

---

# PREDMETNI ZADATAK - INTERAKCIJA ČOVEK RAČUNAR

Postavka zadatka. 2020/2021 školska godina.

## 1. UVOD

Predmetni zadatak iz predmeta Interakcija čovek računar ima za cilj da proveri praktično znanje studenta iz oblasti modelovanja interfejsa, dokumentacije i revizije interfejsa, i razvoja aplikacije koji koristi direktnu manipulaciju i Drag&Drop tehniku u skladu sa smernicama za dobar razvoj korisničkog interfejsa.

Ovaj tekst ima za cilj da studentima razjasni njihove obaveze vezane za predmetni zadatak. U drugom poglavlju će biti kratko opisani zadaci, u trećem način na koje će se ocenjivati studentski radovi a u četvrtom će se razmatrati nedoumice.

## 2. ZADACI

Za svaki zadatak će posebno biti definisana funkcionalnost koju treba realizovati, dodatna funkcionalnost koju treba realizovati, profil primarnog korisnika čijim potrebama treba prilagoditi interfejs, kao i scenario korišćenja kome takođe treba prilagoditi interfejs. Tako da je zadatak definisan sa četiri podatka - korisnikom za koga se funkcionalnost razvija, okruženjem u kome se interfejs koristi, scenariom korišćenja za koji se interfejs adaptira i tipovim izveštaja koji se kreira.

Korisnici su označeni sa A, B, C, D, E, F

Dodatna funkcionalnost sa 1, 2, 3, 4, 5

Scenariji korišćenja sa X, Y, Z, Q, W

Tipovi izveštaja sa I1, I2, I3, I4

Tako da je primer oznake zadatka koju bi neki pojedinac mogao da radi **B 2 I1 X** što označava da se radi zadatak sa drugom dodatnom funkcionalnošću, prilagođen za korisnika označenog sa B, i slučaju korišćenja X. Pored toga, potrebno je generisati izveštaj označen sa I1. Opis tipa korisnika, dodatnih funkcionalnosti, tipova izveštaja i slučajeva korišćenja se nalazi u posebnim fajlovima.