**Državni Univerzitet u Novom Pazaru**

**Departman za tehničke nauke**

**Računarska tehnika**



**Predmet: Softversko inženjerstvo**

**Tema: Parking Software**

|  |  |
| --- | --- |
| **Student:**  **Sulejman Karišik** | **Mentor:**  **Prof. Edis Mekić**  **Prof. Edin Dolićanin**  **Ass. Aldina Avdić** |

#  Predlog projekta

Parking Software je desktop aplikacija koja omogućava praćenje svih procesa poslovanja parking servisa.

#  Opis projektnog zadatka

Parking Software će biti razvijen radi pomoći parking servisima u upravljanju parking placevima. Omogućuje korisnicima odličnu organizaciju poslovanja. Učiniće poslovanje efikasnijim, bezbednijim i lakšim jer će biti omogućena brza usluga i pristup podacima o stanju na parkingu. Vizuelno, aplikacija će biti razvijena u Microsoft Visual Studio C# .NET okruženju, zbog što jednostavnijeg UI-a i lakšeg korišćenja, a pomoću dokumentacije će dopreti do srži naše tematike.

#  Doseg problema koji će biti rešavan

Aplikacija je zamišljena na nivou formi koje će se povezivati u razvojnom okruženju Microsoft Visual Studio .NET korišćenjem C# programskog jezika. Svaka forma je zasebna klasa koja će imati zasebne funkcije i metode i različita ponašanja. Na primer, svaki korisnik sistema ima svoju šifru pomoću koje se prijavljuje na aplikaciju. Prilikom prijave (na osnovu šifre i korisničkog imena) sistem prepoznaje korisnike, koji imaju strogo definisane privilegije i prava pristupa sistemu.

#  Korisnici sistema

* Vlasnici;
* Radnici.

#  Objašnjenje korisnika sistema

Vlasnici imaju mogućnost da raspolažu sistemom/softverom u svim mogućim sferama. Npr.:

* Pristup svim funkcijama kojima aplikacija raspolaže;
* Uvid u dnevno poslovanje(u vidu dnevnih izveštaja);
* Uvid u mesečno poslovanje(u vidu mesečnih izveštaja):
* Uvid u godišnje poslovanje(u vidu grafika):
* Uvid u aktivnost korisnika sistema(u vidu grafika):
* Praćenje stanja na parkingu(broj parkiranih vozila);

 Upravljanja bazom podataka zaposlenih.

Zaposleni imaju mogućnost:

* Brzog prijavljivanja;
* Dodavanja vozila na parking;
* Uvid u trenutno stanje na parking (broj slobodnih parking mesta);

 Izdavanje računa(što će ujedno i oslobadjati jedno parking mesto);

#  Zahtevi korisnika

Korišćenjem aplikacije vlasnici će imati tačan uvid u svoje poslovanje. Gubi se potreba za papirologijom. Uvodi se tačnija naplata parkinga, jer pre ove aplikacije, naplata se vršila na osnovu svakog započetog sata. Što je dovodilo do nezadovoljnih mušterija. Uposlenima na parkingu je posao sveden na minimum. Njihova jedina zaduženja će biti naplata po računu koji štampa aplikacija i upravljanje rampama na ulazu i izlazu.

#  Tim i sastav tima

* Naziv tima: ©DS-Team
* Članovi tima: Sulejman Karišik
* Vođa tima: Sulejman Karišik

#  Obrazloženje za izbor vođe tima

Vođa tima, Sulejman Karišik, je izabran jer se u toku studiranja pokazao kao dobar vođa grupe. Timski je radio na raznim projektima, doprineo rešavanju brojnih problema, i učestvovao u razvoju brojnih aplikacija.

#  Osnovni cilj tima

* Definisanje zadataka i njihovo organizovanje u faze potrebne za implementaciju;
* Pravljenje uspešnog proizvoda;
* Učenje novih veština u programiranju za rad na razvoju softvera;
* Učenje novih veština u pisanju dokumentacije za rad na razvoju softvera;
* Upoznavanje sa različitim tehnikama za rad sa timom;
* Učenje novih veština komunikacija;
* Savladati menadžerske veštine i rukovođenje timom.

#  Rad tima

**Tabela 1.** Vreme rada na projektu članova tima

|  |  |
| --- | --- |
| **Dani** | **Vreme (prosek)** |
| Utorak | 2h |
| Četvrtak | 2h |
| Subota | 4h |
| Nedelja | 4h |
| **Prosek sati za nedelju dana:** | **12h** |

* Vreme rada na projektu svakog od članova je dato u tabeli:
* Odsustvo: isključivo neophodni razlozi.

#  Način komunikacije među članovima tima

* Sastanci (glavni vid komunikacije);
* Github;
* Slack;
* Trello;
* Telefon;

 Google Hangouts;

#  Načini komunikacije korišćeni za donošenje odluka u toku razvoja i rešavanje konkretnih problema

* Sastanci;
* Trello;
* Slack;

 Telefon.