1. Želite ostvariti ideju za web-trgovinom.

Korisnici mogu naručiti odjeću putem web-trgovine koja će doći na kućnu adresu u dogovoreno vrijeme, isprobati ju te zatim kupiti bez dodatne naknade. Ukoliko se ne odluče na kupnju, plaćaju fiksnu naknadu. Odjeću vraćaju nazad isti oni koji su je i dostavili. Korisnici plaćaju gotovinom ili karticom.

Usluga će biti dostupna kao web-aplikacija te mora biti podržana na web-preglednicima (Chrome, IE..)

a) Koji problem rješava navedena usluga?

b) Koje su moguće granice sustava?

c) Tko su korisnici i koja je njihova uloga nakon što je usluga ostvarena?

d) U fazi ste razvoja i imate rani prototip, koga ćete pitati za investiciju?

2. Okupili ste tim od 4 člana, našli prostor. Razmišljate koji model biste mogli koristiti. Proanalizirajte biste li mogli koristiti brzi razvoj s obzirom na 4P, zahtjeve i naručitelje?

3. Navedite i objasnite 3 principa brzog razvoja koji bi vam pomogli u razvoju.

4. Navedite 6 programskih zahtjeva.

5. Što su konfliktni a što preklapajući zahtjevi? Kako i zašto nastaju? Kako ih se može riješiti?

6. a) Odaberite i objasnite metode prikupljanja zahtjeva za zadatak 1., objasnite zašto baš njih.

b) Koju metodu ne možete koristiti u razvoju ove usluge?

7. Opišite i nacrtajte UCD za 1.zadatak.

8. Nacrtajte MVC arhitekturu za zad.1

9. Koju programsku tehnologiju biste koristili?

10. Primjećuje se veći broj korištenja aplikacije na tabletima. Što biste morali promijeniti da se aplikacija može koristiti na operacijskom sustavu Android?