

## 1. Sažetak

## 2. Uvod i motivacija (max. 2 - 3 stranice)

Cilj projekta, u sklopu kolegija programsko inženjerstvo, bio je napraviti jasnu, preglednu, čistu i pristupačnu platformu, jednostavno ali učinkovito dizajniranu; Namjenjenu za dijeljenje odnosno, objavu događaja kao i za jednostavan i lagan pronalazak istih prema vlastitim željama i ukusu.

**Ciljano tržište** je sva populacija kojoj je dozvoljen posjet događaja (dakle dobna granica ovisiti će o pojedinom događaju), odnosno koji žele provesti neko vrijeme prisustvujući na nekom od organiziranih, javnih događaja; poput primjerice grupnih rekreativnih sportstkih aktivnosti, glazbenih nastupa i događaja, online događaja (edukativni, 'entertainment'), kinematografskog sadržaja... **Korisnici** aplikacije su stoga ljudi koji žele proširiti glas o nekom događaju ili ljudi koji žele posjetiti neki događaj.

Mnogo modernih stranica (/web aplikacija) je ultra nabrijano dizajnirano. Svašta se dešava. Reklame skaču na sve strane. Stranice sa svrhom koju mi nastojimo ispuniti nisu puno drugačije. Naša stranica trebala bi biti jasna, čista, pregledna i nenapadna, **prednost** toga bilo bi veće usmjerenje pažnje na same događaje. *Prednost* je i manja potrošnja kapaciteta mozga koju će korisnici upotrebljavati tijekom korištenja naše aplikacije (pažnja se neće rasipati na nepotreban sadržaj, jer ga neće ni biti).

*Druga prednost* je ta da aplikacija ima jednu glavnu svrhu. Bazirana je isključivo oko društvenih događaja; Za razliku od drugih aplikacija koje uz mogućnost objave/pretrage događaja pružaju mnoge druge usluge, primjerice facebook, odnosno aplikacija kojima svrha nije bazirana primarno oko društvenih događaja. To je prednost iz dva razloga. Jedan je taj da korisnik može koristiti aplikaciju samo sa jednom svrhom, drugi je da zbog veće specijalizacije možemo bolje prilagoditi usluge ciljanom tržištu.

Mnogo ljudi ima korisničke profile na raznim društvenim mrežama, poput facebook-a. Facebook primjerice ima integriranu mogućnost objave događaja. No Facebook nije u redu. Koristite našu aplikaciju. I, nemojte koristiti facebook.

### 3. Razrada funkcionalnosti (4 - 8 stranica)

- Opisati i grupirati funkcionalnosti po skupinama korisnika (pr. administrator, menadžer, korisnik smartphone-a, ...). Priložiti "Use Case" dijagram cijelog sustava. Ukoliko je potrebno, može se napraviti i "Use Case" dijagram posebno za dijelove sustava, no svakako mora postojati jedan početni krovni dijagram cijelog sustava. Navesti i opisati način na koji će aplikacija komunicirati sa ostalim sustavima (pr. sustavi u postojećim ustanovama, vladini sustavi, ...) što također mora biti vidljivi na "Use Case" dijagramu. Opisati korisničke scenarije na temelju kojih je izrađen dijagram.

### 3.1. Prototip sučelja

- Ako želite, priložiti i kako je izgledao prototip sučelja za aplikaciju. To može biti u obliku nekoliko "ekrana": prijava, početni izbornik (ako ima), podešavanje opcija (ako treba) te svakako ekrane za kompliciranije procese.

### 3.2. Klasni dijagram

- Sastaviti klasni dijagram (eng. Class diagram) za objekte iz domene aplikacije koji se spremaju na bazu/backend (Korisnik, Račun, Artikal ...) te pojasniti po potrebi ključne dijelove dijagrama (npr. zbog čega se negdje koristi agregacija, kompozicija, nasljeđivanje) ako to nije intuitivno jasno.

## 4. Implementacija (3-5 stranica)

- Dokumentirati koristeći klasne dijagrame na koji način su riješene ključne funkcionalnosti u aplikaciji (npr. Izrada računa, ...) gdje je vidljivo koje se Vue komponente koriste (views/components), te na koji način su povezane. Vue komponentu prikazati kao jednu klasu i njezine „data” kao atribut.

## 5. (Opcionalno) Korisničke upute (4 - 6 stranica)

- Pojasniti način na koji se koristi aplikacija koristeći screenshote sa stvarnog sučelja aplikacije