

## 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 web aplikaciju, jednostavnog ali učinkovitog dizajna. Namjena aplikacije je djeljenje odnosno, objava događaja kao i jednostavan 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. Mnogo 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 za objavu događaja. No Facebook nije u redu, pa savjetujemo da umjesto toga koristite našu aplikaciju.

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

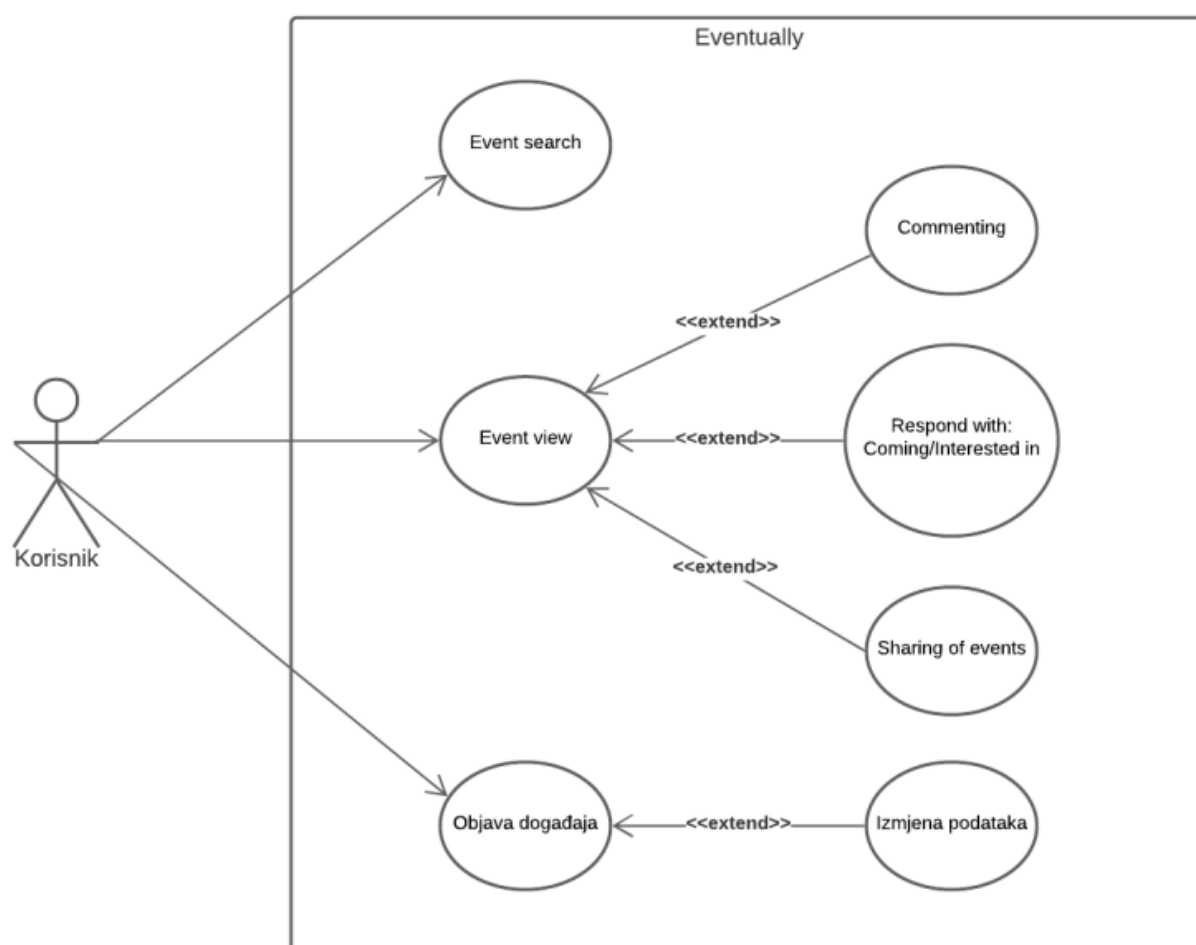
Posjetitelj:

- pregled događaja (uz mogućnost filtriranja po željenim kriterijima)
- kreiranje korisničkog računa

Korisnik:

- pregled i filtriranje događaja
- objava događaja
- označavanje događaja (like/watch)

Početni Use Case dijagram izgledao je ovako:



- 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.

Novi use case dijagram, prilagođen stvarnoj aplikaciji:

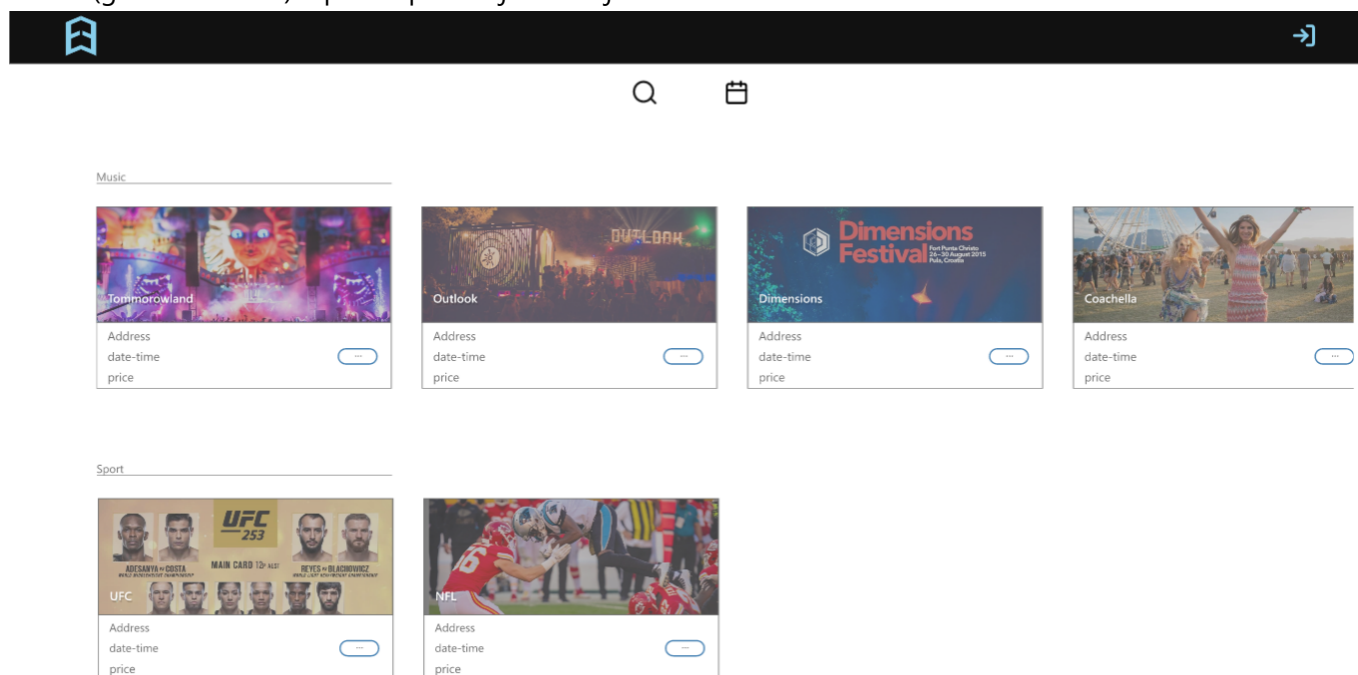


novi use case dijagram ovdje

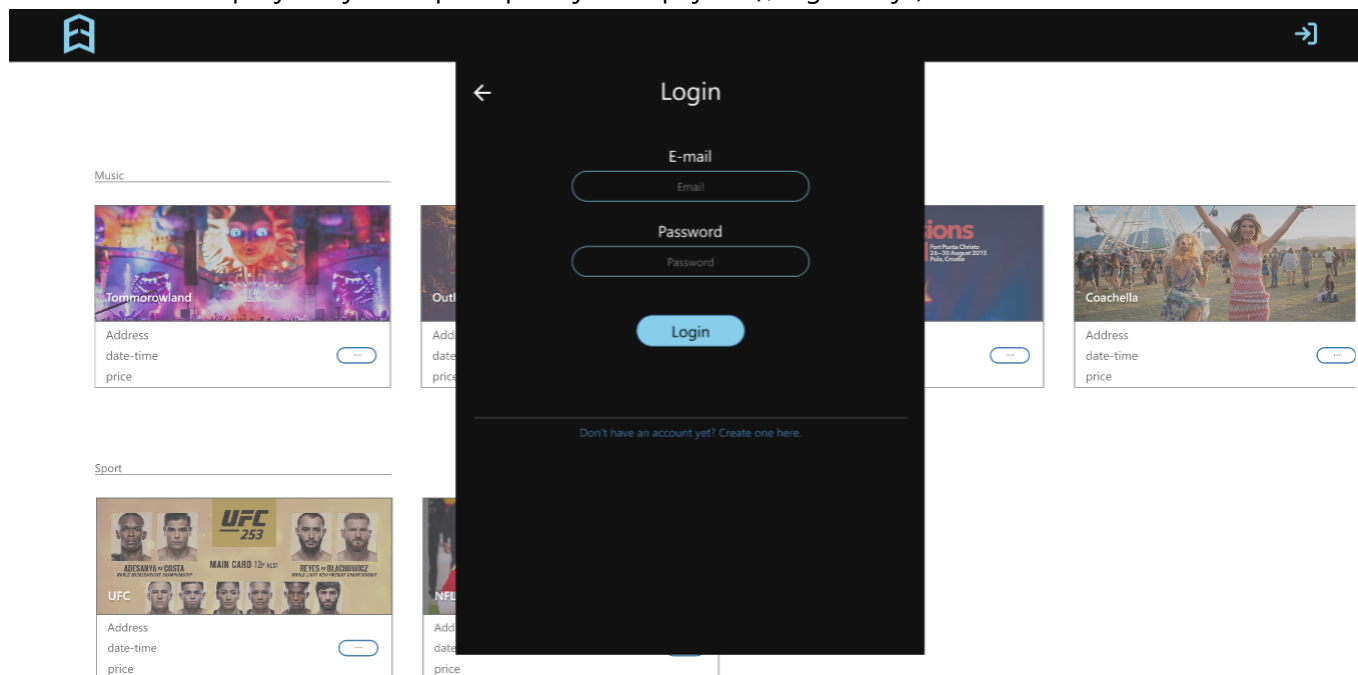
potreban opis novog dijagrama

### 3.1. Prototip sučelja

Home (glavna stranica) u prototipu bila je zamišljena ovako:



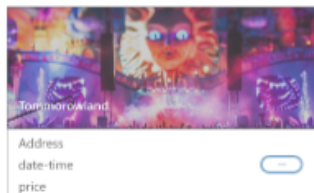
Sa Home stranice posjetitelj može pristupiti dijelu za prijavu (i, registraciju):



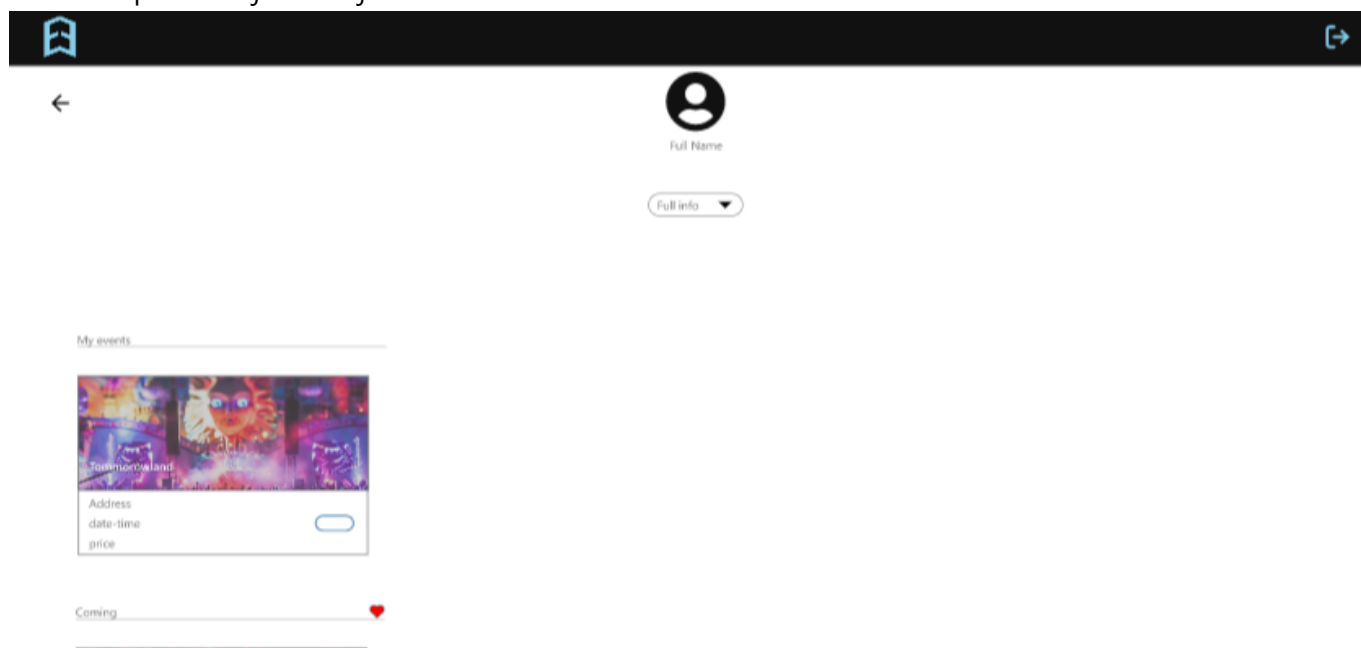
Prijavom korisniku se u toolbar-u pojavljuje mogućnost za kreiranje eventa:



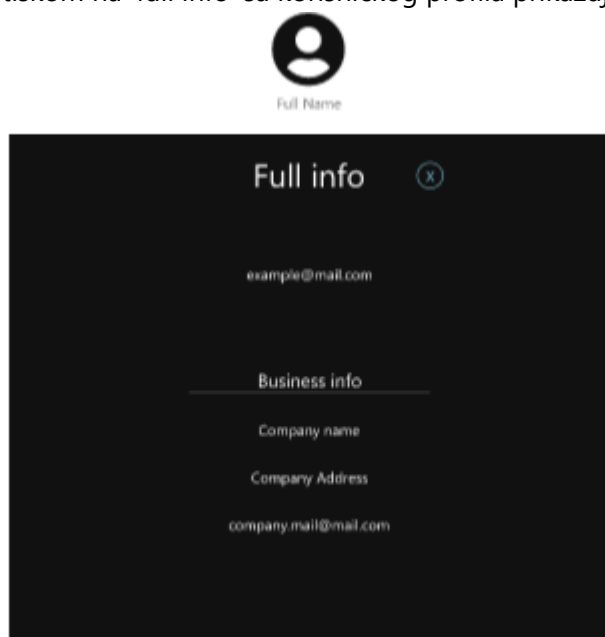
Music



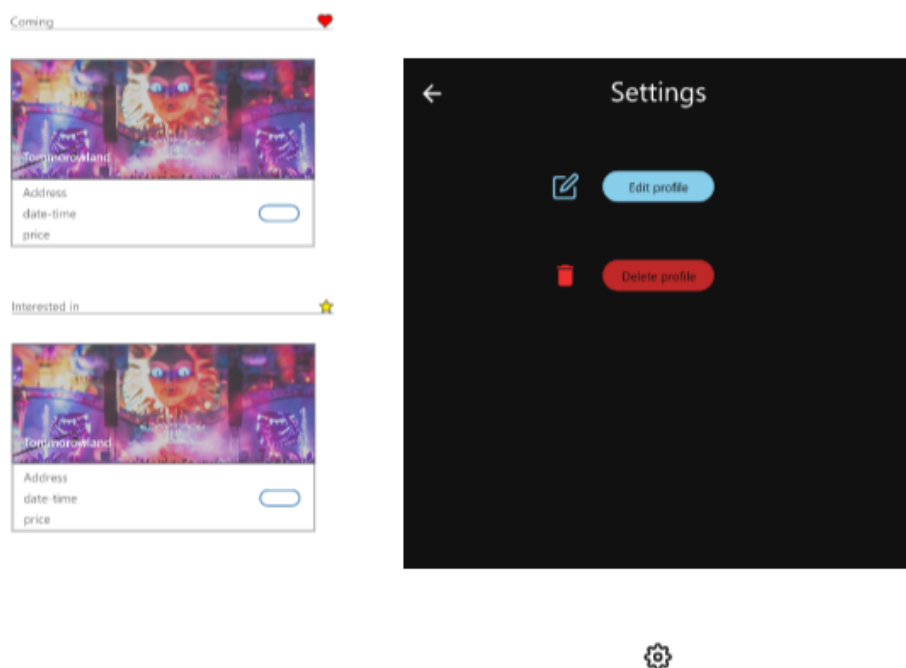
Korisnički profil bio je zamišljen ovako:



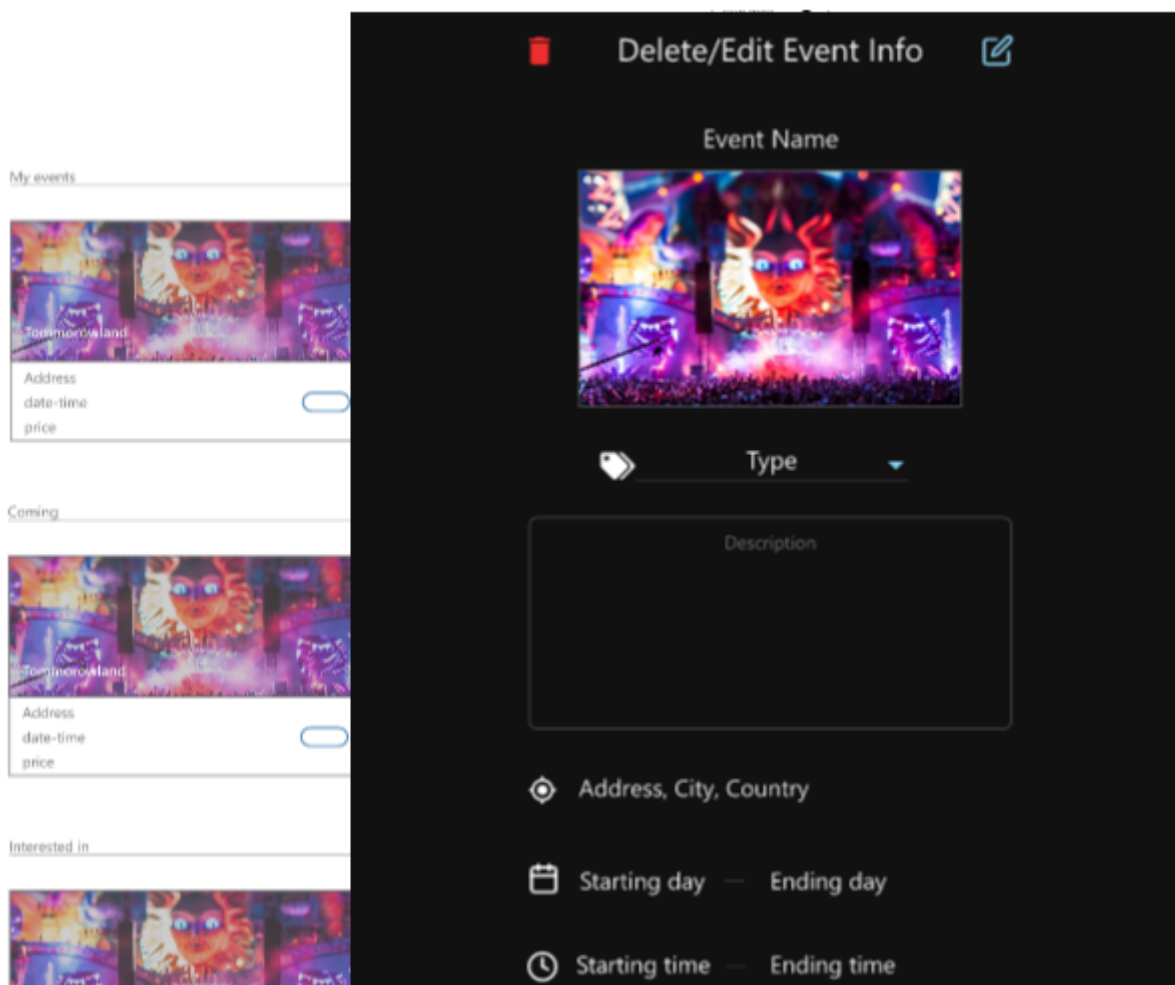
Pritiskom na 'full info' sa korisničkog profila prikazuje se koje je podatke korisnik spremio o sebi:



Na dnu stranice 'UserProfile' zamišljeno je da stoje mogućnosti za uređivanje/brisanje korisničkog profila:

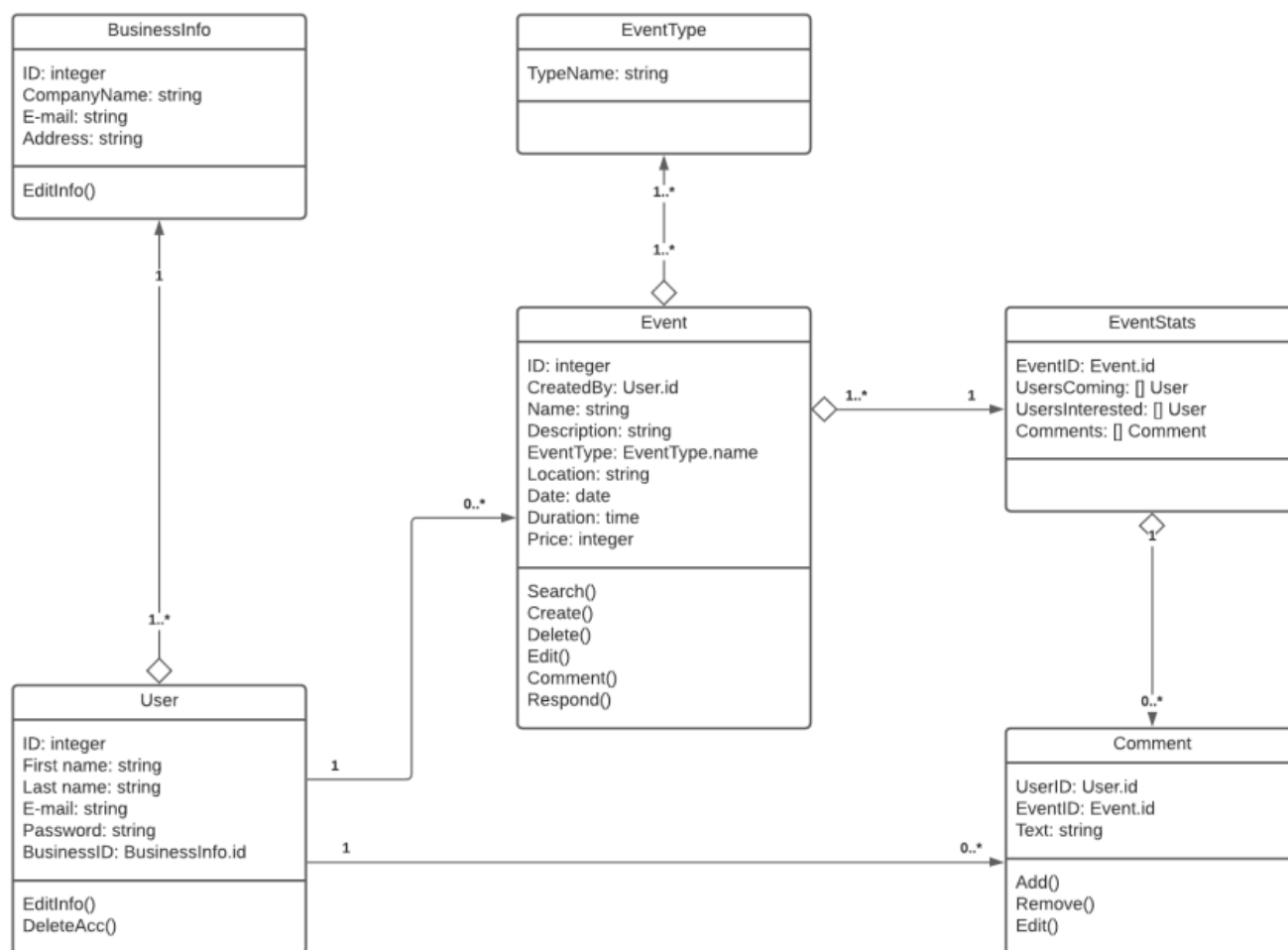


Također, u prvobitnoj ideji bilo je zamišljeno da korisnik ima mogućnost pregleda događaja koje je objavio, te uređivanja/brisanja istih:



## 3.2. Klasni dijagram

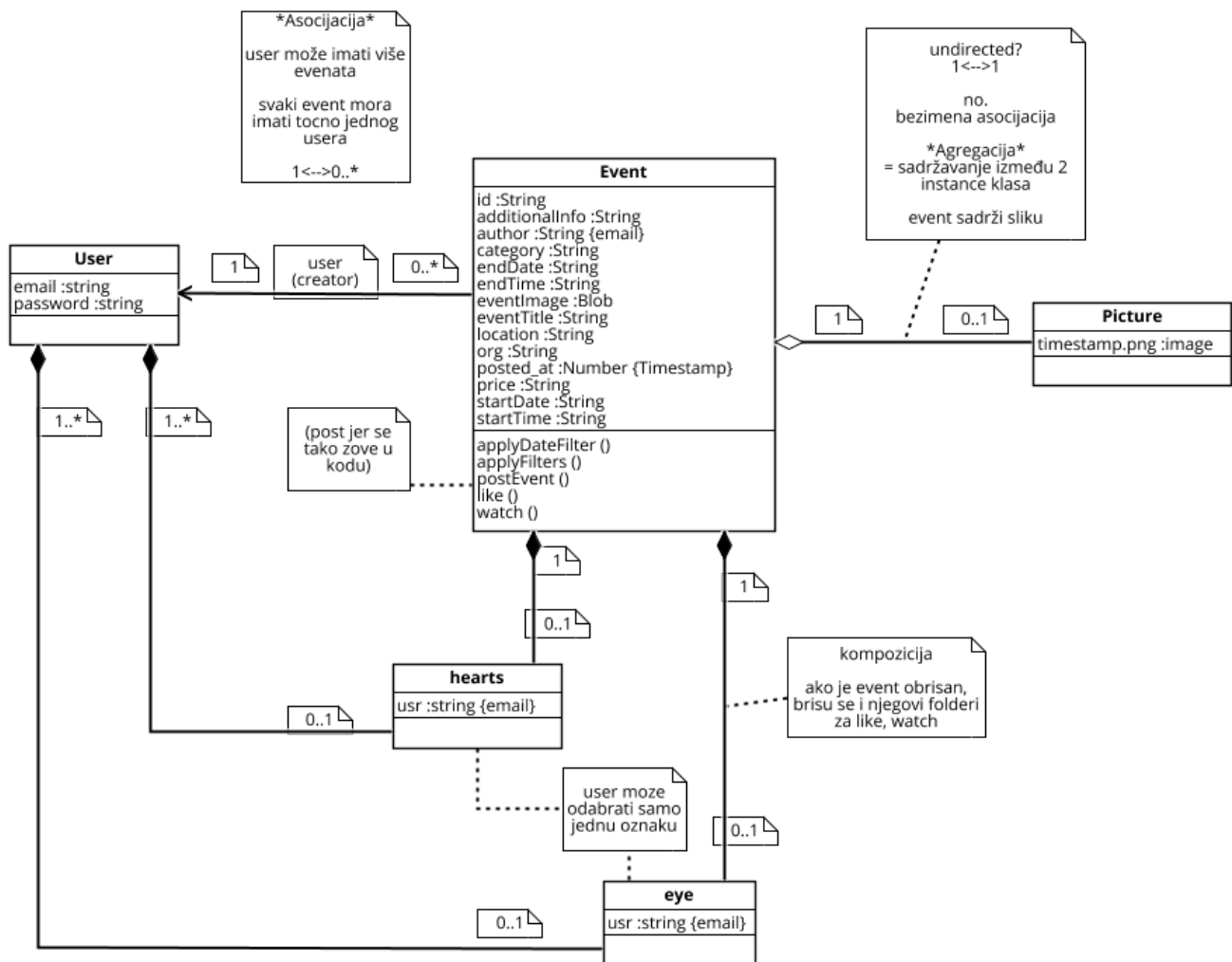
Početni klasni dijagram:





## Klasni dijagram prilagođen stvarnoj aplikaciji

- Objekti o kojima spremamo podatke na backend (aplikacija koristi Firebase za backend soluciju):
  - user
  - event
    - url slike
    - broj zainteresiranih za event



Class Diagram - Signavio

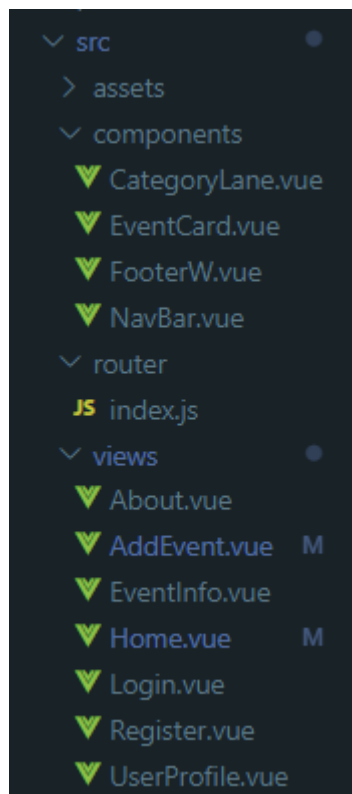
'Najškakljiviji' dio diagrama su mape 'hearts' i 'eye' u koje se pohranjuje email korisnika koji označi pojedini event za pripadajućom oznakom. Kod je napisan tako da za jedan event svaki korisnik može imati označenu samo jednu od dvije oznake (ne može označiti 1 event sa obje oznake).

### Odnos event->hearts/eye

Veza event - hearts, event - eye je veza kompozicije. Ako se event obriše treba obrisati i pripadajuće mape hearts, eye; ukoliko iste postoje za taj event. Svaki event može imati 0 ili 1 od te dvije mape; jedna mapa ima samo jedan 'parent' event.

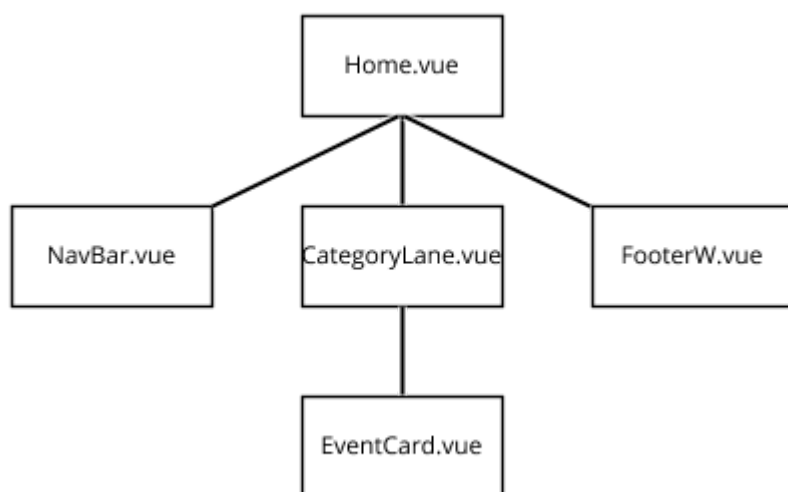
- **Odnos user->hearts/eye;** Veza je ista kao u odnosu eventa i mapa za oznaku (kompozicija). Vjerujem da ovisno o tome kako gledamo možemo vezu shvatiti na 2 načina:
  1. user -- 1..\* ---- 0..1 -- eye/hearts
    - svaka od 2 mape može imati pohranjen mail od 1 ili više korisnika
    - 1 ili više korisnika može biti pohranjen u mapu za pojedini event 0 ili jednom
  2. user -- 1 ---- 0..\* -- eye/hearts
    - svaki user može staviti oznaku u 0 ili više mapa (za različite evente)
    - u svakoj se mapi može userov mail može nalaziti samo jednom

## 4. Implementacija (3-5 stranica)



Lista dokumenata u projektu

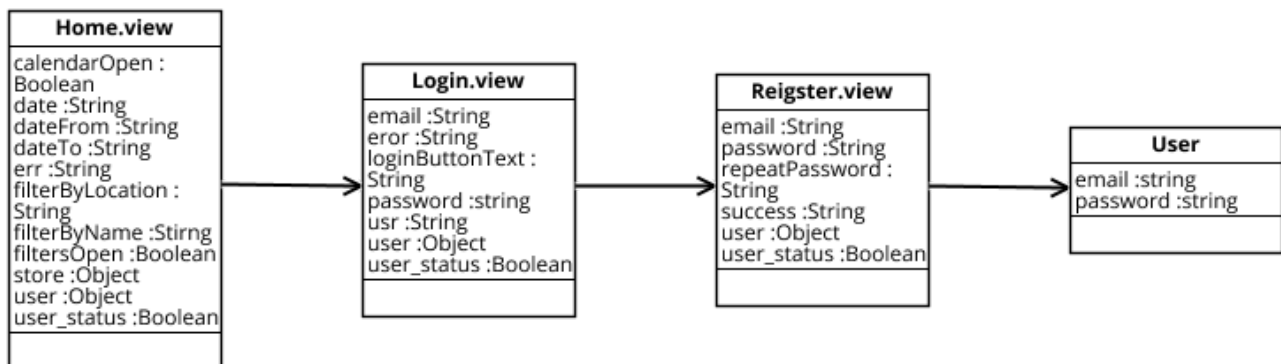
Na temelju [ovog dijela vue dokumentacije](#), hijerarhija komponenti na Home.vue view-u izgleda ovako:



Na **Home.vue** view-u nalazi se **CategoryLane.vue** komponenta u kojoj se nalazi **EventCard.vue** komponenta.

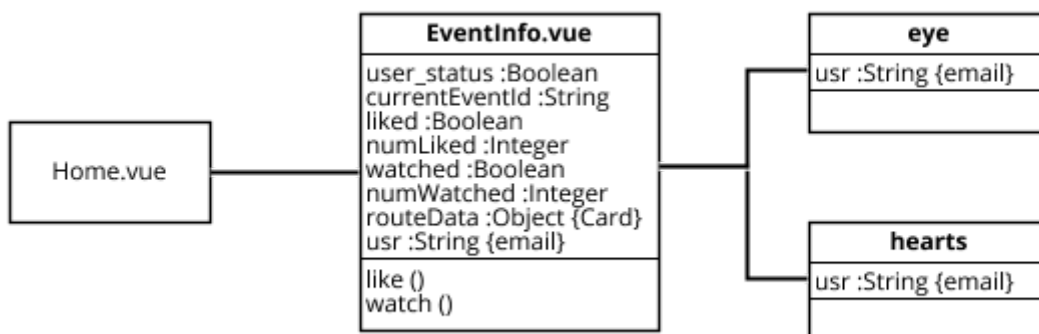
Home sadrži podatke iz store.js-a o kategorijama za CategoryLane, te ih šalje u tu komponentu; U lane komponenti nalazi se EventCard komponenta. U samoj EventCard komponenti odvija se provjera pripada li kartica u trenutni red.

Prikaz .vue dokumenata koji imaju ulogu u **kreiranju računa** (unosu korisnika u bazu), te **prijave korisnika** u sustav.



- korisnik (posjetitelj) može sa *Home.vue* otići na *Login.vue*
  - Home.view sadrži podatke o statusu korisnika (ako je prijavljen ne može otići na Login.view), i o korisniku (ako je prijavljen)
- *Login.vue* omogućuje prijavu u aplikaciju ili pristup *Register.vue* kako bi se registrirao ako već nije
  - Login.view bilježi podatke: mail, password (za prijavu), te error ako prijava nije uspješna
- **Register.vue** omogućuje korisniku izradu računa
  - potrebni podaci: email, password, repeatPassword
  - nakon unosa podataka korisnik je spremljen u bazu ako je Firebase provjerom ustanovio da su podaci ispravni

**Označavanje eventa** sa like/watch odvija se na sljedeći način:



Za svaki event korisnik bira jednu od dvije oznake te se njegov mail sprema u odgovarajuću mapu, u event sa pripadajućim id-jem.

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

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

Početna stranica trebala bi biti jednostavna, bez nerazumljivih djelova. U gornjem desnom kutu posjetitelj stranice može otići na stranisu za prijavu i registraciju (registracijom odnosno, prijavom u aplikaciju korisnik ostvaruje sve mogućnosti aplikacije).



### Music



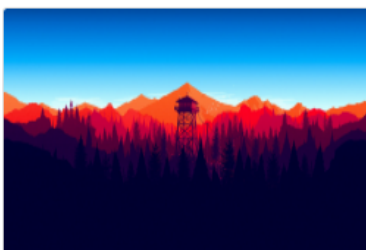
#### Roskilde

📍 Roskilde, Denmark

📅 2021-06-26

🕒 19:57

[More](#)



#### Firewatch

📍 Mutilska 49, Pula

📅 2021-03-01

🕒 21:57

[More](#)



## Login

Email address

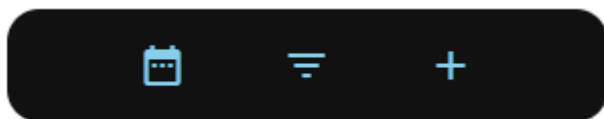
Password

[Login](#)

Don't have an account? You can make one [here](#).

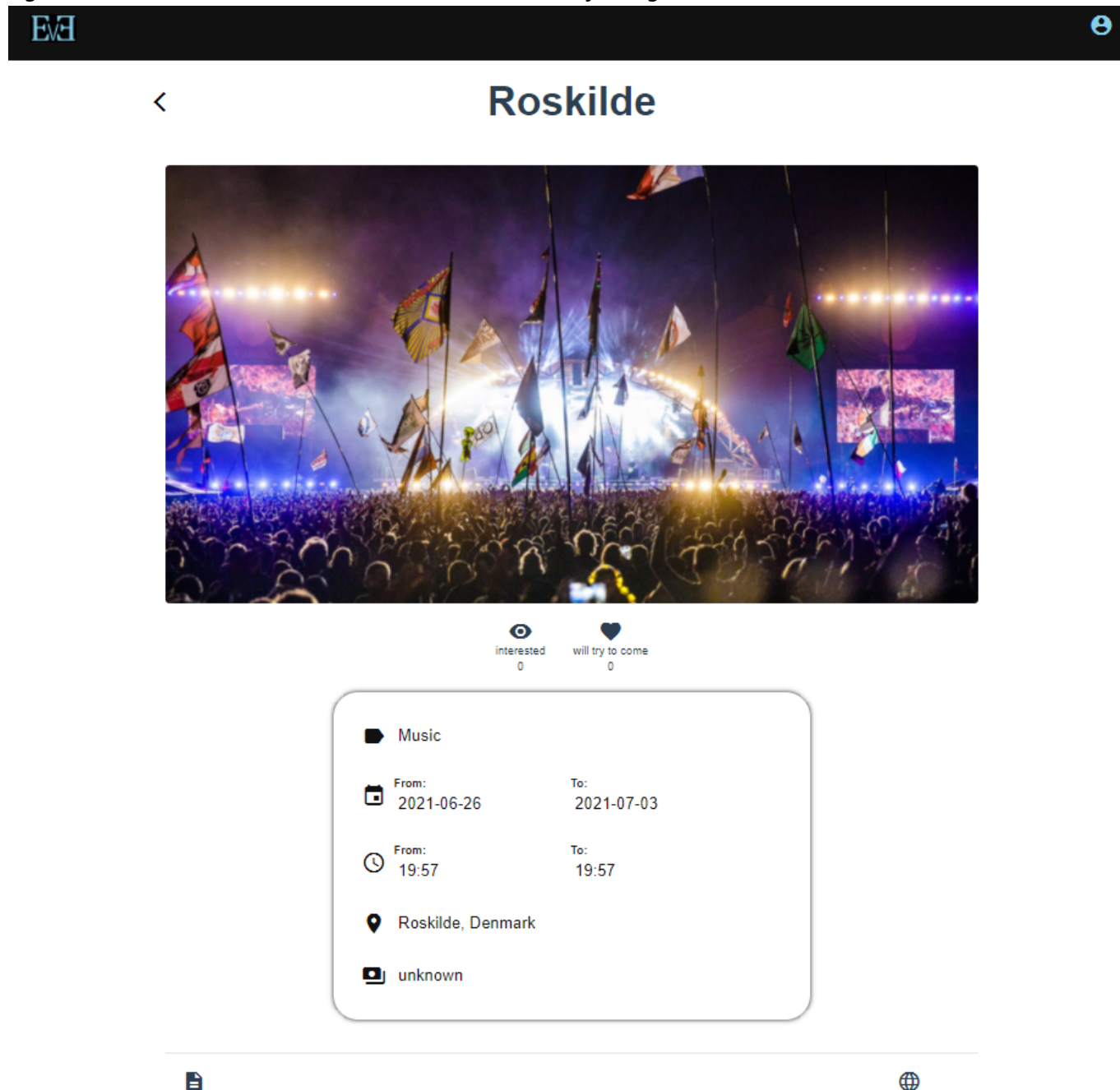
Toolbar pruža većinu mogućnosti koje korisnik može ostvariti pomoću aplikacije. Mogućnosti su redom:

- kalendar: pruža mogućnost biranja prikazanih događaja po datumu
- filtri: mogućnost filtriranja po ostalim informacijama, poput naziva i lokacije
- add (+): vodi korisnika na novi prozor gdje su ponuđena polja za unos podataka o događaju



**TU MOŽE DOĆ SLIKA FILTRA (klendar i filters)**

Pritiskom na 'more' na bilo kojoj kartici korisnik će biti preusmjeren na odgovarajući prozor na kojem su prikazani svi podaci o pojedinom događaju; također, korisnik ima mogućnost označiti pojedini događaj sa ikonom oko ili srce kako bi sam kreator događaja imao uvid u broj zainteresiranih (srce označava veću sigurnost da će korisnik doći a oko zainteresiranost i manju mogućnost dolaska).



Mogućnost oznake sa dolaskom može ostvariti samo prijavljeni korisnik.

Tu još može doć jedna stranica kad user bude imao gotov profile page