# Uvod

Cilj projekta je napraviti programsku potporu za čuvanje kućnih ljubimaca. Želja je

svrha: spojiti ljude koji potražuju i nude usluge čuvanje kućnih ljubimaca. Aplikacija će biti napisana programskim jezikom Java Script u Node JS-u.

## Doseg projekta

Sustavom je potrebno omogućiti da privatne osobe koje se bave čuvanjem kućnih ljubimaca ili tvrtke ili udruge mogu postaviti svoje oglase. Korisnici mogu dodavati svoje kućne ljubimce i postavljati zahtjeve od pružatelja usluga i na temelju lokacije pronaći najbolju ponudu.

Za izradu projekta potrebna su dva računala (Windows 7 i novije) te pristup internetu.

## Faze i ključni koraci

Mjerljivi rezultati pojedine faze

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Faza | Prikupljanje informacija od vlasnika kućnih ljubimaca. Izraditi povelju projekta, plan projekta, studiju izvedivosti prijedloga. Napraviti analizu prikupljenih podataka i isporučiti specifikaciju zahtjeva. |
| 1. Faza | Izraditi specifikaciju dizajna koja uključuje oblikovanje podataka i objektni model. Pod oblikovanje spada modeliranje spojen veze i veze višeg stupnja. Nakon toga izraditi dijagram baze podataka i kreirati bazu podataka. |
| 1. Faza | Ugradnja odabrane arhitekture MVC, napisati pripadajuću dokumentaciju. Isporučiti programsko rješenje za čuvanje kućnih ljubimaca te napisati 5 testova za testiranje. |
| 1. Faza | Modelirati reprezentativan proces. Isporučiti krajnje programsko rješenje( Izraditi korisničko sučelje). |

