravljanje projektom					2		
Opis projektnog zadatka					6		
Funkcionalni zahtjevi							
Opis pojedinih obrazaca							
Dijagram obrazaca							
Sekvencijski dijagrami	6						
Opis ostalih zahtjeva							
Arhitektura i dizajn sustava	6			9			
Baza podataka					2		
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

	Petra Kelković	Petra Buršić	Nives Ostojić	Matea Cvetković	Dora Bilić-Pavlinović	Mislav Korotaj	Filip Mohler
Upute za puštanje u pogon							
Dnevnik sastajanja					1		
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 stranice, u izborniku Repository, pritisom na stavku Contributors.