

# Projekt „Hobby shop“ Vizija

Verzija 1.0

## Povijest razvoja

Datum	Verzija	Opis	Autori
	1.0	Kreiranje	Anton Viskić, Matej Rakić

## Sadržaj

### 1. Uvod

- 1.1 Cilj
- 1.2 Svrha
- 1.3 Definicije – akronimi
- 1.4 Literatura

### 2. Postavljanje zahtjeva

- 2.1 Opis problema
- 2.2 Namjena sustava

### 3. Opis korisnika i davatelja zahtjeva

- 3.1 Pregled davatelja zahtjeva
- 3.2 Pregled korisnika sustava
- 3.3 Korisničko okruženje
- 3.4 Osnovne potrebe davatelja zahtjeva i krajnjih korisnika

### 4. Pregled sustava

- 4.1 Pogled na sustav
- 4.2 Pretpostavke i zavisnosti

### 5. Značajke sustava

### 6. Ostali zahtjevi

# Vizija

## 1. Uvod

Cilj ovog dokumenta je analizirati, prikupiti, definirati potrebe i značajke Sustava za online kupovinu. Sustav bi trebao osigurati potencijalnom kupcu mjesto gdje brzo i efikasno obaviti kupovinu, također i trgovini pruža mogućnost izlaganja svojih proizvoda i usluga.

### 1.1 Cilj

Cilj ovog dokumenta je što preciznije opisati svrhu i namjenu projekta „Hobby Shop“, te opisati njegove elemente i funkcionalnosti iz korisničke i administratorske perspektive.

### 1.2 Svrha

Najjednostavniji opis svrhe ovog projekta je „dostupnost“. Korisnici, te potencijalni kupci na aplikaciji imaju jasan prikaz što „Hobby Shop“ nudi. Proizvodi koje kupci mogu odabrati imaju precizan naziv, opis, cijenu, kao i sliku proizvoda. Pod „dostupnošću“ smatramo upravo to da korisnici mogu bez puno komplikacija, iz svojih domova odabrati željene proizvode, te ih na kraju i kupiti.

### 1.3 Reference

Vidjeti dokument Rjecnik

### 1.4 Literatura

Internet

## 2. Postavljanje zahtjeva

### 2.1 Opis problema

Problem	Svaka trgovina treba imati svoje proizvode oglašene na internetu da bi bila kompetitivna na tržištu
Djelovanje problema	Problemi se odražavaju na prodaju proizvoda
Posljedice problema	Krive informacije o ponudi
Uspješno rješavanje	Zadovoljni korisnici i posjetitelji

### 2.2 Namjena sustava

Sustav je namijenjen	Osobama koje imaju fizičku trgovinu, a još uvijek nemaju online trgovinu
Koji	Imaju potrebu za oglašavanjem svojih proizvoda
Sustav online trgovine	Predstavlja web stranicu
Prednosti korištenja sustava	Veća vidljivost proizvoda, šira dostupnost, lakša komunikacija sa udaljenim kupcima

### 3. Opis korisnika i davatelja zahtjeva

#### 3.1 Pregled davatelja zahtjeva

Ime	Opis	Odgovornosti
Online trgovina	Trgovanje proizvodima i uslugama trgovine	Ažuriranje proizvoda i održavanje stranice

#### 3.2 Pregled korisnika sustava

Ime	Opis	Odgovornosti	Davatelj zahtjeva koji prezentira interese korisnika
Korisnik	Koristi aplikaciju za kupnju proizvoda za slikanje i crtanje	/	Trgovina
Posjetitelj	Pregled objavljenih proizvoda.	/	Trgovina
Administrator	Motrenje rada aplikacije, održavanje korisnika i proizvoda	Odgovoran za integritet podataka i odvijanje svih aktivnosti u okviru aplikacije.	Trgovina
Moderator	Motrenje rada aplikacije, održavanje proizvoda	Odgovoran za integritet podataka i odvijanje svih aktivnosti u okviru aplikacije.	Trgovina

#### 3.3 Korisničko okruženje

Poslodavac će ovaj sustav moći samostalno koristiti. Sustav bi trebao biti jednostavan i lak za korištenje. Posjetitelji bi trebali lagano obavljati navigaciju i kupnju sa web stranice.

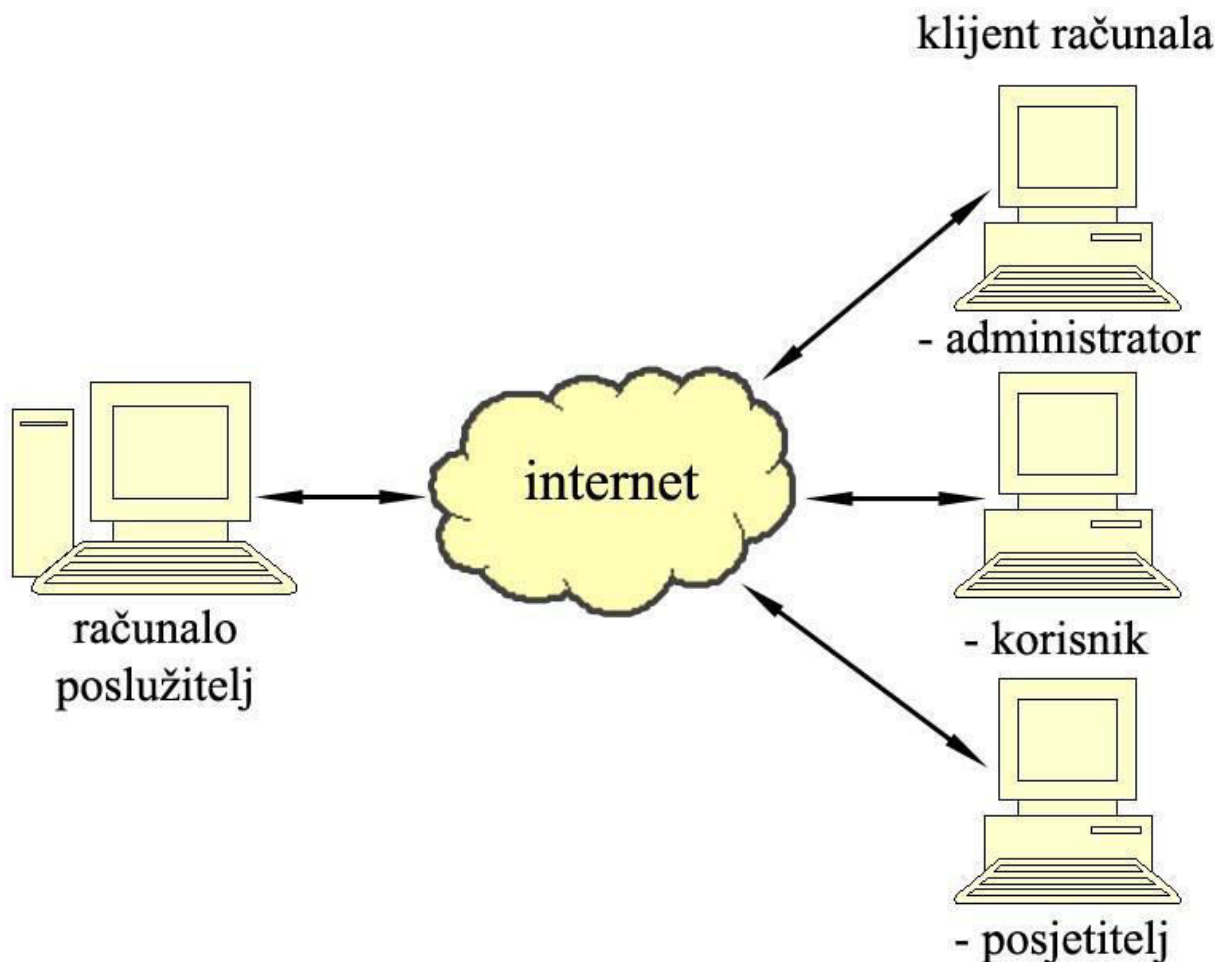
#### 3.4 Osnovne potrebe davatelja zahtjeva i krajnjih korisnika

Trenutno stanje je da se željene proizvode za slikanje i crtanje (koji mogu biti vrlo specifični) vrlo teško nalazi u knjižarama. Još rjeđe su specijalizirane prodavnice za prodaju proizvoda za umjetnost. Ukoliko na ponudi u knjižarama postoje traženi proizvodi, opet utrošeno vrijeme za pronalazak istih je puno veće u odnosu na online kupovinu. Ova aplikaciju nudi upravo to rješenje; vrlo brz i precizan način pronalaska i kupnje olovaka, kistova ili platana koje kupac traži.

## 4. Pregled sustava

### 4.1 Pogled na sustav

Aplikacija „Hobby Shop“ je internet sustav. Sustav se sastoji od jednog računala poslužitelja i neograničenog broja klijent računala koji su povezani preko interneta. Računalo poslužitelj je stalno dostupan. Klijent računala pristupaju preko interneta gdje dobivaju potrebne informacije. Na svakom računalu mora biti instaliran operacijski sustav s grafičkim korisničkim sučeljem. Na računalu poslužitelju se nalazi web server i baza podataka. Na klijent računalima treba biti instaliran neki web preglednik i biti omogućen pristup internetu.



### 4.2 Pretpostavke i zavisnosti

Ova aplikacija je neovisna o operacijskom sustavu i može raditi na bilo kojoj računalnoj konfiguraciji. Sustav ne može funkcionirati bez računala poslužitelja, računala klijenta i interneta. Računalo poslužitelj mora biti stalno dostupan.

## 5. Značajke sustava

### Opće značajke sustava:

- └ stabilnost
- └ veća komfornost usluge (mogućnost rada iz vlastitog doma)
- └ paralelni rad velikog broja korisnika
- └ pregled potrebnih informacija na jednom mjestu
- └ mogućnost korisnika da kupi željeni proizvod

### *Korisnik* može:

- └ dodavati proizvode u košaricu
- └ kupiti proizvode
- └ pregledavati ponuđene proizvode

### *Posjetitelj* može:

- └ pregledati sve ponuđene proizvode
- └ dodavati proizvode u košaricu
- └ može se registrirati i dobiti ovlasti korisnika

### *Administrator* može:

1. ažurirati bilo koji podatak u sustavu (pretpostavlja se da osoba zadužena za administraciju obavlja taj zadatak bez zloupotrebe položaja)
  - ažurirati korisnike (ime, email, ulogu), brisati korisnike
  - ažurirati proizvode, dodavati proizvode, brisati proizvode
2. održavati bazu podataka, spremati njezinu kopiju i obnavljati podatke u slučaju kvara sustava

### *Moderator* može:

1. ažurirati podatke u sustavu
  - ažurirati korisnike (ime, email)
  - ažurirati proizvode, dodavati proizvode, brisati proizvode
  - ažurirati kategorije, dodavati kategorije

## 6. Ostali zahtjevi

- sustav mora nesmetano raditi 24h dnevno
- u slučaju kvara, podaci se ne smiju izgubiti (o tome brine administrator sustava)
- sustav mora kvalitetno podržavati paralelni rad više desetaka korisnika
- potrebno je osposobljavanje poslodavca za rad na sustavu
- postavljanje sustava na web može vršiti samo administrator

## 7. Schema baze podataka

