# VISOKA ŠKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE



# Internet programerski alati

#### **Projekat**

Web aplikacija za vođenje poslovanja decijih igraonica u Java EE okruženju

Predmetni nastavnik: Prof. Svetlana Jevremović Student: Nikola Spaskovski 295/15

Datum predaje: 09.06.2021.

Beograd, Septembar 2021

#### 1. Rezime

U dokumentu ćemo se upoznati sa sadržajem korisničke i tehničke dokumentacije za web aplikaciju za vođenje poslovanja decijih igraonica u Java EE okruženju. Proćićemo kroz use-case dijagrame, dijagrame klasa i dijagrame sekvenci, verbalni opis i model baze podataka na tehničkoj i slike aplikacije na korisničkoj strani dokumentacije.

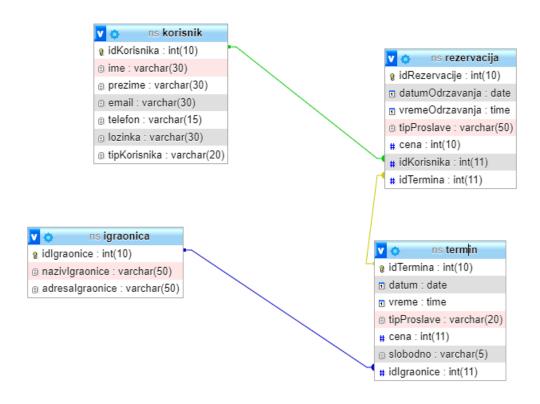
#### 2. Ključne reči

Igraonica, Termin, Korisnik, Menadžer, Administrator, Rezervacija, Proslava, Rezervacija, Java EE, Web aplikacija

#### 3. Verbalni opis

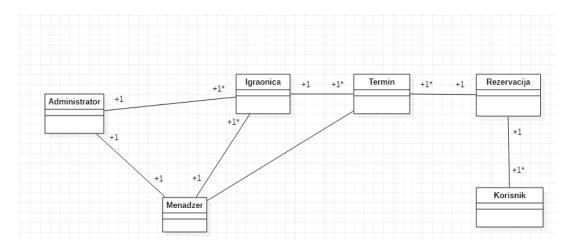
Funkcionalnosti aplikacije se razlikuju od tipa uloge kojoj korisnik pripada. Tipovi uloga mogu biti: neregistrovani korisnik, registrovani korisnik, administrator i menadžer. Neregistrovani korisnik ima samo mogućnost pregleda igraonica koji su trenutno na raspolaganju, pregled slobodnih termina i ima opciju da se registruje. Ostale uloge imaju mnogo veća prava pristupa, koja se takođe razlikuju u zavisnosti od uloge. Registrovani korisnik: ima mogućnost da se uloguje jer već poseduje nalog. Može da pregleda igraonice koje su trenutno dostupne, termine koji su trenutno na dostupni, i može da napravi rezervaciju odredjenog termina. Takodje, odredjenu rezervaciju moze I da otkaze. Menadžer: ima mogućnost da pregleda sve igraonice I rezervacije koje su trenutno dostupne, kao I da moze da pravi nove termine, ali ne može sa menadžerskog profila da pravi nove igraonice. Takođe ima opciju da pregleda sve trenutne rezervacije koje su u sistemu. Administrator: ima kompletnu mogućnost pregleda svih podataka kao i menadžer, ali za razliku od menadžera administrator može da dodaje nove igraonice, ali I ne opciju dodavanja novih termina.

# 4. Šema baze podataka



Slika 1. – Šema baze podataka

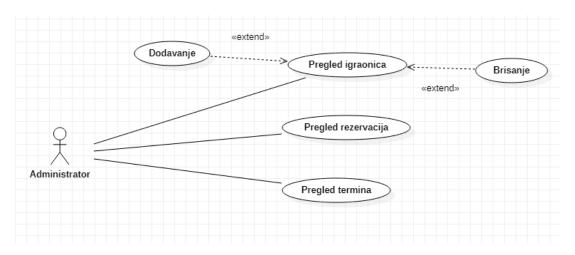
# 5. Dijagram klasa



Slika 2. – Dijagram klasa

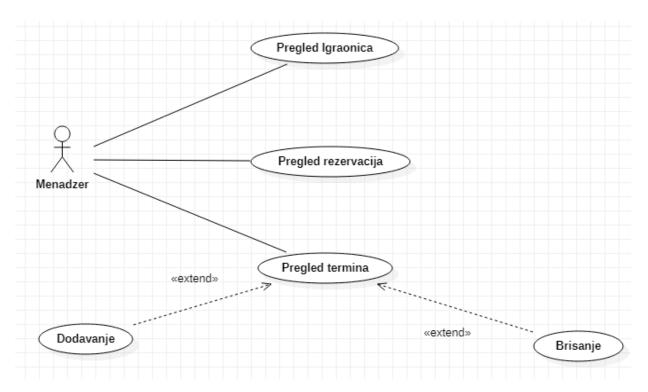
# 6. Dijagrami slučajeva korišćenja

#### 6.1. Use case - Administrator



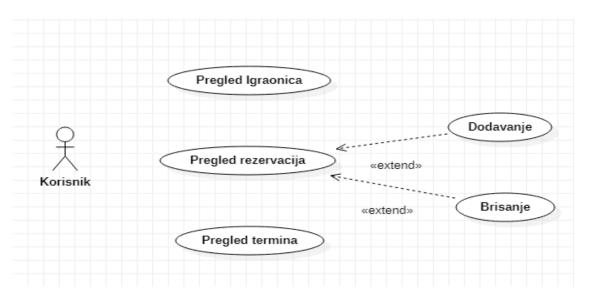
Slika 3. - Use case Administrator

#### 6.2. Use case - Menadžer



Slika 4. – Use case Menadžer

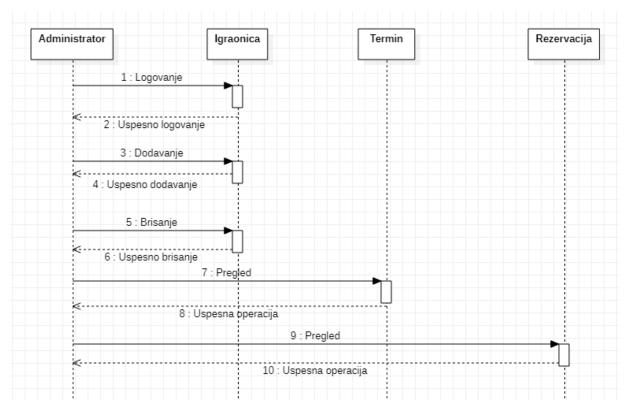
#### 6.3. Use case - Korisnik



Slika 5. – Use case Korisnik

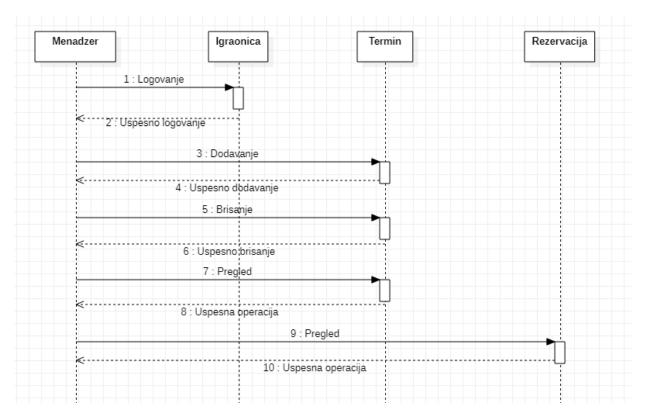
# 7. Dijagram sekvence

# 7.1. Dijagram sekvence – Administrator



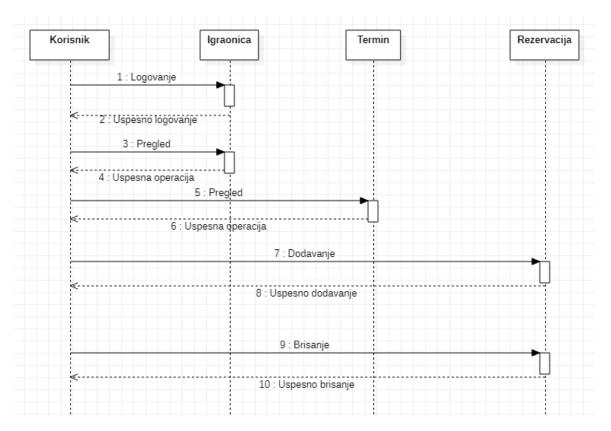
Slika 6. – Dijagram sekvence Administrator

### 7.2. Dijagram sekvence – Menadzer



Slika 7. – Dijagram sekvence Menadzer

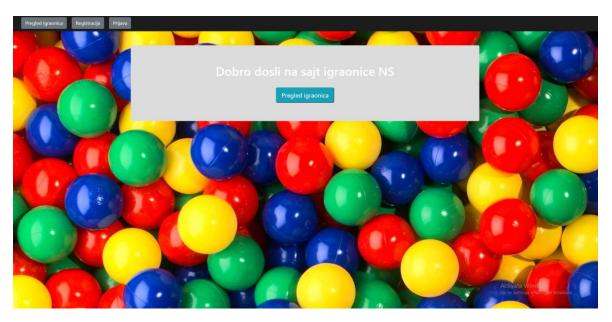
# 7.3. Dijagram sekvence – Korisnik



Slika 8. – Dijagram sekvence Korisnik

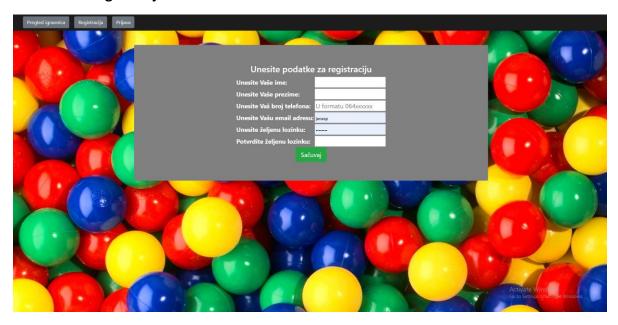
# 8. Korisnička dokumentacija

#### 8.1. Početna strana



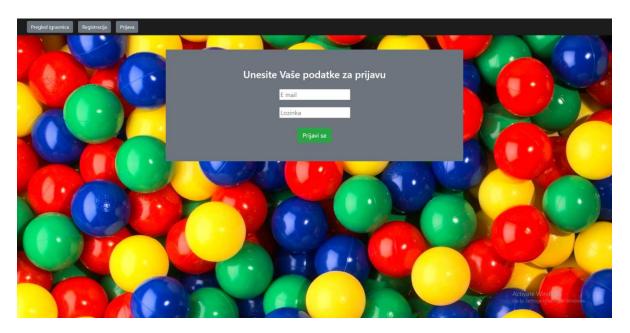
Slika 9. – Početna strana

# 8.2. Strana Registracija



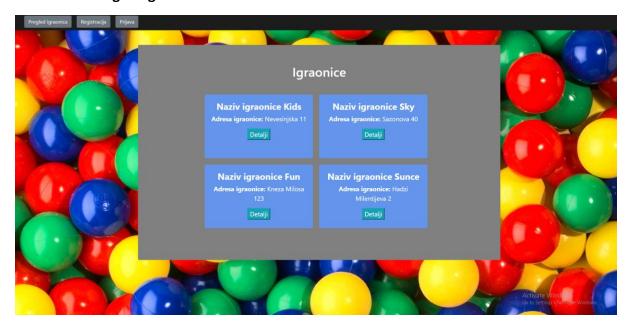
Slika 10. – Strana Registracija

# 8.3. Strana Prijava



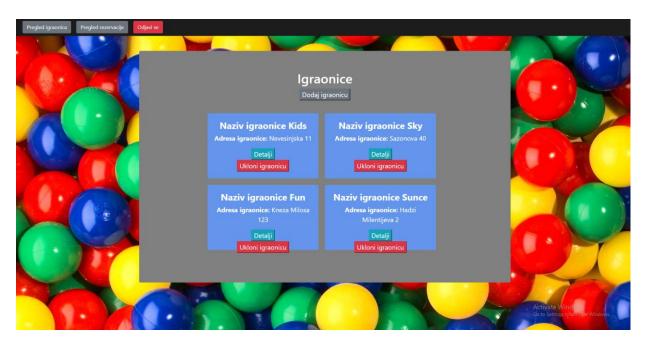
Slika 11. – Strana Prijava

# 8.4. Strana Pregled igraonica



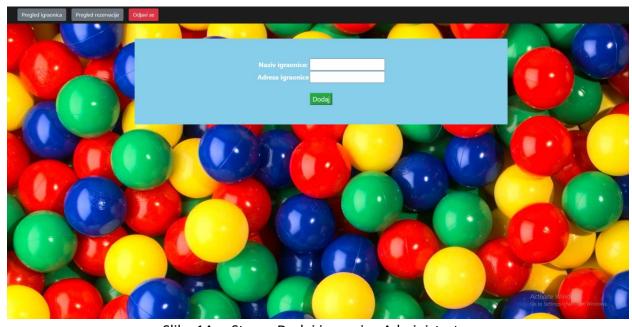
Slika 12. – Strana Pregled igraonica

### 8.5. Strana Pregled igraonica Administrator



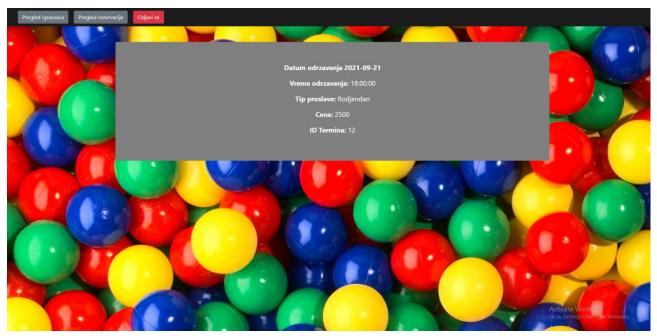
Slika 13. – Strana Pregled igraonica Administrator

### 8.6. Strana Dodaj igraonicu Administrator



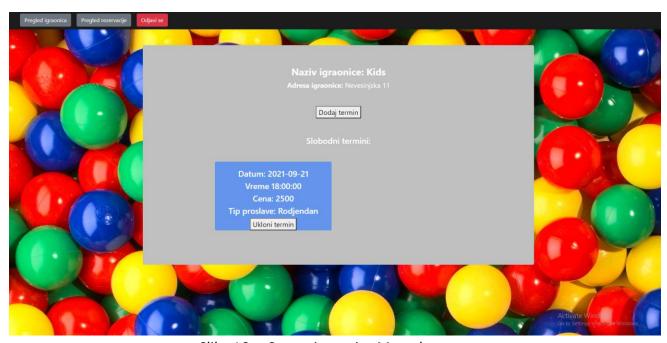
Slika 14. – Strana Dodaj igraonicu Administrator

# 8.7. Strana Pregled rezervacije Administrator



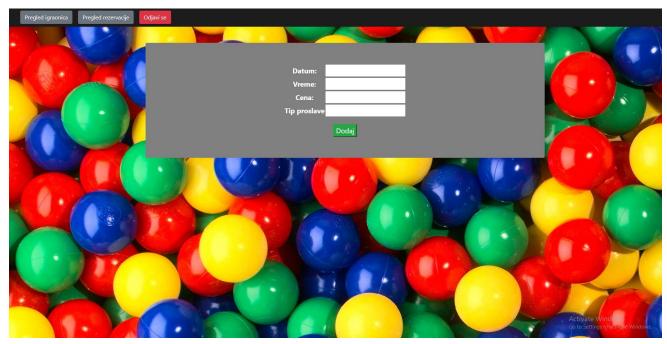
Slika 15. – Strana Pregled rezervacije Administrator

### 8.8. Strana igraonica Menadzer



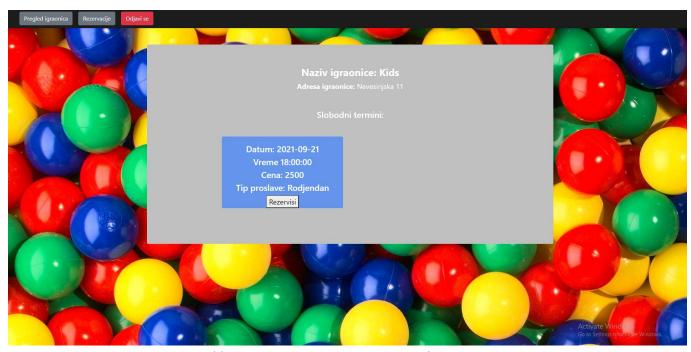
Slika 16. – Strana igraonica Menadzer

# 8.8. Strana dodaj termin Menadzer



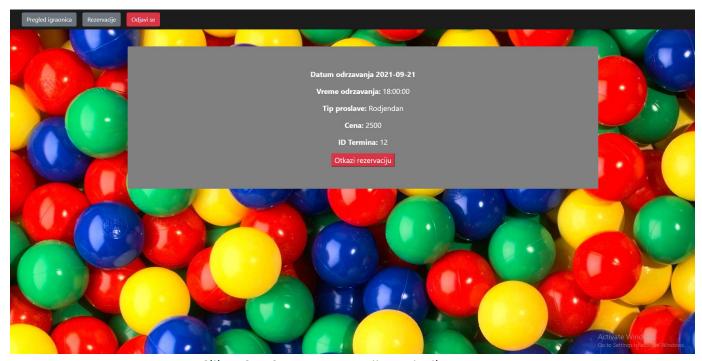
Slika 17. – Strana dodaj termin Menadzer

# 8.8. Strana igraonica Korisnik



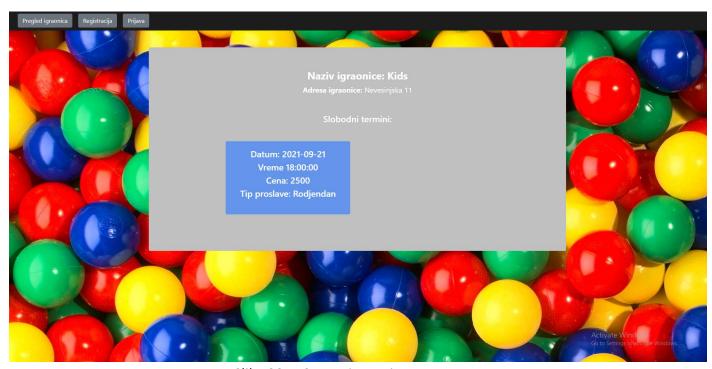
Slika 18. – Strana igraonica Korisnik

# 8.8. Strana rezervacije Korisnik



Slika 19. – Strana rezervacije Korisnik

### 8.9. Strana igraonica



Slika 20. – Strana igraonica

# 9. Zaključak

U izradi web aplikacije korišćene su različite tehnologije: JavaServer Page, Java Servlet, JavaBeans, JavaScript, Html, CSS i EL. Aplikacija bi mogla da se unapredi dodavanja načina plaćanja, boljim obaveštenjima i sličnom. U toku izrade projekta nailazio sam na dosta problema i grešasa uz koje sam naučio da bolje koristim sve navedene tehnologije i unapredim svoj način razmišljanja.

#### 10. Reference

- 1. Materijali sa predavanja i vežbi, ITS, školska godina 2019/20.
- 2. Svetlana Jevremović, Interner programerski alati, Beograd, 2017