

Konstrukcija i testiranje softvera

Projektni zadatak za 2019. godinu

1. Opis zadatka

Realizovati aplikaciju za prodaju karata za kulturne, sportske i zabavne manifestacije. Aplikacija treba da omogućiti:

- Evidenciju manifestacija. Manifestacija je predstavljena kategorijom, nazivom, opisom, datumom/datumima održavanja, slikama, video sadržajima, ...
- *Online* rezervaciju karata i kupovinu karata. Podržati različite tipove karata (jedinstvena karta, pojedinačni deo događaja, npr. festivalski dan, ...). Omogućiti vizuelni prikaz, kategorizaciju i izbor mesta u sali (ako su mesta numerisana). Administrator određuje kategorije mesta u sali. Osmisliti proces rezervacije i kupovine tako da se omogući kontrolisan konkurentan pristup aplikaciji većeg broja posetilaca. Omogućiti online plaćanje karte
- E-mail dostava i štampanje karata. Karta treba da ima odgovarajući bar kod i/ili QR kod koji omogućuje ulaz na manifestaciju
- Slanje podsetnika o događaju i isteku rezervacije putem E-maila i SMS-a

Aplikacija treba da podrži pristup navedenim funkcionalnostima kroz veb aplikaciju. Identifikovati korisničke uloge za svaku funkcionalnost i realizovati kontrolu pristupa.

Nije neophodno implementirati podršku da korisnik sam kreira vizuelnu organizaciju sale. Umesto toga, za svaku podržanu salu, vizuelna organizacija je definisana od strane programera aplikacije.

2. Implementacija sistema

Aplikaciju realizovati kao klijent-server aplikaciju.

Serverski deo aplikacije treba da bude realizovan korišćenjem Java programskog jezika i Spring radnog okvira.

Klijentsku aplikaciju realizovati korišćenjem Angular radnog okvira.

Pri realizaciji aplikacije potrebno je izabrati određenu strategiju testiranja i realizovati serverske, klijentske i "s kraja na kraj" testove.