

VISOKA SKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE



ITS INFORMATION
TECHNOLOGY
SCHOOL

VISOKA ŠKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA IT

Web programiranje

**CompShop – online prodavnica računara i računarske
opreme**

Predmetni nastavnik:
Prof. Dr Selver Pepić

Student:
Lazar Adjancic 530/17

1. UVOD

1.1 Korišćeni programski jezici

Tokom projekta su korišćeni sledeći programski I markup jezici:

- HTML
- CSS
- JavaScript
- JQuery
- Bootstrap
- AJAX
- PHP

1.2 Opis funkcionalnosti

1.21 Registracija I logovanje

Na sajtu postoje stranice za registraciju i logovanje. Prilikom uspešne registracije korisnik kreira svoj nalog I upisuje se u bazu. Provera podataka se nalazi na serverskoj strani. Nakon registracije korisnik se može ulogovati na stranici za logovanje. Prilikom uspešnog logovanja kreira se sesija sa svim podacima o korisniku. Provera se takođe vrši na serverskoj strani I ukoliko uneti podaci nisu validni korisnik dobija prikaz o postojanju greške.

1.22 Slanje mail-a I reklamacija

Na sajtu postoji kontakt stranica. Kontakt stranici imaju pristup svi korisnici (i sa i bez korisnickog naloga). Predstavlja formu preko koje se mogu slati pitanja adminu putem mail-a, kao i kritike, pohvale ili reklamacije. Potrebno je samo uneti neke osnovne podatke o korisniku. Nakon uspešno poslatog mail-a, mail se upisuje direktno u bazu.

1.23 Proizvodi

Proizvodi se dinamički učitavaju iz baze. Na stranici na kojoj se nalaze proizvodi, postoji mogućnost pretraživanja proizvoda po id-u, nazivu ili po tipu proizvoda(desktop, laptop, dodatna oprema). Proizvodi se takođe mogu sortirati po ceni ili imenu.

1.24 Kupovina

Klikom na dugme "Dodaj u korpu" proizvod se automatski pojavljuje na stranici gde se nalazi korpa. Može se odrediti količina određenog proizvoda koji će se dodati u korpu. U korpi se prikazuje lista proizvoda za kupovinu, cena svakog pojedinačnog proizvoda, cena svakog proizvoda na osnovu količine($\text{cena} \times \text{količina}$) i ukupna cena svih proizvoda u korpi. Nakon obavljene kupovine kreira se narudžbenica u txt fajlu, narudžbenica se automatski upisuje u bazu.

1.3 Tema

Tema projekta je Cyberspace, online prodavnica računara i računarske opreme. Korisnici mogu izvršiti kupovinu online proizvoda koji su u ponudi, pretražiti sekciju proizvoda.

2. Organizacija

2.1 Organizaciona šema sajta

Sa svake strane se može pristupiti svakoj strani, osim stranica za dodavanje, brisanje i azuriranje podataka o korisnicima i proizvodima koje su dostupne isključivo administratorima sajta.

USE CASE – korisnik



Slika 1. Use Case dijagram korišćenja

Na osnovu use case dijagrama uočavamo sledeće slučajeve korišćenja:

1. Registracija
2. Logovanje
3. Slanje email-a
4. Pretraživanje proizvoda
5. Kupovina

Verbalni opis

UseCase1: Registracija

Naziv: Registracija

Aktor: Korisnik

Učesnici: Korisnik i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je pokrenuta, korisnik nema korisnički nalog i pristupa registrowanju.

Osnovni scenario:

1. Aplikacija prikazuje formu za registraciju
2. Korisnik unosi podatke o sebi (ime, prezime, email, korisničko ime, sifru)
3. Korisnik poziva aplikaciju da kreira korisnika sa zadatim podacima
4. Aplikacija proverava postojanje korisnika sa zadatim korisničkim imenom
5. Aplikacija kreira korisnika i upisuje ga u bazu

Alternativni scenario:

1. Aplikacija pronalazi korisnika sa zadatim korisničkim imenom, i prikazuje poruku da takav korisnik već postoji
2. Aplikacija ne može da kreira korisnika sa unetim podacima, i prikazuje odgovarajuću poruku

UseCase2: Logovanje

Naziv: Logovanje

Aktor: Korisnik

Učesnici: Korisnik i aplikacija

Scenario: Aplikacija je pokrenuta, korisnik ima napravljen korisnički nalog i pristupa logovanju.

Osnovni scenario:

1. Korisnik unosi korisničko ime i lozinku
2. Korisnik poziva aplikaciju da proveriti postojanje korisnika sa zadatim korisničkim imenom i lozinkom
3. Aplikacija proverava postojanje korisnika
4. Aplikacije prebacuje korisnika na početnu stranu i otpočinje sesiju

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne pronalazi korisnika, nema korisničkog imena
2. Aplikacija pronalazi korisnika sa zadatim korisničkim imenom, ali je lozinka neispravna i prikazuje poruku o grešci

UseCase3: Slanje email-a

Naziv: Slanje email-a

Aktor: Korisnik

Učesnici: Korisnik i aplikacija

Scenario: Aplikacija je pokrenuta i korisnik se nalazi na kontekst strani.

Osnovni scenario:

1. Korisnik popunjava formu za slanje mail-a
2. Korisnik poziva aplikaciju da pošalje mail
3. Aplikacija šalje mail administratoru
4. Aplikacija prikazuje poruku o uspešno poslatom mail-u

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne uspeva da pošalje mail administratoru

UseCase4: Pretraživanje proizvoda

Naziv: Pretraživanje korisnika

Aktor: Korisnik

Učesnici: Aplikacija i korisnik

Preduslov: Aplikacija je pokrenuta i korisnik se nalazi na strani sa proizvodima.

Osnovni scenario:

1. Korisnik pretražuje proizvode po id-u, imenu ili tipu proizvoda
2. Korisnik poziva aplikaciju da pretraži proizvode
3. Aplikacija proverava postojanje korisnika sa unetim karakteristikama
4. Aplikacija izbacuje sve proizvode koji odgovaraju traženim kategorijama
5. Korisnik poziva aplikaciju da izvrši sortiranje po ceni ili nazivu
6. Aplikacija izvršava sortiranje

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne pronalazi proizvod sa unetim karakteristikama.

UseCase5: Kupovina

Naziv: Kupovina

Aktor: Korisnik

Učesnici: Aplikacija i korisnik

Preduslov: Aplikacija je pokrenuta, korisnik je ulogovan i nalazi se na stranici sa proizvodima.

Osnovni scenario:

1. Korisnik bira proizvode i količinu proizvoda koje želi da kupi
2. Aplikacija prebacuje izabrane proizvode u korpu
3. Korisnik poziva aplikaciju da napravi narudžbenicu
4. Aplikacija kreira narudžbenicu u txt fajlu i ubacuje je u bazu

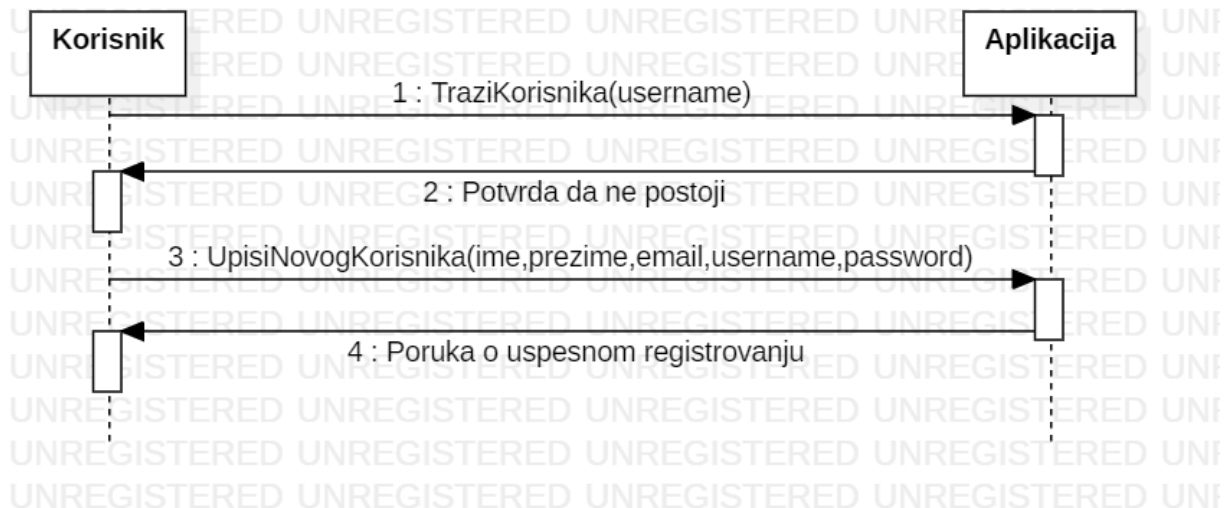
Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne uspeva da kreira narudzbenicu i prikazuje poruku o grešci

Faza analize – korisnik

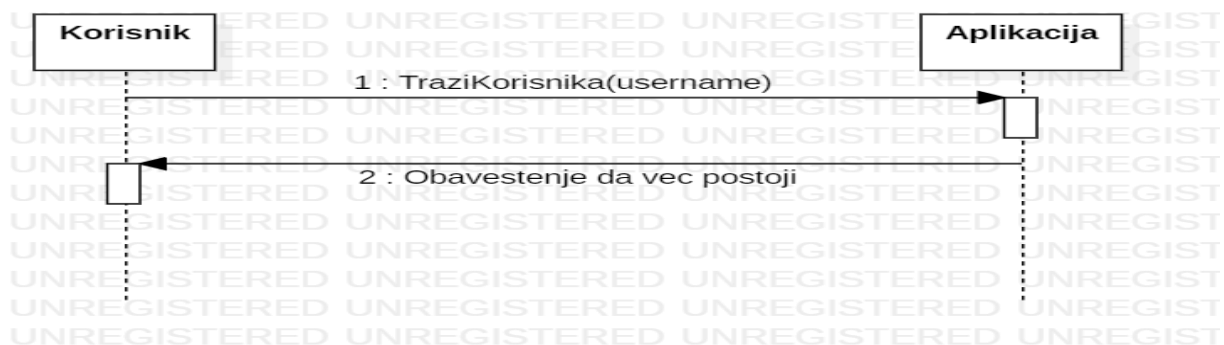
DSSK1: Registracija

1. Aplikacija prikazuje formu za registraciju
2. Korisnik poziva sistem da proveri postojanje korisnika sa zadatim korisničkim imenom
3. Korisnik poziva aplikaciju da kreira korisnika
4. Aplikacija prikazuje korisniku poruku o uspešnoj registraciji



Slika 2. Dijagram sekvenci za DSSK1-Registracija

Alternativni scenario:



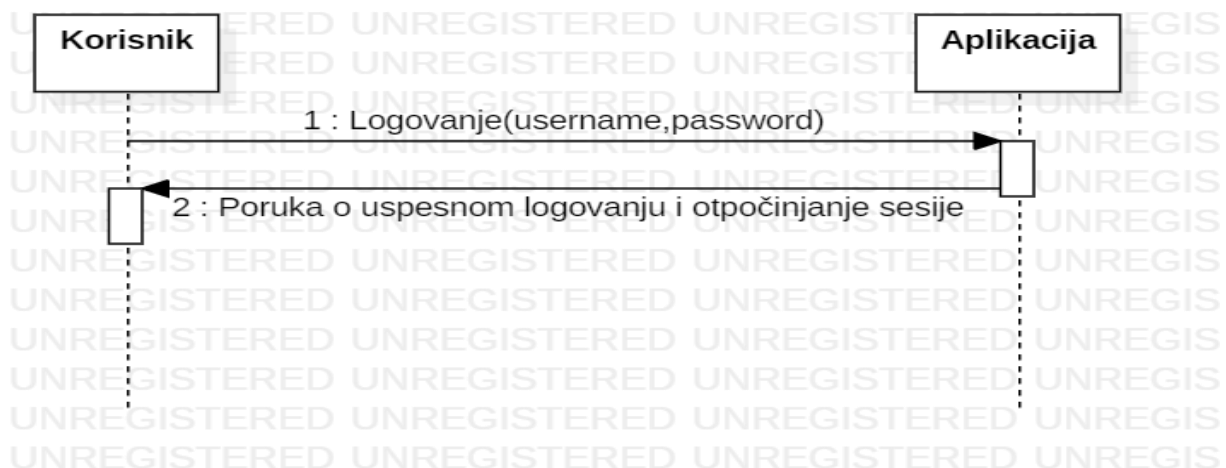
Slika 3. Dijagram sekvenci za DSSK1-korisnik postoji

Uvedene sistemske operacije:

1. TraziKorisnika(username)
2. UpisiNovogKorisnika(ime,prezime,email,username,password)

DSSK2: Logovanje

1. Korisnik poziva aplikaciju da proveri da li su korisničko ime i šifra validni
2. Aplikacija prikazuje poruku o uspešnom logovanju i otpočinje sesiju



Slika 4. Dijagram sekvenci za DSSK2 – Logovanje

Alternativni scenario:



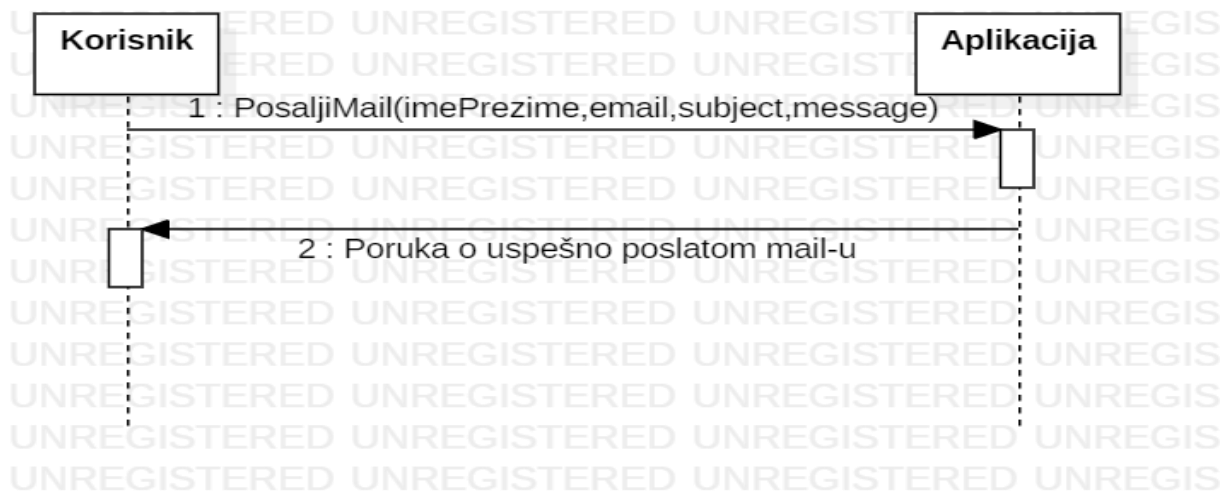
Slika 5. Dijagram sekvenci za DSSK2 – Netačno korisničko ime/lozinka

Uvedene sistemske operacije:

1. Logovanje(username,password)

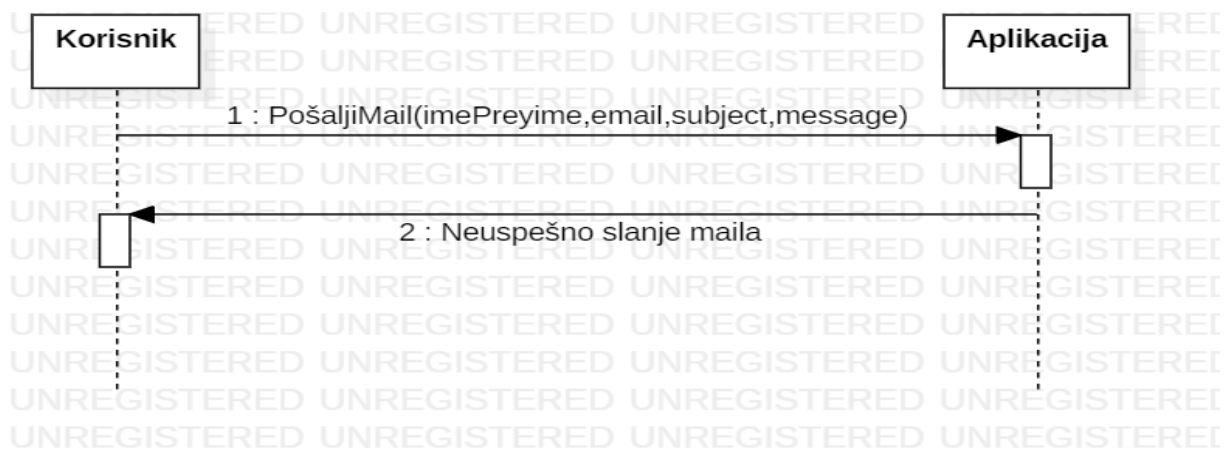
DSSK3: Slanje email-a

1. Korisnik poziva aplikaciju da pošalje mail
2. Aplikacija prikazuje poruku o uspešno poslatom mail-u



Slika 6. Dijagram sekvenci za DSSK3 – Slanje email-a

Alternativni scenario:



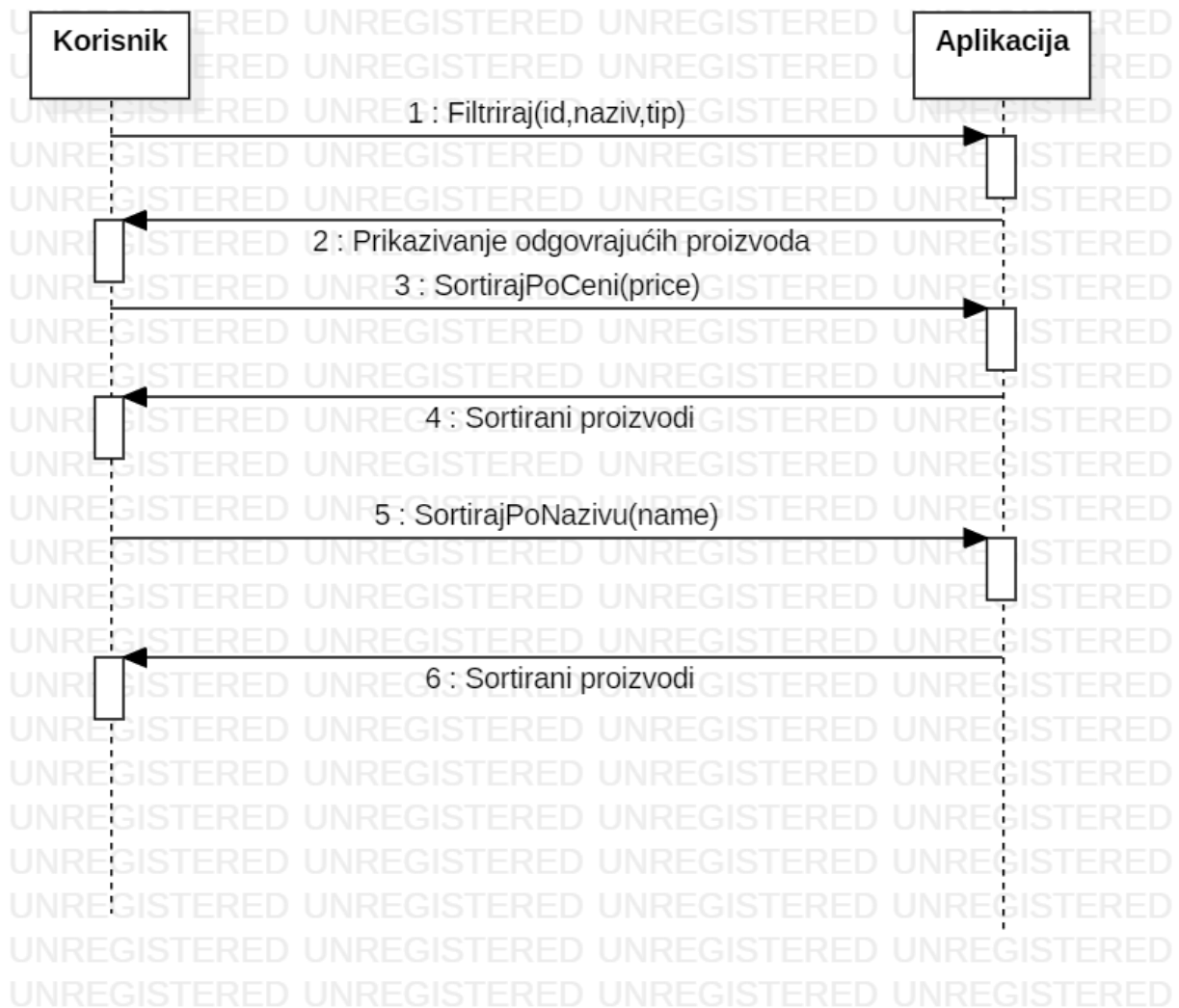
Slika 7. Dijagram sekvenci za DSSK3 – Neuspešno slanje mail-a

Uvedene sistemske operacije:

1. PošaljiMail(imePrezime,email,subject,message)

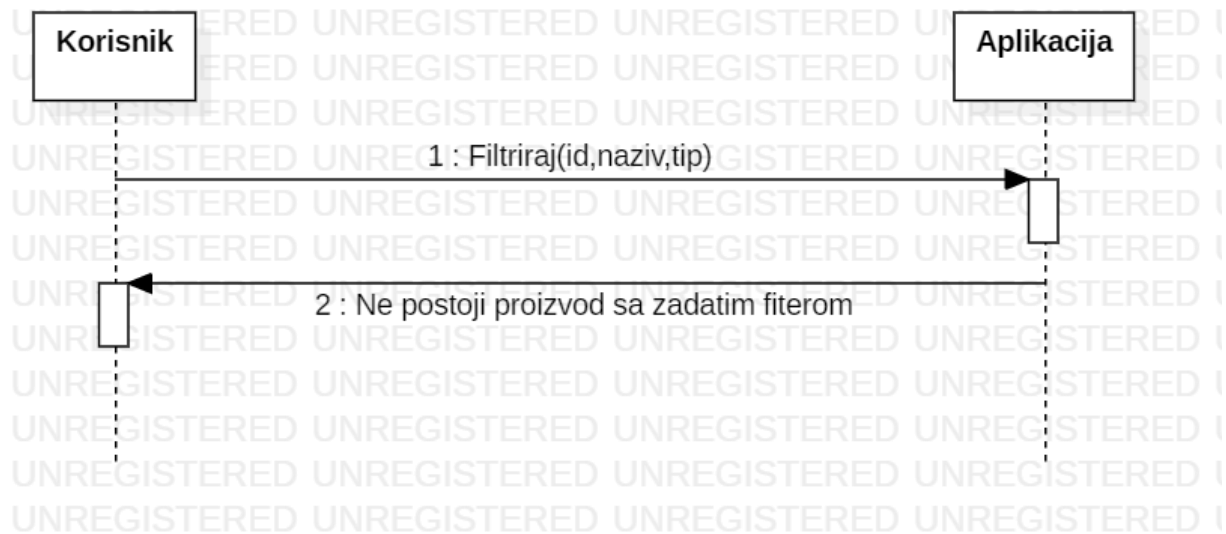
DSSK4: Pretraživanje proizvoda

1. Korisnik poziva aplikaciju da filtrira proizvode po id-u, nazivu ili tipu
2. Aplikacija prikazuje proizvode koji odgovaraju filteru
3. Korisnik poziva aplikaciju da sortira proizvode po ceni ili nazivu
4. Aplikacija prikazuje sortirane proizvode



Slika 8. Dijagram sekvenci za DSSK4 – Pretraživanje proizvoda

Alternativni scenario:



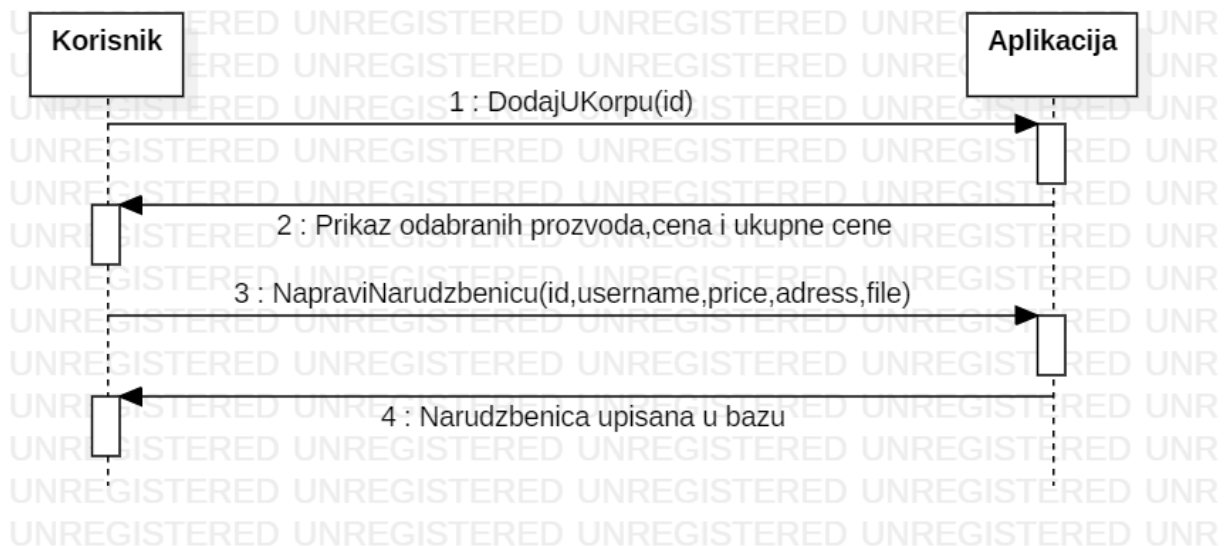
Slika 9. Dijagram sekvenci za DSSK4 – Ne postoji proizvod

Uvedene sistemske operacije:

1. Filtriraj(id,naziv,tip)
2. SortirajPoCeni(price)
3. SortirajPoNazivu(nema)

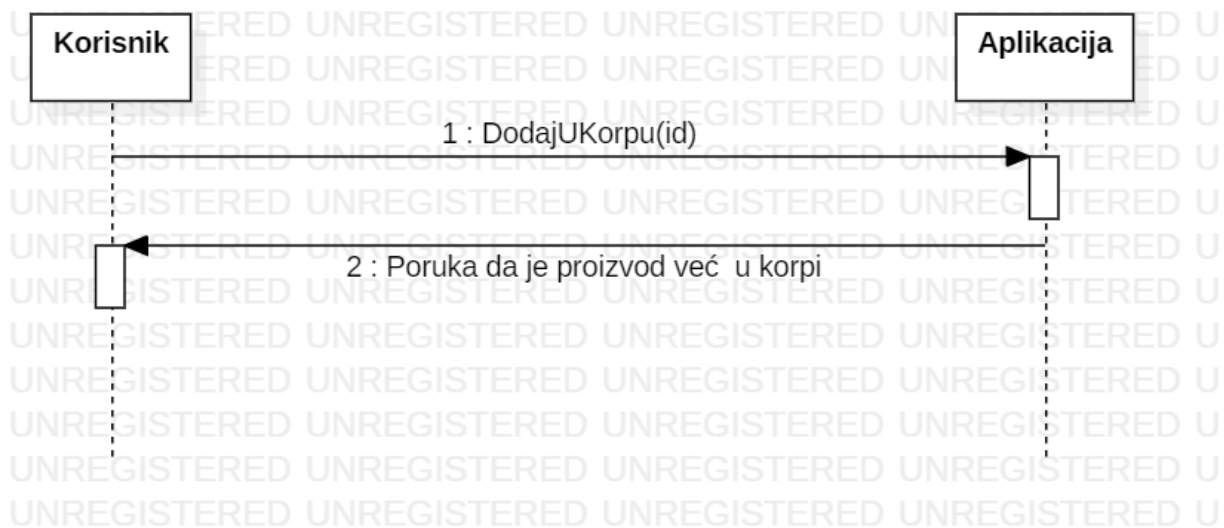
DSSK5: Kupovina

1. Korisnik dodaje proizvod u korpu
2. Aplikacija prikazuje korpu sa odabranim proizvodima, cenama u ukupnom cenom
3. Korisnik poziva aplikaciju da kreira naružbenicu
4. Aplikacija kreira narudzbenicu i ubacuje je u bazu



Slika 10. Dijagram sekvenci za DSSK5 – Kupovina

Alternativni scenario:



Slika 11. Dijagram sekvenci za DSSK5 – Proizvod je već u korpi

Uvedene sistemske operacije:

1. DodajUKorpu(id)
2. KreirajNarudzbenicu(id,username,price,adress,file)

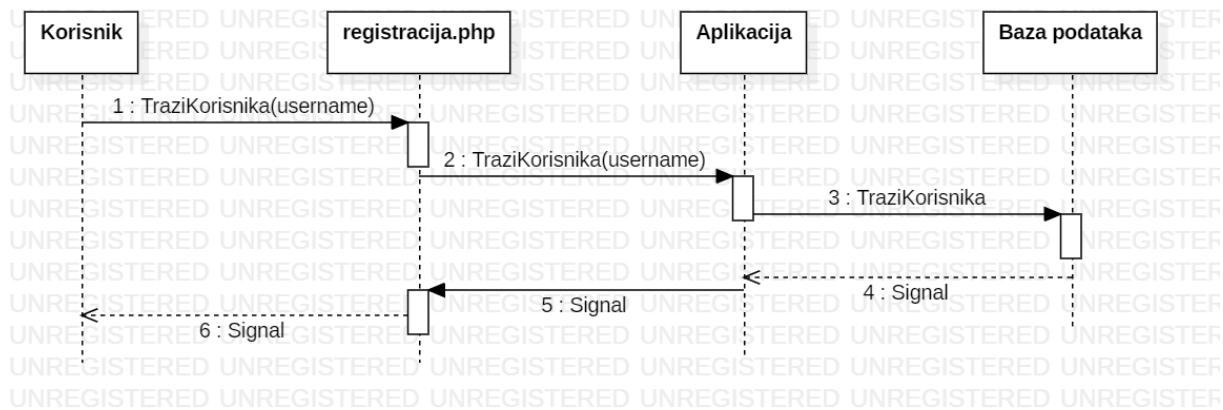
Faza projektovanja – korisnik

UG1: TraziKorisnika(username)

Operacija: TraziKorisnika(username): bool

Preduslov: Korisnik ne postoji u bazi

Posuslov: Korisnik nije pronadjen, omogucena registracija



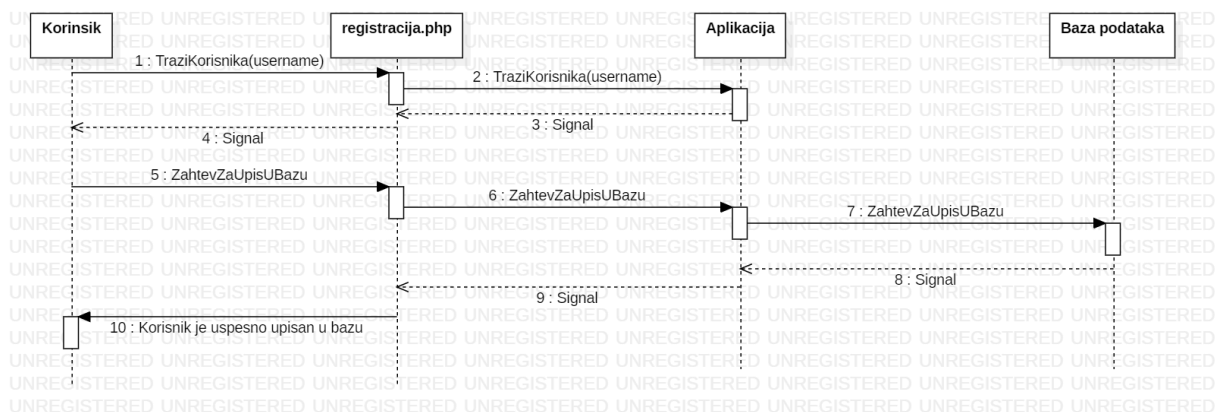
Slika 12. Dijagram sekvenci UG1: TraziKorisnika

UG2: UpisiNovogKorisnika

Operacija: UpisiNovogKorisnika (ime,prezime,email,username,password):bool

Preduslov: Korisnik nije registrovan

Postuslovi:Korisnik je registrovan u bazi



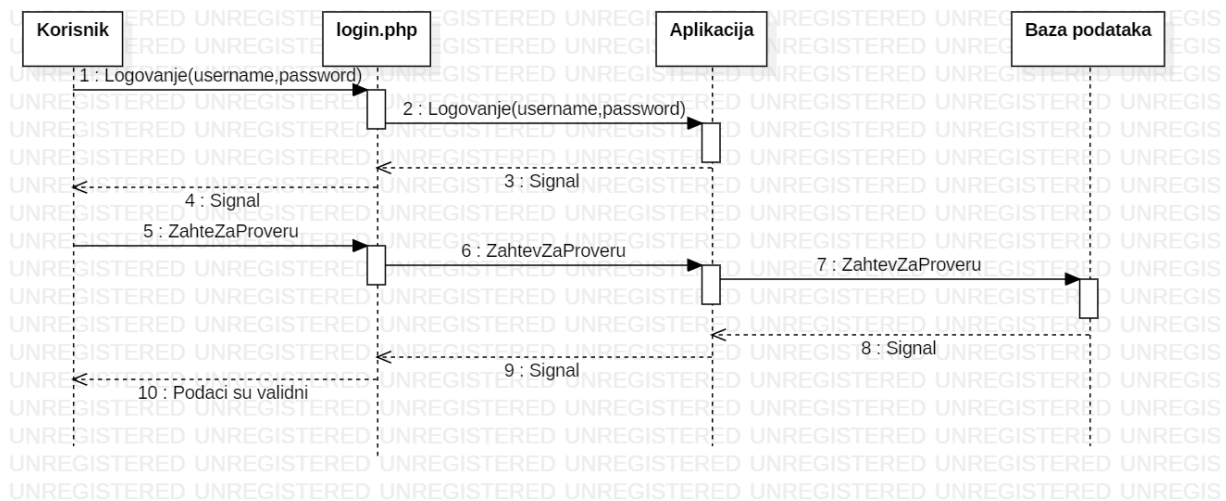
Slika 13. Dijagram sekvenci UG2: UpisiNovogKorisnika

UG3: Logovanje

Operacija : Logovanje(username,password) : bool

Preduslov: Korisnik je registrovan ima napravljen nalog

Postuslovi: Korisnik je ulogovan i sesija sa svim njegovim podacima je otpoceta



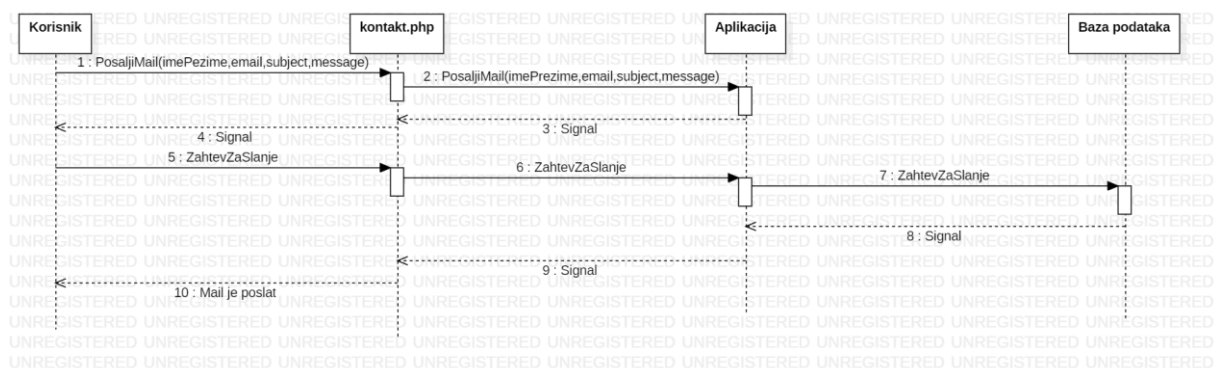
Slika 14. Dijagram sekvenci UG3: Logovanje

UG4: PosaljiMail

Operacija: PosaljiMail(imePrezime,email,subject,message) : bool

Preduslov: Korisnik je ispunio formu za slanje maila

Postuslovi: Mail je uspesno poslata adminu



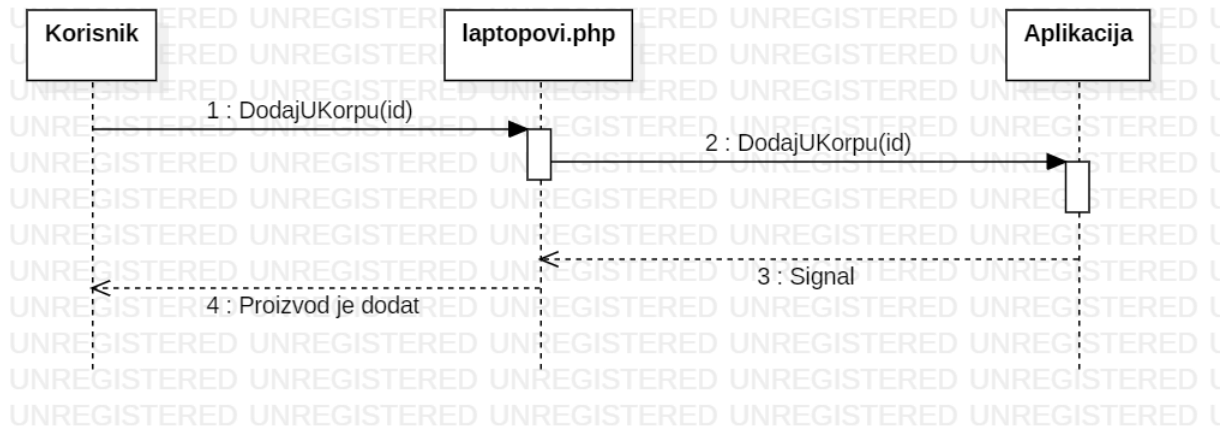
Slika 15. Dijagram sekvenci UG: PosaljiMail

UG5: DodajUKorpu

Operacija: DodajUKorpu(idProizvoda): bool

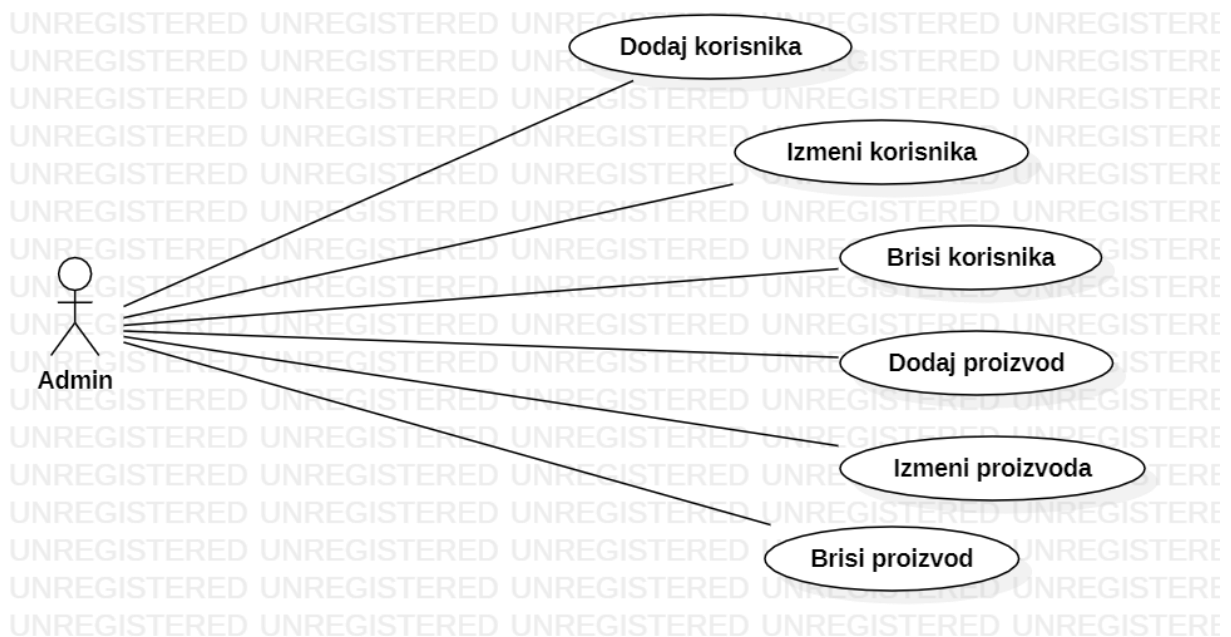
Preduslovi: Proizvod koji se dodaje mora postojati u bazi

Postuslovi: Dodati proizvod dodaje se u sesiju korpe



Slika 16. Dijagra sekvenci UG5: DodajUKorpu

Use Case- Admin



Slika 17. Use Case -Admin

Na osnovu slucajeva korišćenja uočavamo sledeće slučajeve korišćenja:

1. Dodaj proizvod
2. Brisi proizvod
3. Izmeni proizvod
4. Brisi korisnika
5. Izmeni korisnika
6. Dodaj korisnika

Faza analize – admin

SK1: Dodaj proizvod

Naziv: Dodaj deo

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin unosi podatke za unos dela(APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da unese deo(APSO)
3. Aplikacija unosi deo(SO)

Alternativni scenario:

1. Korisnik nije uneo sve podatke, prikazuje grešku(IA)

SK2: Brisi proizvod

Naziv: Brisi deo

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin bira deo koji želi da brise(APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da obriše deo(APSO)
3. Aplikacija briše deo(SO)

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne može da obrise deo, izbacuje grešku(IA)

SK3: Izmeni proizvod

Naziv: Izmeni proizvod

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin unosi podatke za izmenu proizvoda(APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da izmeni proizvod(APSO)
3. Aplikacija menja podatke o proizvodu(SO)

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne može da obrise proizvod, izbacuje grešku(IA)
2. Admin nije uneo sve podatke za izmenu, aplikacija izbacuje grešku(IA)

SK4: Brisi korisnika

Naziv: Brisi korisnika

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin bira korisnika koji želi da brise(APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da obriše korisnika (APSO)
3. Aplikacija briše korisnika (SO)

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne može da obrise korisnika, izbacuje grešku(IA)

SK5: Izmeni korisnika

Naziv: Izmeni korisnika

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin unosi podatke za izmenu korisnika (APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da izmeni korisnika (APSO)
3. Aplikacija menja podatke o delu(SO)

Alternativni scenario:

1. Aplikacija ne može da izmeni deo, izbacuje grešku(IA)
2. Admin nije uneo sve podatke za izmenu, aplikacija izbacuje grešku(IA)

SK6: Dodaj korisnika

Naziv: Dodaj korisnika

Aktor: Admin

Učesnici: Admin i aplikacija

Preduslov: Aplikacija je uključena i

Primeri za osnovni scenario:

1. Admin unosi podatke za unos dela(APUSO)
2. Admin poziva aplikaciju da unese deo(APSO)
3. Aplikacija unosi deo(SO)

Alternativni scenario:

1. Korisnik nije uneo sve podatke, prikazuje grešku(IA)

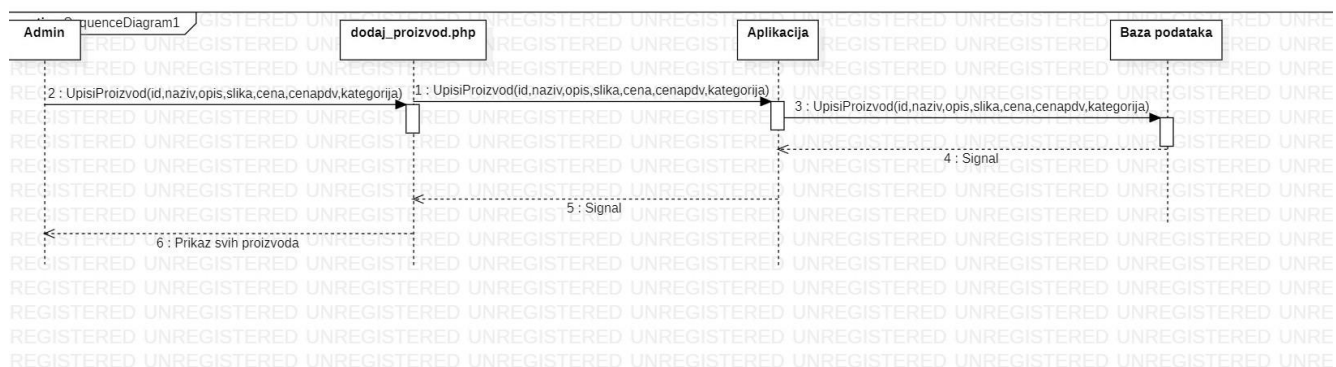
Faza projektovanja -admin

UG1: UpisiProizvod

Operacija: UpisiProizvod (id,naziv,opis,slika,cena,kategorija)

Preduslov: Proizvod ne postoji u bazi

Posuslovi: Proizvod je upisan u bazu



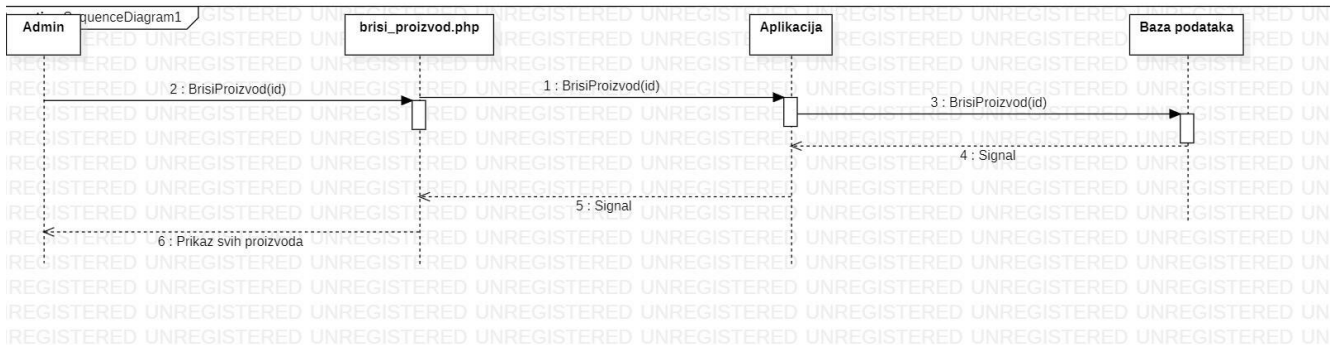
Slika 18. Dijagram sekvence SK1: Dodaj proizvod

UG2: BrisiProizvod

Operacija: BrisiProizvod (id) :bool

Preduslov: Proizvod postoji u bazi

Posuslovi: Proizvod je izbrisan iz baze



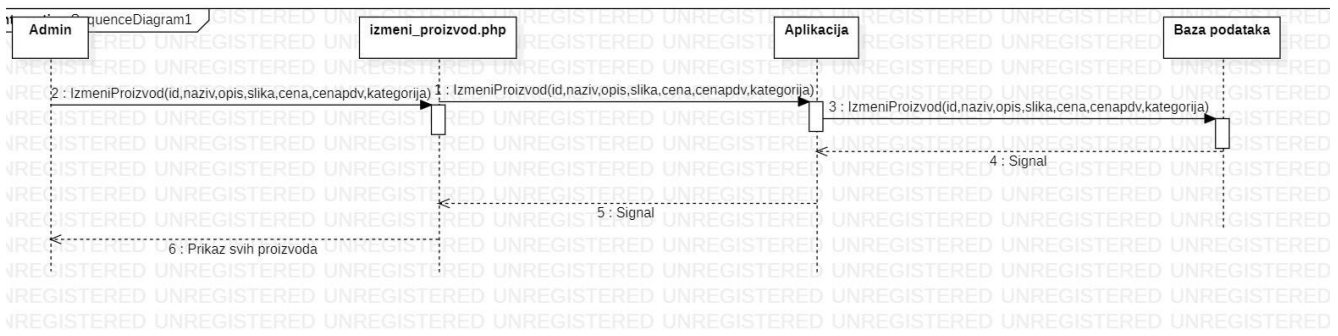
Slika 19. Dijagram sekvence SK2: Brisi proizvod

UG3: IzmeniProizvod

Operacija: IzmeniProizvod (id,naziv,opis,slika,cena,cenapdv,kategorija):bool

Preduslov: Proizvod postoji u bazi

Posuslovi: Proizvod je izmenjen iz baze



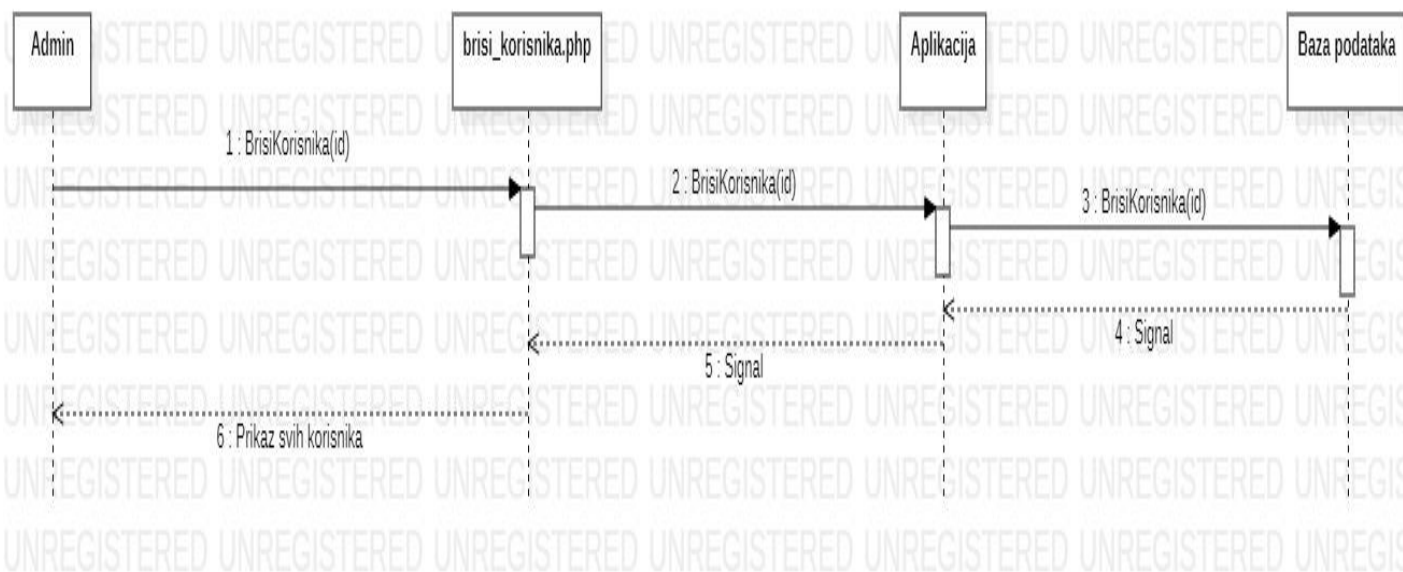
Slika 20. Dijagram sekvenci – Izmeni proizvod

UG4: BrisiKorisnika

Operacija: BrisiKorisnika (id) :bool

Preduslov: Korisnik postoji u bazi

Posuslovi: Korisnik je izbrisan iz baze



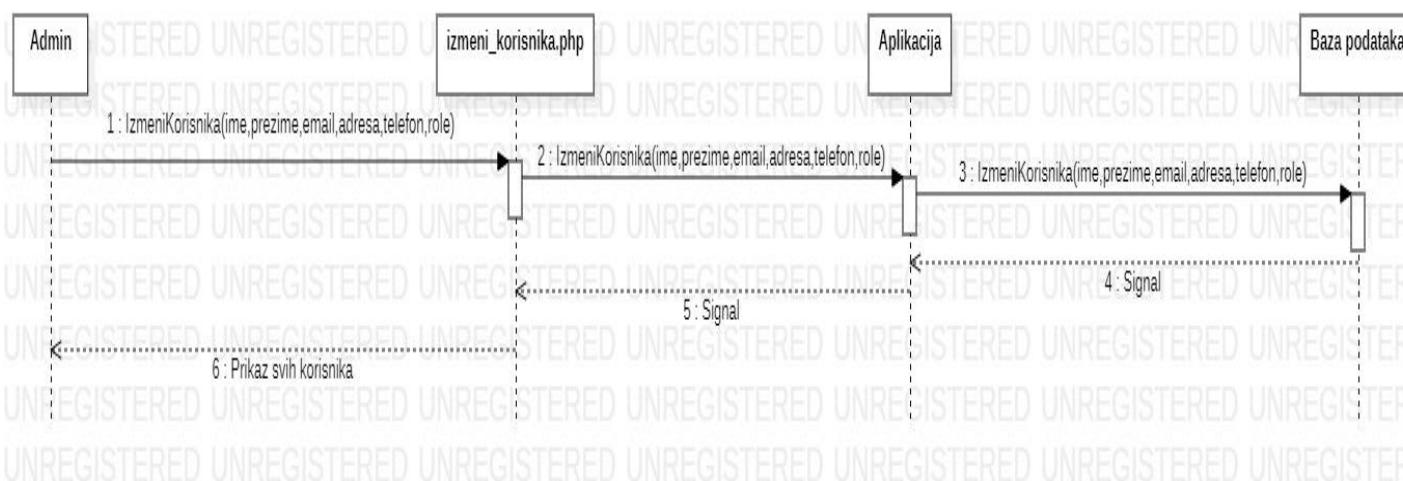
Slika 21. Dijagram sekvenci – Brisi korisnika

UG5: IzmeniKorisnika

Operacija: IzmeniKorisnika (ime,naziv,email,telefon,adresa,role) :bool

Preduslov: Korisnik postoji u bazi

Posuslovi: Korisnik je izmenjen iz baze



Slika 22. Dijagram sekvence – Izmeni korisnika