

Projektni zadatak

Sistem za komunikaciju između izvođača i organizatora događaja (Evelynn)

Sadržaj

| | |
|---|-----------|
| 1. Uvod | 5 |
| 1.1. Rezime | 5 |
| 1.2. Namena dokumenta | 5 |
| 2. Opis problema | 5 |
| 2.1. Osnovna postavka | 5 |
| 2.2. Termini i strukturta problema | 5 |
| 3. Kategorije korisnika | 7 |
| 3.1. Izvođač | 7 |
| 3.2. Organizator | 7 |
| 3.3. Posetilac | 7 |
| 3.4. Administrator | 8 |
| 4. Opis proizvoda | 8 |
| 4.1. Pregled arhitekture | 8 |
| 4.2. Pregled karakteristika | 8 |
| 5. Funkcionalni zahtevi | 9 |
| 5.1. Autorizacija korisnika | 9 |
| 5.2. Neregistrovani korisnici | 9 |
| 5.3. Funkcionalnosti organizatora | 9 |
| 5.3.1. Kreiranje konkursa za događaje | 9 |
| 5.3.2. Obavestavanje izvođača o novom konkursu | 9 |
| 5.3.3. Objavljivanje događaja | 9 |
| 5.4. Funkcionalnosti izvođača | 10 |
| 5.4.1. Prijavljivanje na konkurs | 10 |
| 5.4.2. Ažuriranje svog profila | 10 |
| 5.5. Funkcionalnosti registrovanih posetilaca | 10 |
| 5.5.1. Ocenjivanje izvođača i događaja | 10 |
| 5.5.2. Pretplata(subscribe) na određenog organizatora | 10 |
| 5.5.3. Pretplata (subscribe) na određenog izvođača | 10 |
| 6. Pretpostavke i ograničenja | 11 |
| 7. Kvalitet | 11 |
| 8. Nefunkcionalni zahtevi | 11 |
| 8.1. Sistemski zahtevi | 11 |
| 8.2. Ostali zahtevi | 11 |

| | |
|---|-----------|
| 9. Zahtevi za korisničkom dokumentacijom | 12 |
| 9.1. Uputstvo za korišćenje sajta | 12 |
| 9.2. Označavanje | 12 |
| 10. Plan i prioriteti | 12 |

Spisak izmena

| Datum | Verzija | Mesto izmene | Autor |
|-----------|---------|-----------------|--------------|
| 22.2.2020 | 1.0 | Osnovna verzija | Rastko Šapić |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

1. Uvod

1.1. Rezime

Projekat Evelynn je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je namenjena za kvalitetno povezivanje izvođača i organizatora događaja radi saradnje.

1.2. Namena dokumenta

Ovaj dokument definiše problem koji rešava naša aplikacija, kao i njenu namenu, funkcionalnosti koje pruža, postavljene zahteve i ideje za dalje unapređenje. Dokument je namenjen članovima tima i klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

2. Opis problema

2.1. Osnovna postavka

Ideja za platformom je nastala videvši da postoje poteškoce pri organizovanju određenih događaja, privatnih kao i javnih. Platforma će omogućiti organizatorima da lakše nađu izvođače, kao i da izvođači ponude svoje usluge. Organizatori kreiraju događaj. Pri kreiranju unose podatke o njemu i mogu birati izvođače na dva načina. Mogu raspisati konkurs ili direktno kontaktirati već registrovane izvođače. Izvođači će moći da ponude svoje usluge i time steći šansu da ih organizatori kontaktiraju.

2.2. Termin i struktura problema

Organizator kreira **Događaj**. Postoji više tipova događaja. Za svaki događaj se može angažovati jedan ili više *izvođača*. Događaj pored izvođača sadrži **lokaciju**, **datum** i **vreme** i organizatora. **Tipovi** događaja su:

- Privatni:
 - *Proslava rođendana*
 - *Svadba*
 - *Privatna žurka*

- Javni:

- *Žurka*
- *Nastup*
- *Koncert*
- *Drugo*

Komentare događaja ostavljaju ulogovani korisnici.

Pre nego što kreira događaj u nekim situacijama, organizator će morati da raspiše **konkurs** za tipove izvođača koji su mu potrebni za organizaciju događaja.

3. Kategorije korisnika

U sistemu postoji veše tipova korisnika, svaki od njih ima e-mail adresu i lozinku koje koristi za logovanje.

3.1. Izvođač

Izvođači su korisnici na platformi koji se registruju unošenjem e-mail adrese, šifre, ličnih podataka kao i tipa koji se kasnije može izmeniti. Tipovi izvođača mogu biti:

- 1) Muzičar
- 2) Bend
- 3) Izvođač zabavnog karaktera

Izvođači na platformi mogu da dodaju novi sadržaj na svoje profile kako bi se predstavili organizatorima i posetiocima. Takođe, mogu se prijavljivati na konkurse i učestvovati u realizaciji događaja.

3.2. Organizator

Organizatori se registruju unošenjem e-mail adrese, šifre i ličnih informacija. Uslovi za uspešno registrovanje organizatora su navedeni u opisu administratora. Organizatori mogu da kreiraju događaje bilo kog tipa, i za njih unose odgovarajuće podatke i biraju izvođače koji će nastupati na događajima. Organizator bira izvođače na različite načine. Mogu raspisati konkurs, pri čemu se pored informacija o događaju mogu naznačiti i koji tipovi izvođača bi bili poželjni kao i potencijalno obaveštavanje svih izvođača odgovarajućeg tipa. Drugi način je bez kreiranja konkursa, direktnim kontaktiranjem željenih izvođača.

3.3. Posetilac

Registrovani posetioci mogu, pored pretrage predstojećih događaja i izvođača na platformi, da se pretplate na određenog organizatora ili izvođača i da ostavljaju komentare i ocene na završene događaje ili određene izvođače.

3.4. Administrator

Administrator ima kontrolu nad svima ostalim korisnicima. Da bi neko postao organizator na platformi mora dobiti odobrenje od administratora. Administratori mogu da zabrane pristup sajtu bilo kom korisniku. Administrator jedini ima pravo da registruje ostale administratore.

4. Opis proizvoda

4.1. Pregled arhitekture

Sistem bi predstavljao sajt realizovan preko PHP tehnologije na serverskoj strani preko koga bi se obavljala komunikacija izmedju korisnika. Svi podaci o korisnicima kao sto su e-mail-ovi i lozinke kao i o događajima bi se čuvali u bazi podataka koja bi bila realizovana MySQL tehnologijom..

4.2. Pregled karakteristika

| Korist za korisnika | Karakteristika koja je obezbeđuje |
|--|---|
| Nezavisnost korisnika od vremena pristupa uslugama | Sistem je on-line i korisnici mogu u svakom trenutku pristupiti njegovim uslugama |
| Sigirnost informacija | Pristup sajtu se štiti autorizacijom korisnika, na osnovu toga se razlikuju vrste korisnika |
| Platformska nezavisnost | Interfejs je zasnovan na HTML-u i PHP-u, što mun daje datu mogućnost |
| Uvid u recenzije korisnika i događaja | Ocene koje daju posetioci mogu prikazati kvalitet rada izvođača |

5. Funkcionalni zahtevi

U sledećem odeljku su date funkcionalnosti platforme. Tamo gde je potreban prenos podataka, podrazumeva se da on radi preko odgovarajuće HTML-stranice, dok se evidentiranje podataka radi preko PHP skripte. Podaci se čuvaju i vrše njihove izmene u bazi podataka.

5.1. Autorizacija korisnika

Autorizacija se vrši unošenjem e-mail adrese i šifre koji se moraju poklopiti sa podacima iz baze podataka. Svi korisnici se prijavljuju na isti način. Nakon prijavljivanja svaki korisnik može da intereaguje sa sistemom u zavisnosti od svoje uloge na sajtu.

5.2. Neregistrovani korisnici

Kod ove vrste korisnika nema nikakve autorizacije. Jedina funkcionalnost koju mogu da obavljaju je da pretražuju predstojeće događaje ili izvođače.

5.3. Funkcionalnosti organizatora

5.3.1. Kreiranje konkursa za događaje

Organizator kreira konkurs unošenjem podataka: datum i vreme, tip, lokacija. Takođe organizator zadaje krajnji rok do kog se izvođači mogu prijaviti na konkurs. Nakon isteka roka, organizator dobija informacije o prijavljenim izvođačima i dalje ulazi u komunikaciju sa njima.

5.3.2. Obaveštavanje izvođača o novom konkursu

Pri kreiranju organizator može poslati tačno definisanim tipovima izvođača mail u kojima su obavešteni da je konkurs za novi događaj kreiran.

5.3.3. Objavljivanje događaja

Nakon odabira izvođača organizator može objaviti/kreirati događaj u kome se nalaze sve specifikacije vezane za njega. Tada on postaje dostupan korisnicima za pregled.

5.4. Funkcionalnosti izvođača

5.4.1. Prijavljivanje na konkurs

Izvođač može da pretražuje konkurse po tipovima događaja i za one, koje smatra adekvatnim, da se prijavi. Pozicija na koju se prijavljuje izvođač ne mora se striktno poklapati sa njegovim tipom.

5.4.2. Ažuriranje svog profila

Inicijalno registraovanje izvođača ne zahteva potpuno slanje informacija. Izvodjac na svoj nalog moze naknadno objaviti određeni dokument koji će predstavljati njihov dosadašnji rad i iskustvo(npr. CV) kao i sliku/snimak u kome se prikazuje određeni sadržaj vezan za datog izvođača. Na taj način će izvođač moći bolje da se predstavi publici i organizatorima događaja.

5.5. Funkcionalnosti registrovanih posetilaca

5.5.1. Ocenjivanje izvođača i događaja

Za završene događaje registrovani korisnici mogu dati ocenu izvođačima u određenom opsegu. Ukupna ocena izvodjaca se ispisuje na profilu izvodjaca. Takođe je moguće ocenjivati i sam događaj. Na profilima organizatora će se ispisivati prosečna ocena svih događaja u kojima je dati organizator učestvovao.

5.5.2. Pretplata(subscribe) na određenog organizatora

Korisnicima se daje mogućnost da se pretplate na određenog organizatora, time će biti obaveštavani svaki put kada taj organizator objavi novi događaj. Obaveštenje bi se obavljalo u vidu e-mail poruke.

5.5.3. Pretplata (subscribe) na određenog izvođača

Takođe, pored pretplate na organizatore korisnicima se daje mogućnost da se pretplate na izvođače, time će biti obaveštavani svaki put kada taj izvođač nastupa nanekom događaju. Obaveštenje bi se obavljalo u vidu e-mail poruke.

6. Pretpostavke i ograničenja

Potrebno je težiti jedinstvenom dizajnu celog sajta radi lakšeg korišćenja. Potrebno je čuvati podatke o korisnicima i voditi računa da ne dođe do neovlašćenog pristupa podacima.

Kada bi neko od korisnika izgubio podatke za autorizaciju ne bi mogao da povрати svoj nalog.

7. Kvalitet

Potrebno je izvršiti testiranje platforme, a posebno treba obratiti pažnju na navedene funkcionalnosti, otpornost na greške, brzinu odziva, kao i na zaštitu baze podataka od eventualnog pokušaja SQL-injection-a, koji bi doveo do gubitka podataka iz baze.

8. Nefunkcionalni zahtevi

8.1. Sistemski zahtevi

Neophodno je obezbediti da na serveru postoji modul za PHP, kao MySQL baza podataka. Takođe treba obezbediti kompatibilnost sa skorijim verzijama najkorišćenijih internet browser-a zbog korišćenja HTML-a.

8.2. Ostali zahtevi

Potrebno je obezbediti dinamičan odziv i vizuelnu dinamičnost stranice, što bi moglo da se postigne korišćenjem **ajax** i **javascript** tehnologije.

9. Zahtevi za korisničklom dokumentacijom

9.1. Uputstvo za korišćenje sajta

Potrebno je organizatorima za opis kreiranja konkursa, kao i način njegovog funkcionisanja, kao i za kasnije kreiranje događaja. Pored organizatora, način funkcionisanja konkursa treba da znaju i izviđači koji bi se prijavljivali na konkurse.

9.2. Označavanje

Svaka stranica mora imati logotip sistema. Stranice događaja treba da imaju naznačene sve informacije o tom događaju. Takođe stranice izvođača treba da imaju njegov kontakt i sve podatke objave i dokumenta koje dati izvođač kači na profil.

10. Plan i prioriteti

Za početak je najbitnije obezbediti :

- Prijavu korisnika
- Autorizacija
- Kreiranje konkursa
- Kreiranje događaja
- Ocenjivanje izvođača i događaja
- Pregled profila korisnika