



UNIVERZITET U NOVOM SADU
FAKULTET TEHNIČKIH NAUKA



UNIVERZITET U NOVOM SADU
FAKULTET TEHNIČKIH NAUKA
NOVI SAD

Aplikacija za praćenje zbrinjavanja životinja

Kandidati:	Lazar Nagulov	SV61/2022
	Filip Tot	SV14/2022
	Ilija Jordanovski	SV73/2022
	Vuk Vićentić	SV45/2022
Predmet:	Specifikacija i modeliranje softvera	

Novi Sad, jul, 2024.

..

Sadržaj

1	Uvod	1
1.1	Svrha i opis dokumenta	1
1.2	Korišćene konvencije	1
1.3	Reference	1
2	Funkcionalni zahtevi	2
2.1	Neregistrovani korisnik (gost)	2
2.2	Član	2
2.3	Volonter	2
2.4	Administrator	3
3	Nefunkcionalni zahtevi	4
3.1	Performanse	4
3.2	Bezbednost	4
3.3	Sigurnost	4
3.4	Pouzdanost, dostupnost i održivost	4
3.5	Robusnost	4
4	Dijagram slučajeva korišćenja	5
4.1	Scenariji slučajeva korišćenja	5
5	Dijagram prelaza stanja za objave	11
6	Dijagram klase	13
7	Dijagrami aktivnosti	14
7.1	Aktivnost objave	14
8	Dijagrami sekvence	16
9	Korišćene tehnologije	17
9.1	MagicDraw 17.0.3	17
9.2	C# .NET 8.0 + WPF	17
9.3	Perzistencija podataka	17
10	Implementacija	18

Spisak slika

1	Dijagram slučajeva korišćenja	5
2	Dijagram prelaza stanja za objave	11
3	Preveden dijagram prelaza stanja	12
4	Dijagram aktivnosti za kreiranje objave	14
5	Dijagram aktivnosti za pregled objave	15

Spisak scenarija korišćenja

1	Registracija	6
2	Vidi odobrene objave	6
3	Pregled istorije donacija	7
4	Prijava	7
5	Doniranje	8
6	Zahtev za promociju u volontera	8
7	Označava objavu da mu se sviđa	9
8	Komentarisanje objave	9
9	Uvid u ponude	10
10	Otkazivanje ponude	10

1 Uvod

1.1 Svrha i opis dokumenta

Dokument obuhvata deo informacionog sistema koji se bavi praćenjem zbrinjavanja životinja. Cilj je da omogućimo olakšano pronalaženje novog vlasnika za životinje, ili pronalaženje privremenog smeštaja.

Pored uvodnog poglavlja, dokument sadrži funkcionalne i nefunkcionalne zahteve, opis UML dijagrama koji su nam pomogli u samoj implementaciji i tehnologije koje smo koristili. Na kraju se nalazi kratak opis samog rešenja.

1.2 Korišćene konvencije

U cilju boljeg razumevanja date specifikacije, termini koji se odnose na procese i poslove aplikacije će biti ukošeni, dok će ključni segmenti poglavlja biti podebljani kako bi naglasili njihovu važnost.

1.3 Reference

2 Funkcionalni zahtevi

Na osnovu dijagrama slučaja korišćenja [Slika 1] primećujemo da postoje četiri uloge u aplikaciji: neregistrovani korisnik (gost), član, volonter i administrator. U nastavku se nalazi opis funkcionalnosti za svaku od uloga.

2.1 Neregistrovani korisnik (gost)

1. Mogućnost registracije unošenjem imena, prezimena, adrese (ulica, broj, grad, država), pola, broja telefona, korisničkog imena i šifre.
2. Prijavljivanje na sistem unosom korisničkog imena i šifre.
3. Pregled odobrenih objava. Gost ne može da interaguje sa objavama dokle god se ne prijavi.

2.2 Član

Posедуje sve mogućnosti kao i *neregistrovani korisnik (gost)*.

1. Dodatno može da kreira objavu (koja mora biti prihvaćena od strane *volontera*) birajući već postojeći tip životinje.
2. Može da komentariše i označi da mu se sviđa odobrena objava kao i da pošalje zahtev za udomljavanje ili privremeni smeštaj. On uvek ima uvid u sve svoje zahteve, gde po mogućnosti može da odustane od njih.
3. Ima mogućnost slanja zahteva za promociju u *volontera*.
4. U svakom trenutku nakon udomljavanja ili obezbeđenog privremenog smeštaja, *član* može da oceni životinju sa brojem i komentarom, kao i da je vrati, ukoliko nije zadovoljan. U slučaju isteka privremenog smeštaja, objava se automatski vraća u stanje *prihvaćena*.
5. Mogućnost doniranja novca za pomoć udruženju. Sve donacije su javno dostupne.

2.3 Volonter

Poseduje sve mogućnosti kao i *član*, stim da je njegova objava automatski prihvaćena. Da bi *član* postao *volonter*, on mora da bude izglasan od strane drugih *volontera* - mora da ima bar 50% glasova. Prvog volontera dodaje *administrator*.

1. Zadužen je za prihvatanje (ili odbijanje) objava od strane članova i sakrivanje već prihvaćenih objava.
2. Dodatno je zadužen za unos uplate od strane člana i raspoređivanje sredstava po životinjama.
3. Ima pristup svim zahtevima za udomljavanje i privremen smeštaj, gde ih može odobriti ili odbiti. Takođe može da dodaje nove ponude.
4. Može da obriše nepoželjne komentare.

5. Mogućnost glasanja za promovisanje novog *člana* u *volontera*.
6. Može da dodaje, briše i menja podatke o vrsti životinja.

2.4 Administrator

Poseduje sve mogućnosti kao i *član*.

1. Dodatno dodaje, briše i menja informacije o udruženju.
2. Dodaje prvog *volontera*.

3 Nefunkcionalni zahtevi

3.1 Performanse

3.2 Bezbednost

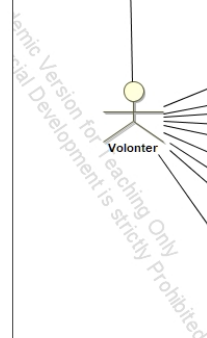
Treba obezbediti zaštitu svih podataka unutar datog sistema od strane neovlašćenog pristupa. Kako bi se obezbedio ovaj zahtev, neophodno je svakoj klasi korisnika dati određena ovlašćenja. Korisnici ne mogu da vide sve podatke drugih korisnika, ali volonteri mogu. Na objavama se pokazuju samo određeni podaci, jer ih i neregistrovani korisnici mogu videti. Šifre korisnika se ne upisuje direktno u bazu.

3.3 Sigurnost

Sigurnost podrazumeva da su podaci osigurani i zaštićeni na takav način da ih je nemoguće neželjeno izmeniti, ukloniti ili zauvek uništiti. U cilju zadovoljavanja datog zahteva, potrebno je vršiti validaciju kako na klijenskoj, tako na serverskoj strani, da bi sigurnost celog sistema bila obezbeđena.

3.4 Pouzdanost, dostupnost i održivost

3.5 Robusnost



Identifikator: GI1
Naziv: Registracija
Učesnik: Gost
Opis: Gost se registruje na sistem
Preduslovi: Otvorena registraciona forma
Posledice: Gost ima mogućnost da se prijavi na sistem
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Gost unosi ime, prezime, adresu, datum rođenja, pol i broj telefona. 2. Sistem proverava validnost podataka. 3. Sistem obaveštava gosta da je registracija prošla uspešno. [Alternativni tok A] 4. Kraj scenarija.
Alternativni tok A: Neispravno uneti podaci <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem obaveštava gosta o greškama u formi. 2. Prikazuje se forma za registraciju. 3. Kraj scenarija.

Scenario 1: Registracija

Identifikator: GI2
Naziv: Vidi odobrene objave
Učesnik: Gost
Opis: Prikaz odobrenih objava gostu
Preduslovi: Nema preduslova
Posledice: Član može da vidi odobrene objave
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem učitava sve odobrene objave. 2. Kraj scenarija.

Scenario 2: Vidi odobrene objave

Identifikator: GI3
Naziv: Pregled istorije donacija
Učesnik: Gost
Opis: Prikaz svih prethodnih donacija
Preduslovi: Pritisnuto je dugme za prikaz istorije donacija
Posledice: član može da vidi sve prethodne donacije
Osnovni tok izvršavanja
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem učitava istoriju donacija. 2. Kraj scenarija

Scenario 3: Pregled istorije donacija

Identifikator: GI4
Naziv: Prijava
Učesnik: Gost
Opis: Prijava člana na sistem unosom korisničkog imena i šifre
Preduslovi: Otvorena je forma za prijavu
Posledice: Član može da koristi funkcionalnosti sistema
Osnovni tok izvršavanja
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gost unosi korisničko ime i šifru. 2. Sistem proverava da li su korisničko ime i šifra ispravni. 3. Sistem otvara odgovarajući meni [Alternativni tok A] 4. Kraj scenarija.
Alternativni tok A: Neispravno korisničko ime ili šifra
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem obaveštava gosta da su korisničko ime ili šifra neispravni. 2. Gost potvrđuje da je video obaveštenje. 3. Prikazuje se forma za prijavu. 4. Kraj scenarija.

Scenario 4: Prijava

Identifikator: GI5
Naziv: Doniranje
Učesnik: Član
Opis: Prikaz informacija za donacije
Preduslovi: Član je prijavljen na sistem i dugme za donacije je pritisnuto
Posledice: A: Član ima informacije potrebne za slanje donacije
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem prikazuje informacije o bankovnom računu 2. Kraj scenarija

Scenario 5: Doniranje

Identifikator: MI1
Naziv: Zahtev za promociju u volontera
Učesnik: Član
Opis: Član šalje zahtev za promociju u volontera
Preduslovi: Član je prijavljen na sistem
Posledice: Zahtev je zabeležen u sistemu
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Član unosi razlog za promociju. 2. Sistem obaveštava člana da je zahtev uspešno poslat. 3. Sistem trajno čuva zahtev. 4. Kraj scenarija.

Scenario 6: Zahtev za promociju u volontera

Identifikator: MI2
Naziv: Označava objavu da mu se sviđa
Učesnik: Član
Opis: Član označava objavu da mu se sviđa
Preduslovi: Član je prijavljen na sistem
Posledice: Promenjen broj svidanja na objavi
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem vizuelno obaveštava člana da mu se objava sviđa. 2. Sistem dodaje člana u listu svidanja za objavu.[Alternativni tok A] 3. Kraj scenarija.
Alternativni tok A: Član je već označio da mu se objava sviđa <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem uklanja člana iz liste svidanja za objavu. 2. Kraj scenarija.

Scenario 7: Označava objavu da mu se sviđa

Identifikator: MI3
Naziv: Komentarisanje objave
Učesnik: Član
Opis: Član komentariše objavu
Preduslovi: Član je prijavljen na sistem
Posledice: Dodat novi komentar na objavu
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Član unosi komentar. 2. Sistem dodaje komentar na objavu. 3. Kraj scenarija.

Scenario 8: Komentarisanje objave

Identifikator: MI4
Naziv: Uvid u ponude
Učesnik: Član
Opis: Član ima uvid u sve njegove ponude. EP1 Član otkazuje ponudu
Preduslovi: Član je prijavljen na sistem. Pritisnuto je dugme za prikaz ponuda
Posledice: Članova odluka se trajno čuva
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem prikazuje sve njegove ponude. 2. [Tačka proširenja: EP1 Otkazivanje ponude] 3. Kraj scenarija.

Scenario 9: Uvid u ponude

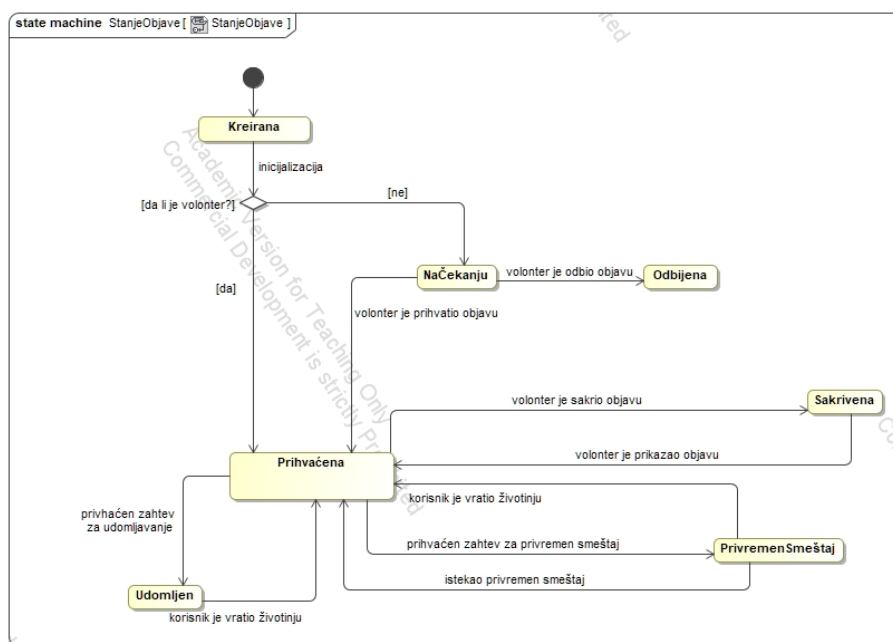
Identifikator: EP1
Naziv: Otkazivanje ponude
Učesnik: Član
Opis: Otkazivanje članove ponude
Preduslovi: Otvoren je prikaz članovih ponuda
Posledice: Članova odluka se trajno čuva
Osnovni tok izvršavanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Član aktivira brisanje ponude. 2. Sistem obaveštava člana o posledicama otkazivanja. 3. Član pritiska dugme otkazi. [Alternativni tok A] 4. Sistem briše ponudu iz sistema i osvežava meni sa ponudama. 5. Kraj scenarija.
Alternativni tok A: Član odustaje od brisanja <ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem osvežava meni sa ponudama. 2. Kraj scenarija.

Scenario 10: Otkazivanje ponude

5 Dijagram prelaza stanja za objave

Svaka objava može da se nalazi u 7 različitih stanja: *kreirana*, *na čekanju*, *odbijena*, *prihvaćena*, *sakrivena*, *udomljen* i *privremen smeštaj*. Stanja *prihvaćena*, *udomljena* i *privremen smeštaj* su vidljivi za sve korisnike, dok *volonter* može da vidi objave u stanju *na čekanju* i *sakrivena*, koja su posebno obeležena.

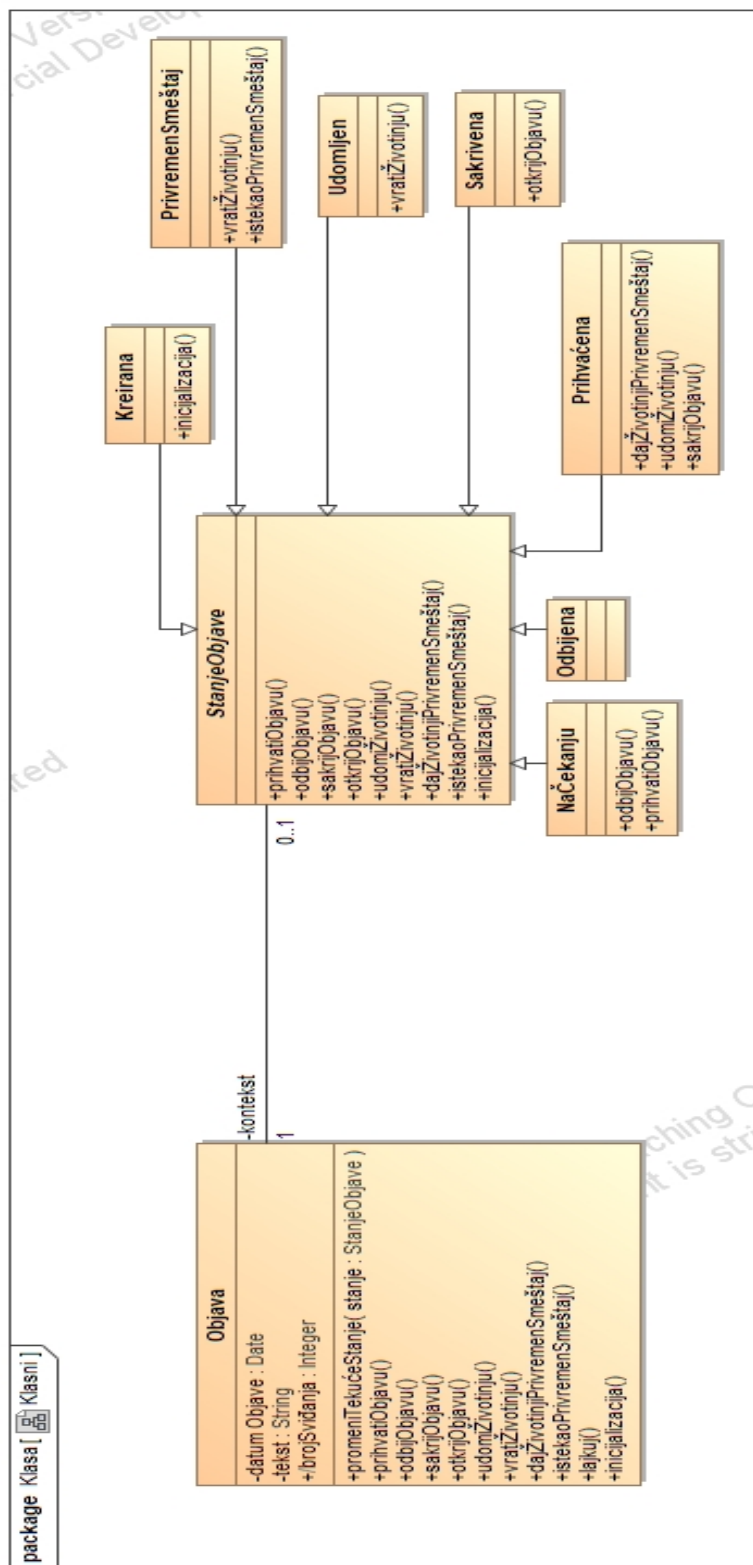
U nastavku je navedeno na koji način objava dolazi do određenog stanja, kao i dijagram prelaza stanja [Slika 2].



Slika 2: Dijagram prelaza stanja za objave

1. **Kreirana**: inicijalno stanje, kada se kreira objekat *Objava*.
2. **Na čekanju**: početno stanje ako je objava kreirana od strane *člana*.
3. **Odbijena**: *volonter* odbio objavu kreiranu od strane člana
4. **Prihvaćena**: početno stanje ako je objava kreirana od strane *volontera*; *volonter* je prihvatio objavu kreiranu od strane člana; član koji je udomio životinju ili joj pružio privremen smeštaj je odlučio da je vrati; privremen smeštaj je istekao; *volonter* je otkrio prethodno sakrivenu objavu
5. **Sakrivena**: *volonter* sakriva objavu
6. **Udomljen**: prihvaćen je zahtev za udomljavanje
7. **Privremen smeštaj**: prihvaćen je zahtev za privremen smeštaj

Dijagram prelaza stanja sa slike 2 se može prevesti u **klasni dijagram** koji se nalazi na slici 3.



Slika 3: Preveden dijagram prelaza stanja

6 Dijagram klase

7 Dijagrami aktivnosti

U nastavku se nalaze dijagrami aktivnosti korišćeni za analizu zahteva i specifikaciju dizajna. Opisana su 4 dijagrama aktivnosti:

1. Aktivnost objave

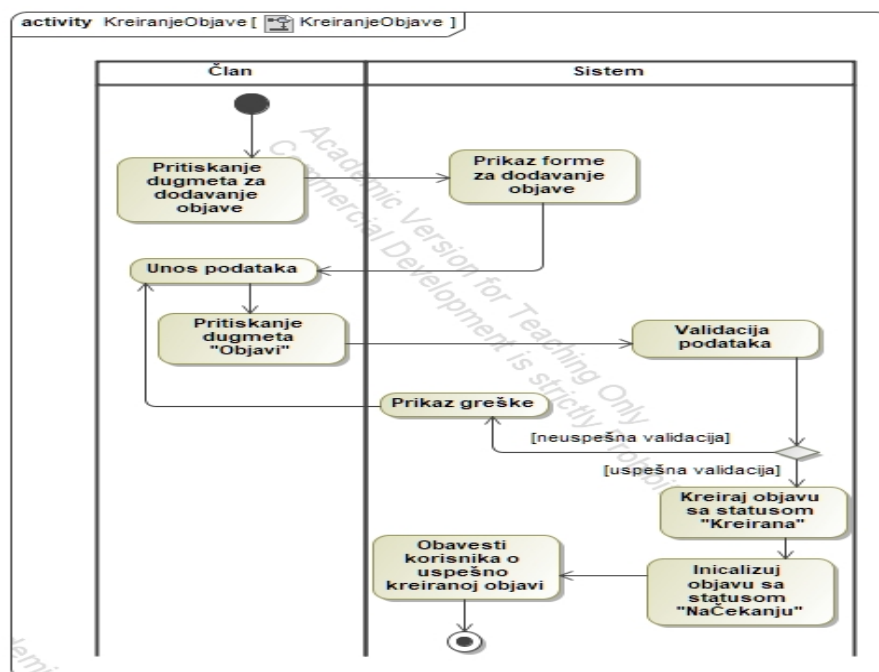
2. todo
3. todo
4. todo

7.1 Aktivnost objave

Dijagram aktivnosti objave predstavlja proces kojim *član* kreira objavu, a *volonter* je prihvata ili odbija. Prikazana je pomoću dva dijagrama aktivnosti: kreiranje objave [Slika 4] i pregled objave [Slika 5].

Aktivnost kreiranja objave

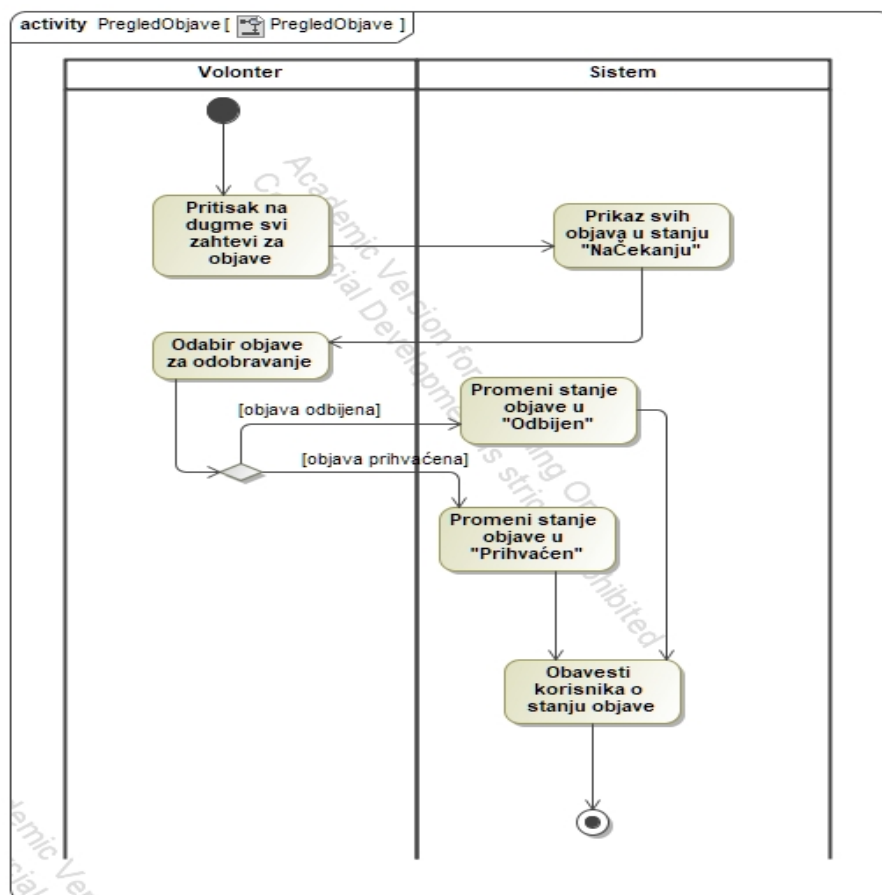
Nakon prijave, članu se nudi mogućnost da otvori formu za objavu. U formu se unose potrebne informacije o životinji u vidu teksta, slike ili videa. Sva polja moraju biti popunjena, u suprotnom se članu prikazuje poruka greške. Nakon uspešne provere unesenih podataka, korisnik se obaveštava da je objava uspešno kreirana. Ovo je prikazano na slici 4.



Slika 4: Dijagram aktivnosti za kreiranje objave

Aktivnost pregleda objave

Nakon prijave, *volonter* može da otvori listu svih objava koje još uvek nisu prihvaćene ili odbijene (u stanju *na čekanju*). Pored pregleda, data je mogućnost prihvatanja i odbijanja objave. Autor objave se obaveštava o odluci *volontera*, i stanje objave se menja u *prihvaćena*, odnosno *odbijena*. Ovo je prikazano na slici 5.



Slika 5: Dijagram aktivnosti za pregled objave

8 Dijagrami sekvence

9 Korišćene tehnologije

U nastavku se nalaze tehnologije korišćena za izradu aplikacije.

9.1 MagicDraw 17.0.3

Korišćen za kreiranje dijagrama. Svi dijagrami se nalaze u *doc/diagrams/diagrams.mdzip* projektu, dok se sve slike dijagrama mogu pronaći u *doc/specification/img*.

9.2 C# .NET 8.0 + WPF

Korišćen za implementaciju aplikacije. Kod se nalazi u *PetCenter* folderu.

9.3 Perzistencija podataka

10 Implementacija

Implementacija je javno dostupna na githubu:

<https://github.com/lazarnagulov/zbrinjavanje-zivotinja>