VISOKA ŠKOLA STRUKOVNIH STUDIJA ZA INFORMACIONE TEHNOLOGIJE



Završni rad

Projektovanje i implementacija veb aplikacije "Boxmovies" za gledanje filmova

Mentor: dr Svetlana Anđelić Student: Nikola Maravić 284/13

Datum predaje 08.10.2019.

Beograd Oktobar, 2019

SADRŽAJ

| 1. UVOD | 1 |
|--|---|
| 2. VEB TEHNOLOGIJE | |
| 2.1 HTML | |
| 2.2 CSS | |
| 2.3 SASS | |
| 2.4 JAVASCRIPT | |
| 2.5 JQUERY | |
| 2.6 BOOTSTRAP | |
| 2.7 AJAX | |
| 2.8 PHP | |
| 2.9 MYSQL | |
| 3. LARMANOVA METODA | |
| 3.1 SPECIFIKACIJA KORISNIČKIH ZAHTEVA | 4 |
| 3.1.1 Verbalni model | |
| 3.1.2 Slučajevi korišćenja | |
| 3.1.2 Opis slučaja korišćenja | |
| 3.2 FAZA ANALIZE | |
| 3.2.1 Sistemski dijagrami sekvenci za SK | |
| 3.2.2 Definisanje ugovora o sistemskim operacijama | |
| 3.2.3 Konceptualni (domenski) model | |
| 3.2.4 Relacioni model | |
| 3.3 FAZA PROJEKTOVANJA | |
| 3.3.1 Dijagrami sekvenci i kolobracioni dijagrami za sistemske operacije | _ |
| 3.3.2 Projektovanje skladišta podataka | |
| 3.3.3 Projektovanje korisničkog interfejsa | |
| 4. ZAKLJUČAK | |
| 5. LITERATURA | |

Rezime

U završnom radu "Projektovanje i implementacija veb aplikacije boxmovies za gledanje filmova" predstavljen je proces izrade samostalne dinamičke veb aplikacije. Aplikacija se sastoji iz dva dela. Prvi deo predstavlja prezantacioni deo na internetu za posetioce i registrovane korisnike same aplikacije, dok drugi deo predstavlja administratorski, za uređenje filmova za gledanje.

U ovom radu prikazana je uprošćena Larmanova metoda razvoja softvera kroz primer administratorske strane date aplikacije. Opisane su veb tehnologije koje su korišćene za razvoj aplikacije, kako na klijentskoj strani tako i na serverskoj.

Za upravljanje aplikacijom, komunikacijom između servera i baze podataka korišćen je PHP programski jezik. Kao baza podataka koristi se MySQL baza. Za moderan izgled aplikacije koristi se programski okvir (eng. framework) Bootstrap 4.0. Bootstrap je jedan od najpopularnijih HTML, CSS i JavaScript okvira za razvoj veb stranica. Za dinamičniji izgled aplikacije koristimo JavaScript programski jezik.

Ključne reči

Razvoj aplikacija, veb aplikacija, Larmanova metoda, veb tehnologije, programski jezik, programski okvir

1. UVOD

Danas na Internetu postoji veliki broj aplikacija koje omugućavaju besplatno gledanje filmova. Većina postojećih aplikacija samo preuzima filmove sa drugih veb stranica, gde su filmovi postavljeni (hostovani), čime se odbacuje odgovornost za sadržaj izabranog filma za gledanje. Česta pojava je, da je izabrani film za gledanje lošeg kavliteta ili čak i ne radi. Ukoliko je neki sadržaj sporan očekuje se od korisnika da ga prijavi. Određeni broj aplikacija je nepregledan, ima prenatrpan sadržaj i loš dizajn. Takođe, veliki broj neželjenih reklama se pojavljuje na bilo koju akciju na veb stanici, što nervira i zamara korisnike.

Ideja ovog završnog rada je da se napravi jednostavna, funkcionalna veb aplikacija za gledanje filmova koja će da nadomesti probleme i mane postojećih aplikacija. U poglavlju Veb tehnologije biće dat kratak opis svih tehnologija koje su korišćene za razvoj aplikacije. Nakon toga sledi poglavlje Larmanova metoda kojom se kroz slučaj administratora aplikacije prolazi kroz osnove tri metode razvoja softvera.

2. VEB TEHNOLOGIJE

2.1 HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) je osnovni jezik kojim kreiramo i definišemo strukturu veb stranica. Tačnije, čiine ga elementi koji se obeležavaju tagovima (oznakama) kao i sadržaj. HTML nije programski jezik, već jezik za označavanje (markiranje), pa otuda "markup language" u nazivu. HTML dokumentima se pristupa pomoću veb pretraživača. HTML je zamišljen kao jezik za kreiranje veb strane, koju zatim možemo stilizovati putem CSS-a i učiniti interaktivnom pomoću JavaScripta. [1]

2.2 CSS

CSS (Cascading Style Sheets) je jezik koji se koristi se da bi se opisala (stilizovala) strukturalno definisana veb strana. Tri osnovne karakteristike CSS jezika su mogućnost za definisanje klasa za izgled, boje i fontova. Ovi elementi omogućavaju pristupačniji i fleksibilniji sadržaj kao i kontrolu veb dizajnera nad određenom grupom HTML elemenata u sadržaju. Sintaksa CSS jezika je krajnje jednostavna i koristi određeni broj engleskih reči kako bi definisala pojedine elemente. Svaki opis se sastoji iz definisanja ciljnih elemenata, svojstva i vrednosti. [2]

Zajedno sa HTML-om i JavaScript-om, CSS čini osnovu tehnologija koje se koriste za izradu vizuelno privlačnih veb stranica, korisničkih interfejsa i mnogih mobilnih aplikacija.

2.3 SASS

Sass je CSS preprocesor, sloj između stilova kojima upravljamo i css fajlova koje prosleđujemo serveru. Sass popunjava rupe u CSS-u kao jeziku. Sass omogućava da dodamo super funkcionalnosti našem klasičnom CSS-u, a zatim ih prevodi (kompajlira) u regularne CSS fajlove preko različitih programa (preprocesora). Svako ko koristi CSS na zahtevnijim projektima, zna koliko je izazovno upravljati kompleksnim CSS fajlovima i tada SASS, skriptni jezik i preprocesor za CSS, jednostavno nudi više mogućnosti i lakše upravljanje. [3]

2.4 JAVASCRIPT

JavaScript je jedan od najpopularnijih programskih jezika današnjice. Neizostavni je deo veb tehnologija. Pre dvadesetak godina, kada je nastao, služio je za validaciju formi. Danas nam JavaScript služi da manipulišemo veb stranicama, da kontrolišemo servere i pokrećemo složene aplikacije. Izvršavaju ga veb pretraživači i danas bez njega se ne mogu zamisliti veb aplikacije. [4]

2.5 JQUERY

jQuery je biblioteka čija je svrha da olakša upotrebu JavaScript-a na našim veb stranicama. jQuery je posebna vrsta JavaScript biblioteke, razvijene sa namenom da bude nadogradnja osnovnog JavaScript-a. Konkretno, to je jedan veliki JavaScript dokument koji učitavamo na našu veb stranu na kojoj želimo da koristimo jQuery sintaksu. Svrha jQuery-a jeste da olakša upotrebu JavaScript-a na našim veb stranicama. [5]

2.6 BOOTSTRAP

Bootstrap je najpopularniji HTML, CSS i JavaScript okvir za razvoj veb stranica. Bootstrap se u suštini sastoji od nekoliko CSS i JavaScript fajlova koji nam mogu pomoći da brže razvijemo veb stranice. Suština Bootstrap-a je u pozivanju već unapred definisanih klasa u našem kodu. [6]

Bootstrap uključuje šablone za dizajn, forme, dugmiće, tabele i mnoge druge stvari. Kompatibilan je sa svim modernim veb pretraživačima (Chrome, Firefox, Edge, Safari i Opera).

2.7 AJAX

Ajax je skraćenica od "Asinhroni JavaScript + XML" (iako se danas uglavnom koristi *JSON*), a predstavlja grupu tehnologija namenjenu za dinamičko kreiranje veb stranica. Korišćenjem AJAX-a poboljšavamo kvalitet interaktivnosti sa korisnikom. Ideja na kojoj se zasniva Ajax jeste da se stranica na kojoj se odvija veb aplikacija učita samo jednom, a da se svaka dalja komunikacija sa serverom izvršava asinhrono bez blokiranja interfejsa i bez ponovnog učitavanja čitave stranice. Odnosno, aplikacija ne čeka odgovor HTTP zahteva, već nastavlja izvršenje dok ne stigne odgovor. [7]

2.8 PHP

PHP (Hypertext preprocessor) je popularan skriptni - programski jezik za izradu web stranica. Izuzetno je jednostavan za učenje. U trenutku kad korisnik poseti našu PHP stranicu, naš veb server automatski obrađuje PHP kod na osnovu koje ga određuje šta će prikazati korisniku. PHP kod se uglavnom izvršava uz pomoć PHP interpretatora koji se nalazi na serveru kao modul veb servera. [8]

PHP programi ne zahtevaju prevođenje (kompajliranje) kao što je slučaj recimo sa Java programskim jezikom ili programskim jezikom C. Interpretator se poziva za izvršenje PHP skripte svaki put kada korisnička strana to od njega zahteva. Onog trenutka kada je PHP skripta izvršena, server šalje rezultate klijentskoj strani u formi podataka na određenoj generisanoj veb stranici. PHP kod može da generiše gotov HTML kod jedne veb stranice kao i sliku i druge podatke. [9]

2.9 MYSQL

MySQL je jedan od sitema za upravljanje relacionim bazama podataka. Relacioni model podrazumeva da su podaci organizovani u tabelama sa kolonama i redovima, a grupisani su relacijama. MySQL je besplatan, open source sistem za upravljanje bazom podataka. Ovaj program se ponaša kao server, dozvoljava pristup više korisnika. Svaka MySQL baza može imati nekoliko korisnika koji joj mogu pristupiti. MySQL kao sistem može raditi na mnogo različitih operativnih sistema, a najčešće se koristi na Apache vebserverima u kombinaciji sa PHP. [10]

3. LARMANOVA METODA

Larmanova uprošćena metoda obuhvata sve faze životnog ciklusa softvera. Sastoji iz pet faza razvoja softvera: prikupljanja korisničkih zahteva, analize, projektovanja, implementacije i testiranja. [11]

3.1 SPECIFIKACIJA KORISNIČKIH ZAHTEVA

3.1.1 Verbalni model

Veb aplikacija "Boxmovies" sadrži veliki izbor besplatnih filmova za gledanje. Filmovi su grupisani po žanru, oceni, godini kada je izašao što može pomoći posetiocu prilikom odabira filma za gledanje. Korisnici aplikacije su administrator, registrovani korisnik i posetilac.

Administrator aplikacije vrši pregled svih filmova za gledanje, takođe ima mogućnost dodavanja novih, promenu naziva, ocene, godine kada je film izašao, opisa, slike već postavljenih filmova za gledanje kao i brisanje filmova. Ima mogućnost i da vrši pregled i brisanje registrovanih korisnika, prijem, brisanje pošte, slanje odgovora na prosleđene poruke od strane registrovanih korisnika i posetioca sajta.

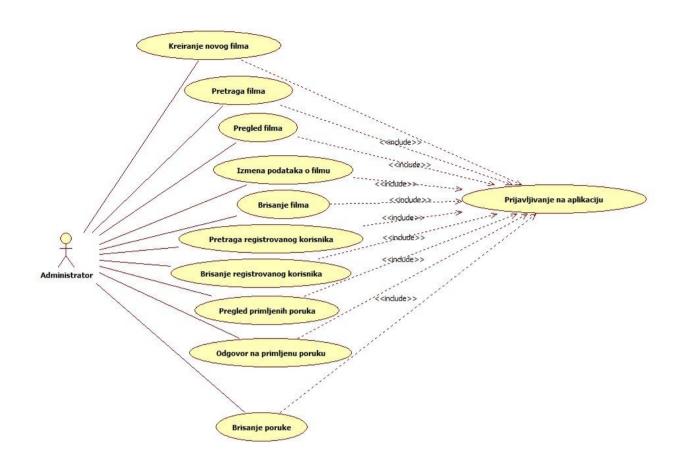
Registrovani korisnik vrši pregled i pretragu svih filmova i ima mogućnost da pogleda svaki film. Može da prosledi poruku administratoru i izmeni svoj profil.

Posetilac ima mogućnost da pregleda i izvrši pretragu dostupnih filmova za gledanje, da pošalje poruku administratoru i da se registruje na sajt kako bi imao mogućnost da pogleda film.

3.1.2 Slučajevi korišćenja (Administrator)

Na osnovu verbalnog modela uočeni su sledeći slučajevi korišćenja:

- 1. Kreiranje novog filma
- 2. Pretraga filma
- 3. Pregled filma
- 4. Izmena podataka o filmu
- 5. Brisanje filma
- 6. Pretraga registrovanog korisnika
- 7. Brisanje registrovanog korisnika
- 8. Pregled primljenih poruka
- 9. Odgovor na primljenu poruku
- 10. Brisanje poruke



3.1.3 Opis slučaja korišćenja

SK1: Kreiranje novog filma

Naziv: Kreiranje novog filma

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za unos novog filma.

Osnovni scenario:

1. Administrator <u>unosi</u> podatke o filmu (APUSO)

- 2. Administrator <u>poziva</u> sistem da izvrši kreiranje filma sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem kreira novi film sa zadatim podacima (SO)
- 4. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)

Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da kreira film, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)

SK2: Pretraga filma

Naziv: Pretraga filma Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu filma

Osnovni scenario:

1. Administrator unosi podatke o traženom filmu (APUSO)

- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru film (IA)

Alternativna scenarija:

3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)

SK3: Pregled filma

Naziv: Pregled filma Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu filma za pregled

Osnovni scenario:

- 1. Administrator unosi podatke o traženom filmu (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru traženi film (IA)
- 5. Administrator poziva sistem da otvori formu za pregled podataka u filmu (APSO)
- 6. Sistem pokreće formu (SO)
- 7. Sistem <u>prikazuje</u> formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)

Alternativna scenarija:

- 3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem <u>prikazuje</u> sve filmove (IA)
- 6.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

SK4: Izmena podataka o filmu

Naziv: Izmena podataka o filmu

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu filma za izmenu

Osnovni scenario:

- 1. Administrator unosi podatke o traženom filmu za izmenu (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> radniku podatke o filmu koji je izabrao (IA)
- 5. Administrator <u>poziva</u> sistem da otvori formu za izmenu podataka u filmu (APSO)
- 6. Sistem pokreće formu (SO)
- 7. Sistem prikazuje formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)
- 8. Administrator unosi nove podatke o filmu (APUSO)
- 9. Administrator poziva sistem da evidentira unete izmene (APSO)
- 10. Sistem evidentira izmene (SO)
- 11. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)

Alternativna scenarija:

- 3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)
- 6.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)
- 10.1 Sistem ne može da evidentira unete podatke i <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku (IA)

SK5: Brisanje filma

Naziv: Brisanje filma *Aktor:* Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu filma za brisanje

Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom filmu za brisanje (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru film (IA)
- 5. Administrator <u>poziva</u> sistem da obriše film (APSO)
- 6. Sistem briše film iz baze (SO)
- 7. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti azuriranja podataka u bazi (IA)

Alternativna scenarija:

- 3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)
- 6.1 Sistem ne može da izbriše film, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

SK6: Pretraga registrovanog korisnika

Naziv: Pretraga registrovanog korisnika

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu korisnika

Osnovni scenario:

1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom korisniku (APUSO)

- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje zadatog korisnika (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru korisnika (IA)

Alternativna scenarija:

3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve korisnike (IA)

SK7: Brisanje registrovanog korisnika

Naziv: Brisanje registrovanog korisnika

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pretragu korisnika za brisanje

Osnovni scenario:

1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom korisniku za brisanje (APUSO)

- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)
- 3. Sistem proverava postojanje korisnika (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru korisnika (IA)
- 5. Administrator poziva sistem da obriše korisnika (APSO)
- 6. Sistem <u>briše</u> korisnika iz baze (SO)
- 7. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)

Alternativna scenarija:

- 3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve korisnike (IA)
- 6.1 Sistem ne može da izbriše korisnika, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

SK8: Pregled primljenih poruka

Naziv: Pregled primljenih poruka

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pregled primljenih poruka

Osnovni scenario:

- 1. Administrator pregleda listu poruka (ANSO)
- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste (APSO)
- 3. Sistem pokreće prikaz poruke (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru poruku koju je izabrao (IA)

Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

SK9: Odgovor na primljenu poruku

Naziv: Odgovor na primljenu poruku

Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pregled primljenih poruka

Osnovni scenario:

1. Administrator pregleda listu poruka (ANSO)

- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste (APSO)
- 3. Sistem <u>pokreće</u> prikaz poruke (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru poruku koju je izabrao (IA)
- 5. Administrator <u>unosi</u> podatke o poruci za odgovor (APUSO)
- 6. Administrator <u>poziva</u> sistem da prosledi poruku (APSO)
- 7. Sistem salje poruku na odgovarajući email (SO)
- 8. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti slanja poruke (IA)

Alternativna scenarija:

- 3.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)
- 7.1. Sistem ne može da prosledi email, <u>prikazuje</u> odgovarajudu poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)

SK10: Brisanje poruke

Naziv: Brisanje poruke Aktor: Administrator

Učesnici: Administrator i sistem

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana

je forma za pregled primljenih poruka

Osnovni scenario:

- 1. Administrator pregleda listu poruka (ANSO)
- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste za brisanje (APSO)
- 3. Sistem <u>briše</u> poruku (SO)
- 4. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)

Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da izbriše poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

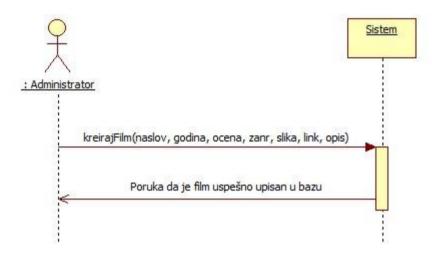
3.2 FAZA ANALIZE

3.2.1 Sistemski dijagrami sekvenci za SK

DSSK1: Kreiranje novog filma

Osnovni scenario:

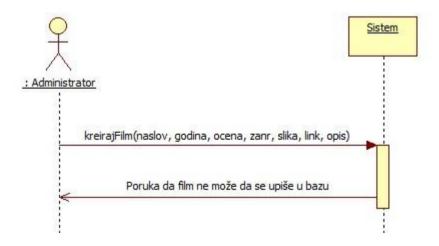
- 1. Administrator <u>poziva</u> sistem da izvrši kreiranje filma sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)



Slika 3.2.1. Dijagram sekvenci DSSK1 - Kreiranje novog filma

Alternativna scenarija:

2.1. Sistem ne može da kreira film, <u>prikazuje</u> odgovarajudu poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)



Slika 3.2.2. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:

kreirajFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis);

DSSK2: Pretraga filma

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem prikazuje administratoru film (IA)



Slika 3.2.3. Dijagram sekvenci DSSK2 - Pretraga filma

Alternativna scenarija:

2.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)



Slika 3.2.4. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

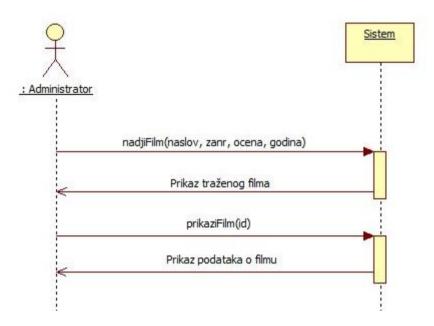
Uvedene su sistemske operacije:

nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina);

DSSK3: Pregled filma

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem prikazuje administratoru traženi film (IA)
- 3. Administrator poziva sistem da otvori formu za pregled podataka u filmu (APSO)
- 4. Sistem prikazuje formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)



Slika 3.2.5. Dijagram sekvenci DSSK3 - Pregled filma

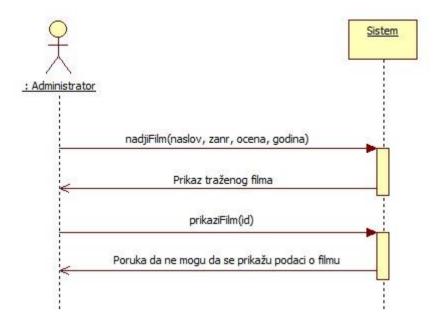
Alternativna scenarija:

2.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)



Slika 3.2.6. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

4.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



Slika 3.2.7. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:
nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina);
prikaziFilm(id);

DSSK4: Izmena podataka o filmu

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> radniku podatke o filmu koji je izabrao (IA)
- 3. Administrator poziva sistem da otvori formu za izmenu podataka u filmu (APSO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)
- 5. Administrator <u>poziva</u> sistem da evidentira unete izmene (APSO)
- 6. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)



Slika 3.2.8. Dijagram sekvenci DSSK4 - Izmena podataka o filmu

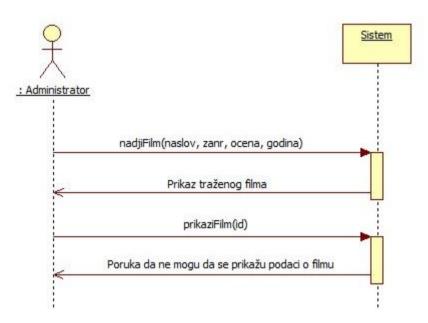
Alternativna scenarija:

2.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)



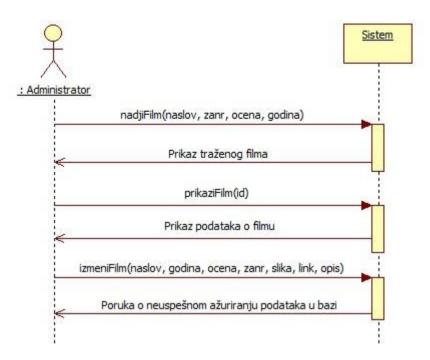
Slika 3.2.9. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

4.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



Slika 3.2.10. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

6.1 Sistem ne može da evidentira unete podatke i <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku (IA)



Slika 3.2.11. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

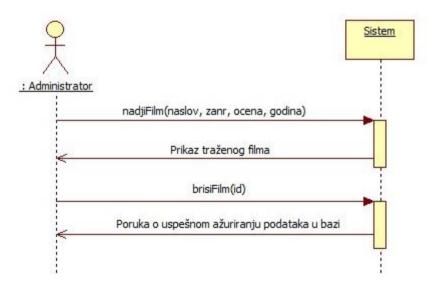
Uvedene su sistemske operacije:

nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina); prikaziFilm(id); izmeniFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis);

DSSK5: Brisanje filma

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem prikazuje administratoru film (IA)
- 3. Administrator poziva sistem da obriše film (APSO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti azuriranja podataka u bazi (IA)



Slika 3.2.12. Dijagram sekvenci DSSK5 - Brisanje filma

Alternativna scenarija:

2.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)



Slika 3.2.13. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

4.1 Sistem ne može da izbriše film, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



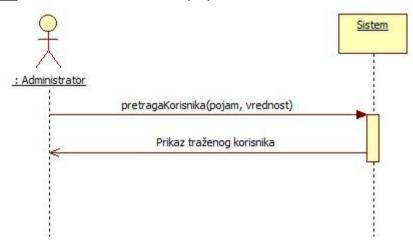
Slika 3.2.14. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:
nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina);
brisiFilm(id);

DSSK6: Pretraga registrovanog korisnika

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru korisnika(IA)



Slika 3.2.15. Dijagram sekvenci DSSK6 - Pretraga registrovanog korisnika

Alternativna scenarija:

2.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve korisnike (IA)



Slika 3.2.16. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:

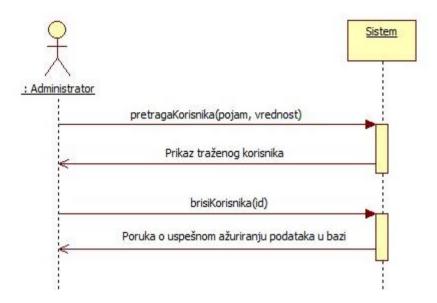
pretragaKorisnika(pojam, vrednost);

DSSK7: Brisanje registrovanog korisnika

Osnovni scenario:

- 1. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru korisnika (IA)

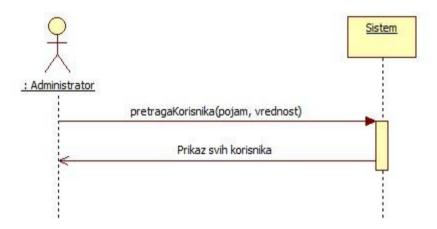
- 3. Administrator <u>poziva</u> sistem da obriše korisnika(APSO)
- 4. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)



Slika 3.2.17. Dijagram sekvenci DSSK7 - Brisanje registrovanog korisnika

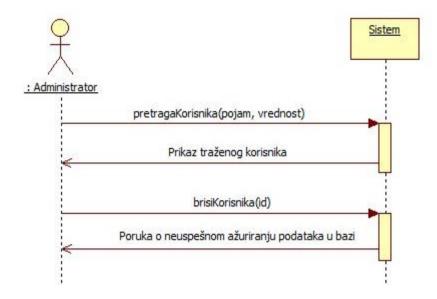
Alternativna scenarija:

2.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve korisnike (IA)



Slika 3.2.18. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

4.1 Sistem ne može da izbriše korisnika, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



Slika 3.2.19. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije: pretragaKorisnika(pojam, vrednost); brisiKorisnika(id);

DSSK8: Pregled primljenih poruka

Osnovni scenario:

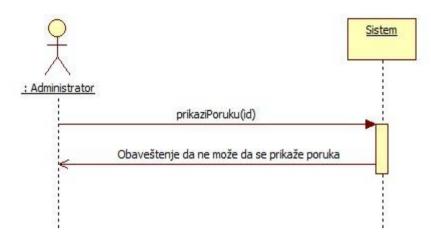
- 1. Administrator bira jednu poruku iz liste (APSO)
- 2. Sistem prikazuje administratoru poruku koju je izabrao (IA)



Slika 3.2.20. Dijagram sekvenci DSSK8 - Pregled primljenih poruka

Alternativna scenarija:

2.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



Slika 3.2.21. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

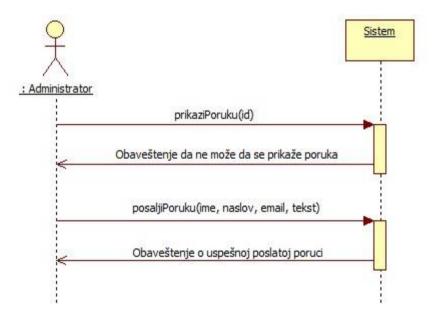
Uvedene su sistemske operacije:

prikaziPoruku(id);

DSSK9: Odgovor na primljnu poruku

Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>bira</u> jednu poruku iz liste (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru poruku koju je izabrao (IA)
- 3. Administrator poziva sistem da prosledi poruku (APSO)
- 4. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti slanja poruke (IA)



Slika 3.2.22. Dijagram sekvenci DSSK9 - Odgovor na primljenu poruku

Alternativna scenarija:

2.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

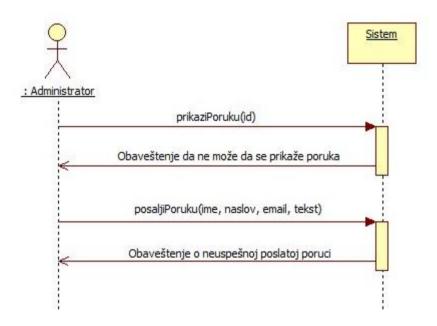
: Administrator

prikaziPoruku(id)

Obaveštenje da ne može da se prikaže poruka

Slika 3.2.23. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

4.1. Sistem ne može da prosledi email, <u>prikazuje</u> odgovarajudu poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)



Slika 3.2.24. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:

prikaziPoruku(id); posaljiPoruku(ime, naslov, email, tekst);

DSSK10: Brisanje poruke

Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>bira</u> jednu poruku iz liste za brisanje (APSO)
- 2. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)

: Administrator

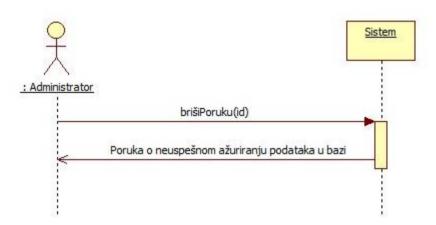
brišiPoruku(id)

Poruka o uspešnom ažuriranju podataka u bazi

Slika 3.2.25. Dijagram sekvenci DSSK10 - Brisanje poruke

Alternativna scenarija:

2.1. Sistem ne može da izbriše poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



Slika 3.2.26. Dijagram sekvenci za alternativni scenario

Uvedene su sistemske operacije:

brisiPoruku(id_poruke);

3.2.2 Definisanje ugovora o sistemskim operacijama

Uočene su sledeće sistemske operacije koje treba projektovati:

- 1. kreirajFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis);
- 2. nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina);
- 3. prikaziFilm(id);
- 4. izmeniFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis);
- 5. brisiFilm(id);
- 6. pretragaKorisnika(pojam, vrednost);
- 7. brisiKorisnika(id);
- 8. prikaziPoruku(id);
- 9. posaljiPoruku(ime, naslov, email, tekst);
- 10. brisiPoruku(id);

Ugovor UG1: KreirajFilm

Operacija: kreirajFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis)

Veza sa SK: SK1 Preduslov: -

Postuslov: Dodavanje novog filma u bazu

Ugovor UG2: NađiFilm

Operacija: nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina)

Veza sa SK: SK2, SK3, SK4, SK5 Preduslov: Film postoji u bazi Postuslov: Trazeni film je pronadjen

Ugovor UG3: *PrikaziFilm* Operacija: *prikaziFilm(id);* Veza sa SK: SK3, SK4

Preduslov: Film postoji u bazi Postuslov: Prikaz izabranog filma

Ugovor UG4: IzmeniFilm

Operacija izmeniFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis)

Veza sa SK: SK5

Preduslov: Film postoji u bazi

Postuslov: Podaci za film su ažurirani

Ugovor UG5: BrišiFilm Operacija: brisiFilm(id)

Veza sa SK: SK5

Preduslov: Film postoji u bazi Postuslov: Film je obrisan

Ugovor UG6: PretragaKorisnika

Operacija: pretragaKorisnika(pojam, vrednost)

Veza sa SK: SK6, SK7

Preduslov: Korisnik postoji u bazi Postuslov: Trazeni korisnik je pronađen

Ugovor UG7: *BrišiKorisnika* Operacija: *brisiKorisnika(id)*

Veza sa SK: SK7

Preduslov: Korisnik postoji u bazi Postuslov: Korisnik je obrisan

Ugovor UG8: PrikaziPoruku Operacija: prikaziPoruku(id);

Veza sa SK: SK8, SK9

Preduslov: Poruka postoji u bazi

Postuslov: Prikaz poruke

Ugovor UG9: PosaljiPoruku

Operacija: posaljiPoruku(ime, naslov, email, tekst)

Veza sa SK: SK9

Preduslov: Poruka postoji u bazi Postuslov: Poruka je poslata

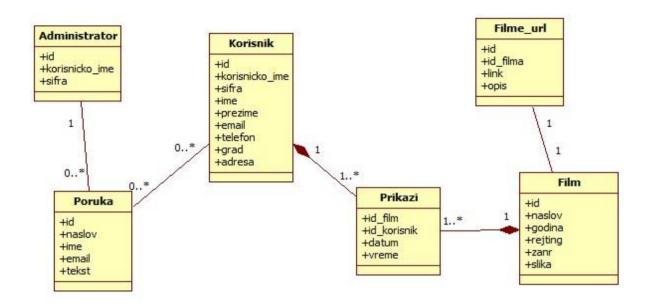
Ugovor UG10: BrišiPoruku Operacija: *brisiPoruku(id)*

Veza sa SK: SK10

Preduslov: Poruka postoji u bazi Postuslov: Poruka je obrisana

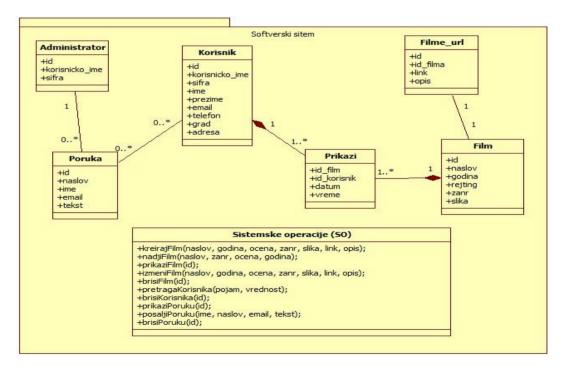
3.2.3 Konceptualni (domenski) model

Konceptualni model nastaje na osnovu podataka iz funkcionalnog zahteva i slučaja korišćenja.



Slika 3.2.27. Konceptualni model

Kao rezultat analize scenarija SK i pravljenja konceptualnog modela dobija se logička struktura i ponašanje soštverskog sistema.



Slika 3.2.28. Logička struktura i ponašanje softverskog sistema (aplikacije)

3.2.4 Relacioni model

Na osnovu konceptualnog modela može se napraviti relacioni model, koji će predstavljati osnovu za projektovanje relacione baze podataka.

Administrator(id, korisniko ime, sifra);

Poruka(id, ime, naslov, email, tekst);

Film(id, naslov, godina, ocena, zanr, slika);

Filme_url(id, film id, link, opis);

Korisnik(id, korisnicko ime, sifra, ime, prezime, email, telefon, grad, adresa);

Prikazi(id film, id korisnik, datum, vreme);

3.3 FAZA PROJEKTOVANJA

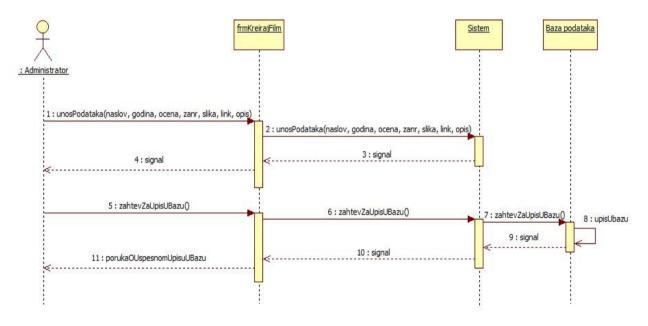
3.3.1 Dijagrami sekvenci i kolobracioni dijagrami za sistemske operacije

Ugovor UG1: KreirajFilm

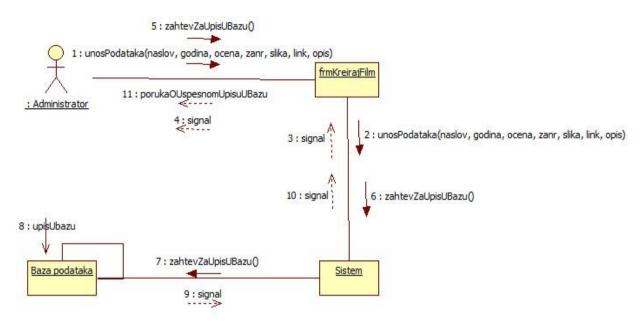
Operacija: kreirajFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis)

Preduslov: -

Postuslov: Dodavanje novog filma u bazu



Slika 3.3.1. Dijagram sekvenci UG1 - KreirajFilm

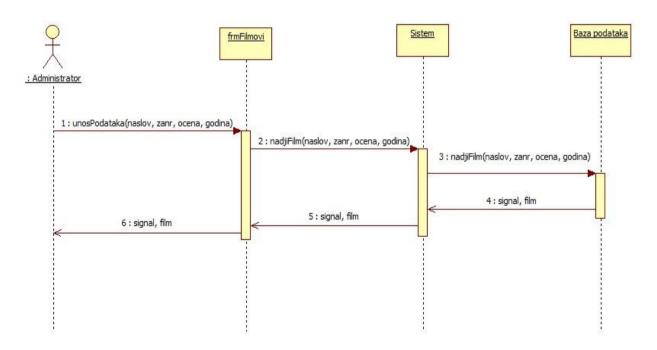


Slika 3.3.2. Kolobracioni dijagram UG1 - KreirajFilm

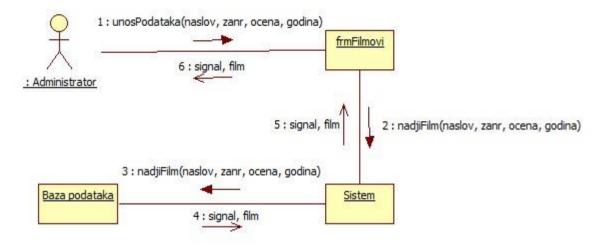
Ugovor UG2: NađiFilm

Operacija: nadjiFilm(naslov, zanr, ocena, godina)

Preduslov: Film postoji u bazi Postuslov: Traženi film je pronađen

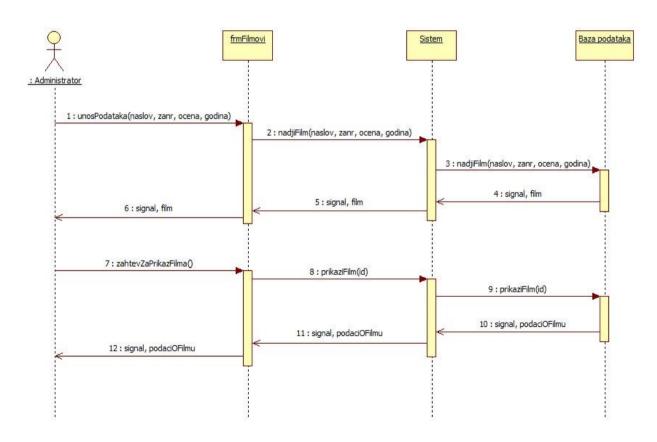


Slika 3.3.3. Dijagram sekvenci UG2 - NadjiFilm

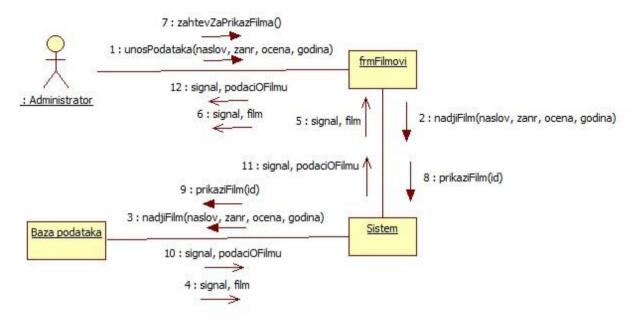


Slika 3.3.4. Kolobracioni dijagram UG2 - NađiFilm

Ugovor UG3: *PrikažiFilm*Operacija: *prikaziFilm(id);*Preduslov: Film postoji u bazi
Postuslov: Traženi film je pronađen



Slika 3.3.5. Dijagram sekvenci UG3 -PregledajFilm



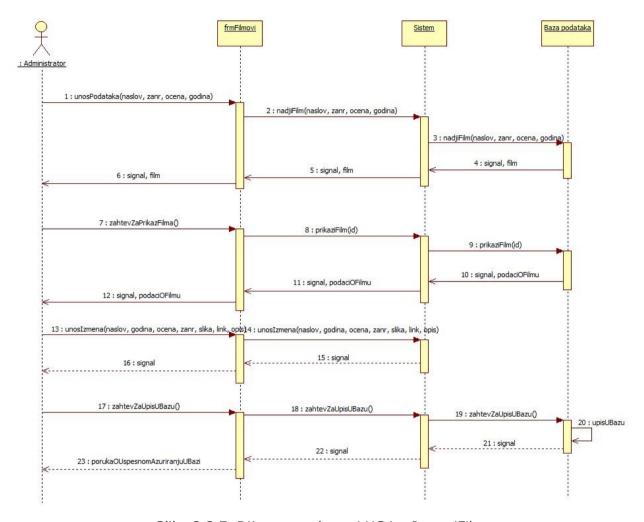
Slika 3.3.6. Kolobracioni dijagram UG3 - PregledajFilm

Ugovor UG4: IzmeniFilm

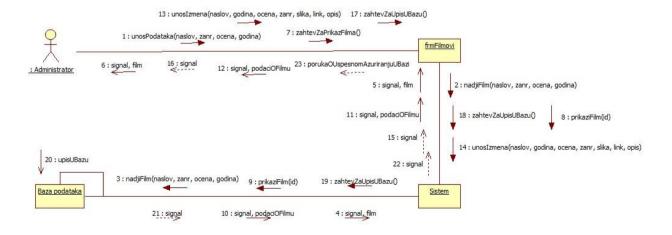
Operacija: izmeniFilm(naslov, godina, ocena, zanr, slika, link, opis)

Preduslov: Film postoji u bazi

Postuslov: Podaci za film su ažurirani

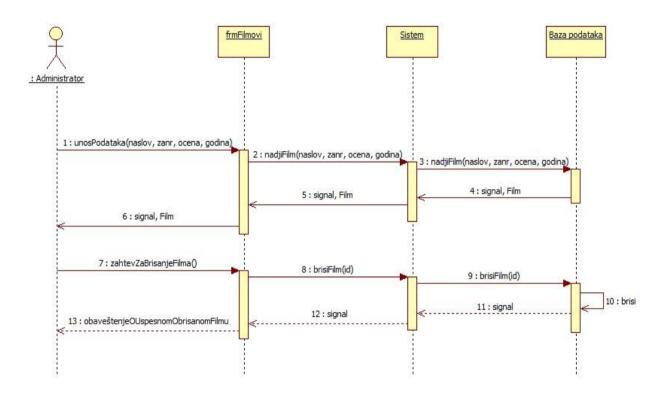


Slika 3.3.7. Dijagram sekvenci UG4 - IzmeniFilm

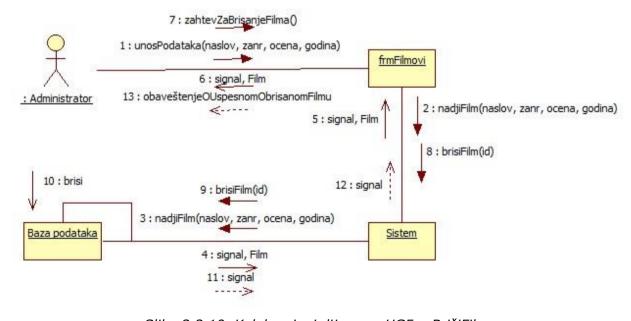


Slika 3.3.8. Kolobracioni dijagram UG4 - IzmeniFilm

Ugovor UG5: BrišiFilm Operacija: *brisiFilm(id)* Preduslov: Film postoji u bazi Postuslov: Film je obrisan



Slika 3.3.9. Dijagram sekvenci UG5 - BrišiFilm

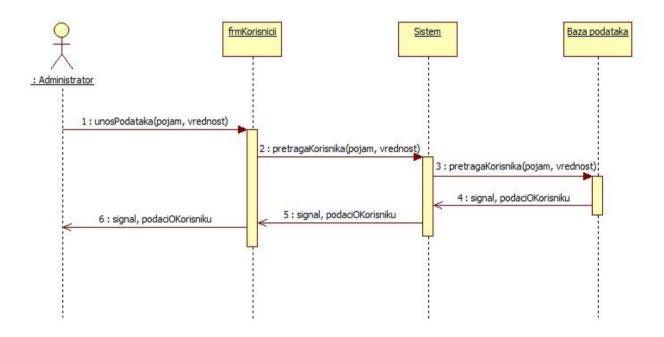


Slika 3.3.10. Kolobracioni dijagram UG5 - BrišiFilm

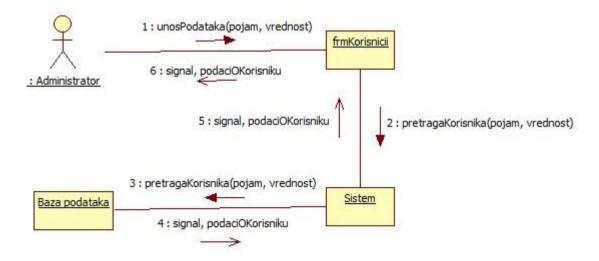
Ugovor UG6: PretragaKorisnika

Operacija: pretragaKorisnika(pojam, vrednost)

Preduslov: Korisnik postoji u bazi Postuslov: Traženi korisnik je pronađen

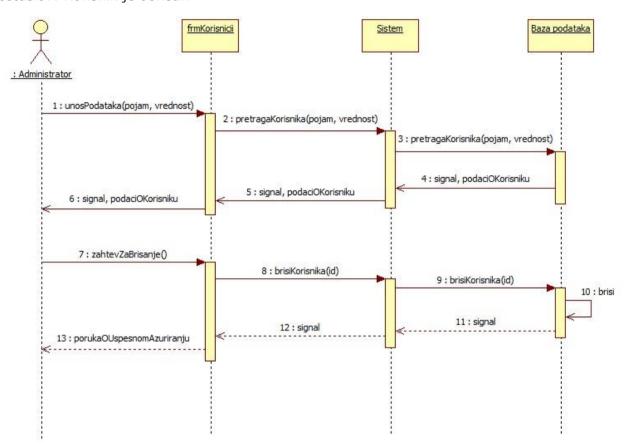


Slika 3.3.11. Dijagram sekvenci UG6 -PretragaKorisnika

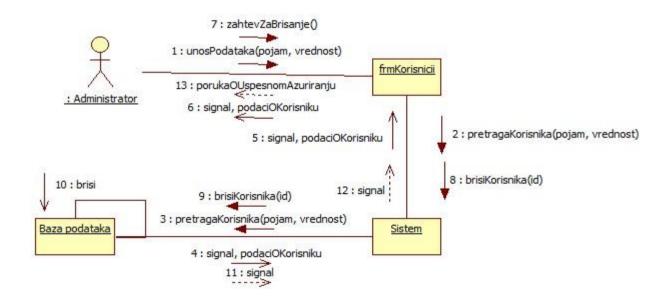


Slika 3.3.12. Kolobracioni dijagram UG6 - PretragaKorisnika

Ugovor UG7: *BrišiKorisnika*Operacija: *brisiKorisnika(id)*Preduslov: Korisnik postoji u bazi
Postuslov: Korisnik je obrisan



Slika 3.3.13. Dijagram sekvenci UG7 - BrišiKorisnika



Slika 3.3.14. Kolobracioni dijagram UG7 - BrišiKorisnika

Ugovor UG8: PrikažiPoruku Operacija: *prikaziPoruku(id)* Preduslov: Poruka postoji u bazi Postuslov: Prikaz poruke

: Administrator

1: zahtevZaPrikazPoruke()

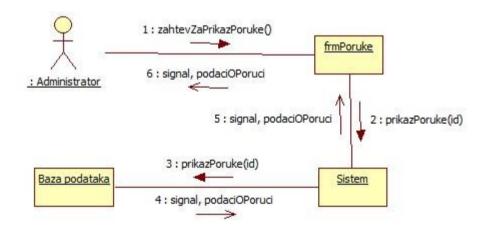
2: prikazPoruke(id)

3: prikazPoruke(id)

4: signal, podaciOPoruci

5: signal, podaciOPoruci

Slika 3.3.15. Dijagram sekvenci UG8 - PregledajPoruku

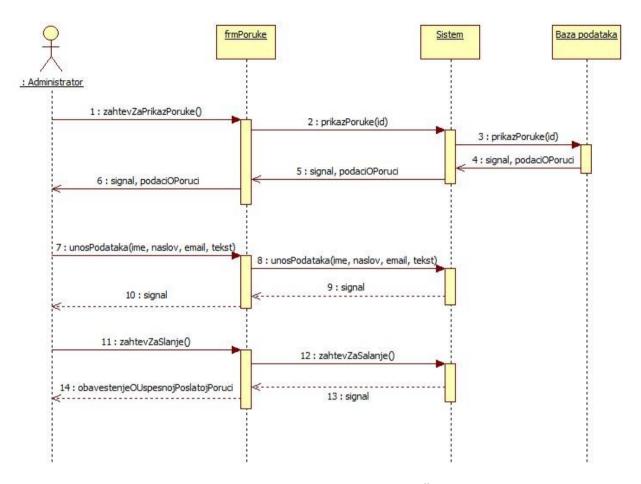


Slika 3.3.16. Kolobracioni dijagram UG8 - PregledajPoruku

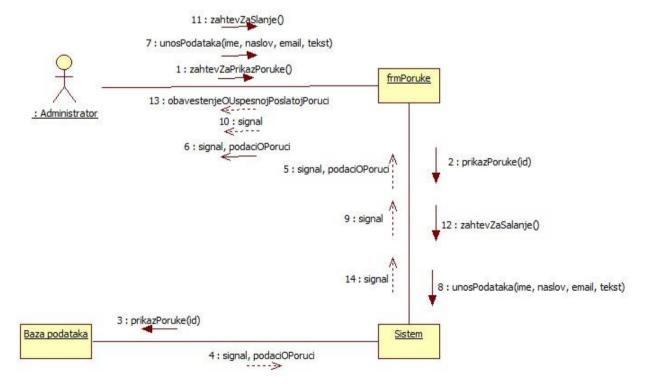
Ugovor UG9: PošaljiPoruku

Operacija: posaljiPoruku(ime, naslov, email, tekst)

Preduslov: Poruka postoji u bazi Postuslov: Poruka je poslata

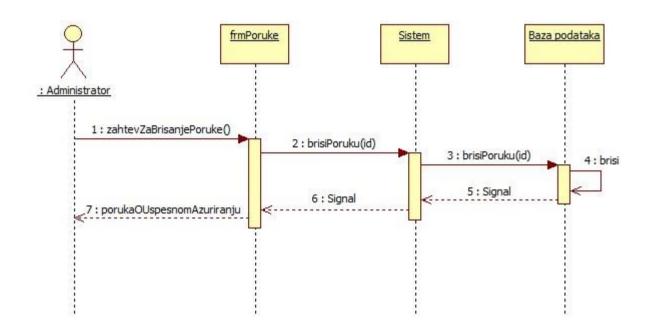


Slika 3.3.17. Dijagram sekvenci UG9 - PošaljiPoruku

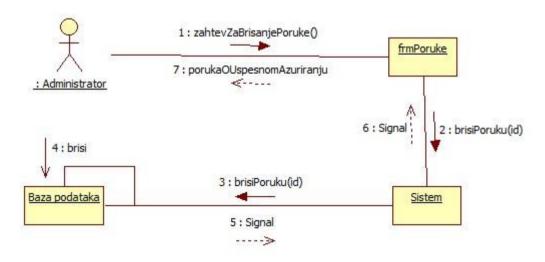


Slika 3.3.18. Kolobracioni dijagram UG9 - PošaljiPoruku

Ugovor UG10: BrišiPoruku Operacija: *brisiPoruku(id)* Preduslov: Poruka postoji u bazi Postuslov: Poruka je obrisana



Slika 3.3.19. Dijagram sekvenci UG10 - BrišiPoruku



Slika 3.3.20. Kolobracioni dijagram UG10 - BrišiPoruku

3.3.2 Projektovanje skladišta podataka

Skladište podataka se projektuje na osnovu softverskih klasa strukture. Kao rezultat dobijaju se tabele relacionog sistema za upravljanje bazom podataka

Tabela: Administrator

| | Column Name | Data Type | Null |
|------------|------------------------------|-------------------------------------|----------------|
| Key Key | id korisniko_ime sifra | int varchar(255) varchar(255) | no no no |

Tabela: Poruka

| Columr | n Name | Data Type | Null |
|-------------------|--------|----------------------------|----------|
| Key id ime | | int varchar(15) | no no |
| naslov email | | varchar(30) varchar(30) | no no |
| tekst | | varchar(255) | no |

Tabela: Film

| | Column Name | Data Type | Null |
|-----|-------------|--------------|------|
| Key | id . | int | no |
| | naslov | varchar(15) | no |
| | godina | int | no |
| | ocena | float | no |
| | zanr | varchar(50) | no |
| | slika | varchar(255) | no |
| | | | |

Tabela: Film url

| | Column Name | Data Type | Null |
|-----|-------------|--------------|------|
| Key | id | int | no |
| Key | film_id | int | no |
| | link | varchar(255) | no |
| | opis | varchar(255) | no |

Tabela: Korisnik

| | Column Name | Data Type | Null |
|-----|---------------|--------------|------|
| Key | id | int | no |
| Key | korisniko_ime | int | no |
| · | sifra | varchar(50) | no |
| | ime | varchar(50) | no |
| | prezime | varchar(50) | no |
| | email | varchar(50) | no |
| | telefon | varchar(50) | no |
| | grad | varchar(30) | no |
| | adresa | varchar(255) | no |
| | | | |

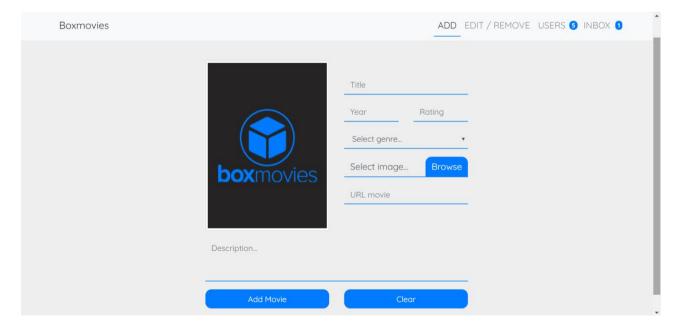
Tabela Prikazi

| | Column Name | Data Type | Null |
|-----|-------------|-----------|------|
| Key | id_film | int | no |
| Key | id_korisnik | int | no |
| | datum | date | no |
| | vreme | time | no |

3.3.3 Projektovanje korisničkog interfejsa

SK1: Kreiranje novog filma

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za unos novog filma.

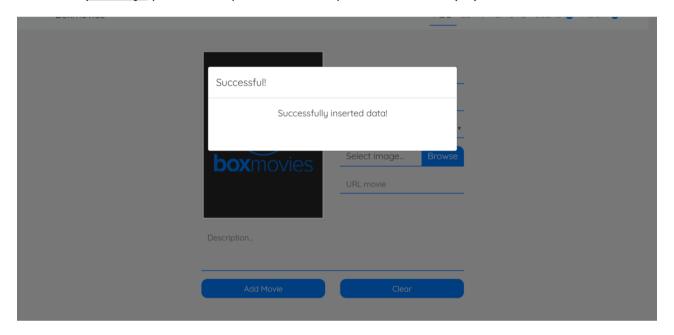


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o filmu (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da izvrši kreiranje filma sa zadatim podacima (APSO)

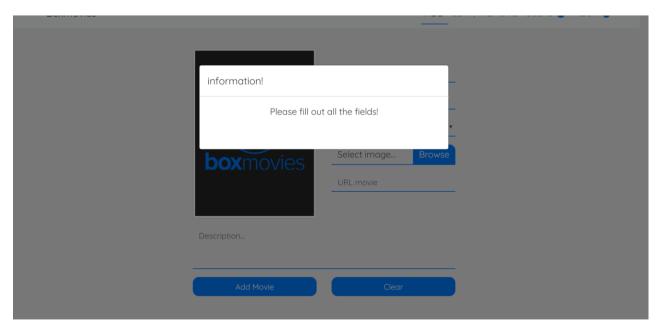
Opis akcije: Klikom na "Dodaj Film" poziva se sistemska operacija kreirajFilm()

- 3. Sistem kreira novi film sa zadatim podacima (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)



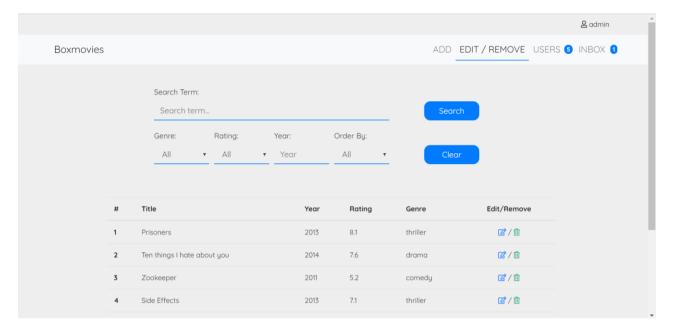
Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da kreira film, <u>prikazuje</u> odgovarajudu poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)



SK2: Pretraga filma

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pretragu filma.

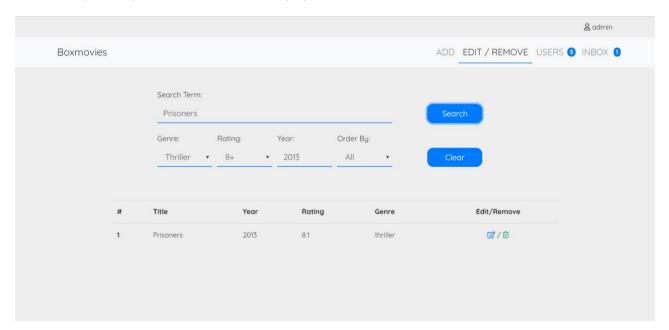


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom filmu (APUSO)
- 2. Administrator <u>poziva</u> sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)

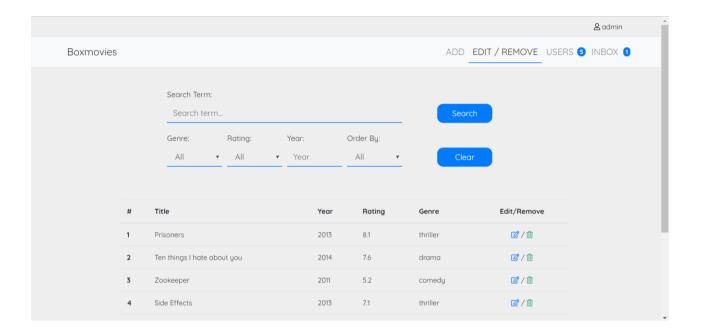
Opis akcije: Klikom na "Pretrazi" poziva se sistemska operacija nadjiFilm()

- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru film (IA)



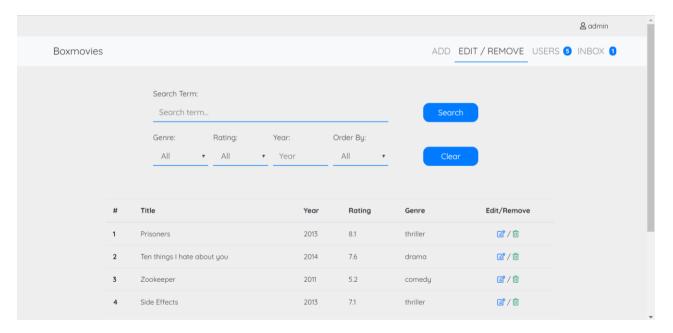
Alternativna scenarija:

3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)



SK3: Pregled filma

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pretragu filma za pregled

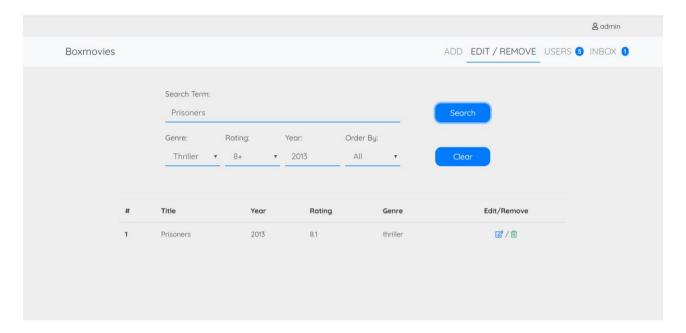


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom filmu (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)

Opis akcije: Klikom na "Pretraži" poziva se sistemska operacija nadjiFilm()

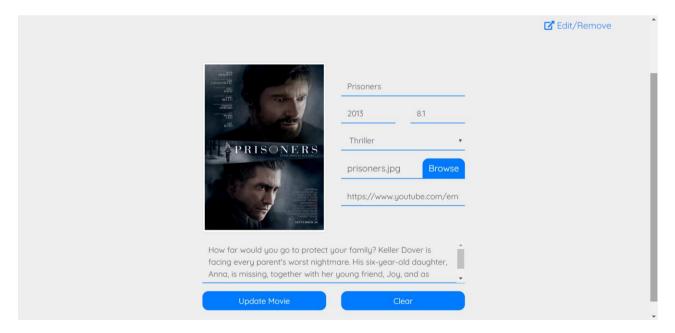
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru trazeni film (IA)



5. Administrator <u>poziva</u> sistem da otvori formu za pregled podataka u filmu (APSO)

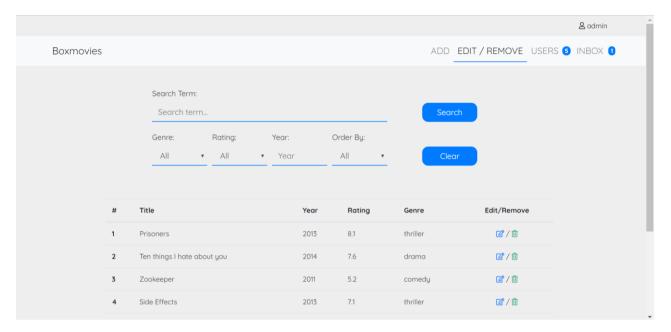
Opis akcije: Klikom na "Izmeni" poziva se sistemska operacija prikaziFilm()

- 6. Sistem pokreće formu (SO)
- 7. Sistem prikazuje formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)

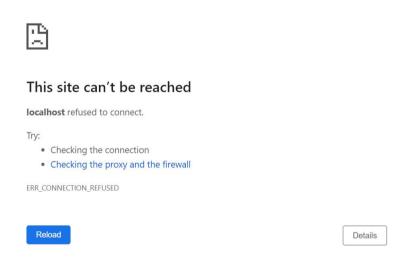


Alternativna scenarija:

3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)

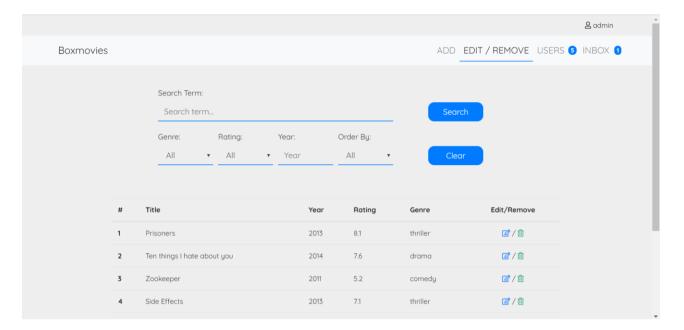


6.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



SK4: Izmena podataka o filmu

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pretragu filma za izmenu.

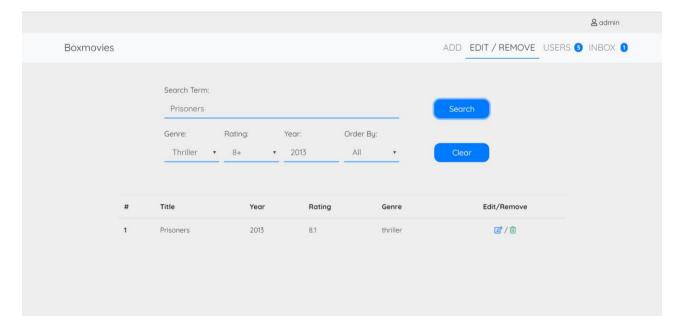


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom filmu za izmenu (APUSO)
- 2. Administrator <u>poziva</u> sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)

Opis akcije: Klikom na "Pretrazi" poziva se sistemska operacija nadjiFilm()

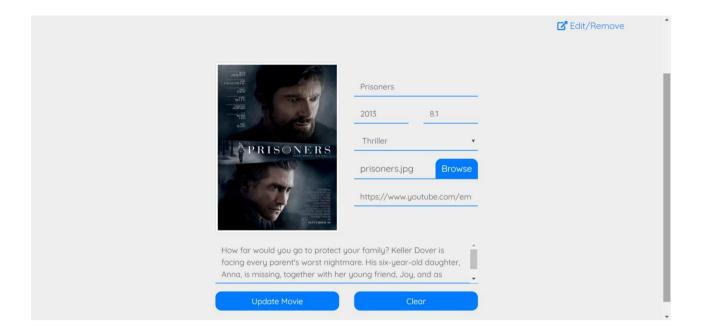
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem prikazuje radniku podatke o filmu koji je izabrao (IA)



5. Administrator poziva sistem da otvori formu za izmenu podataka u filmu (APSO)

Opis akcije: Klikom na "Izmeni" poziva se sistemska operacija prikaziFilm()

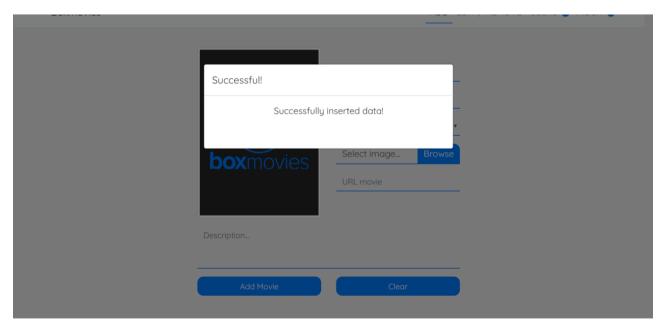
- 6. Sistem pokreće formu (SO)
- 7. Sistem <u>prikazuje</u> formu sa svim podacima o izabranom filmu (IA)
- 8. Administrator <u>unosi</u> nove podatke o filmu (APUSO)



9. Administrator poziva sistem da evidentira unete izmene (APSO)

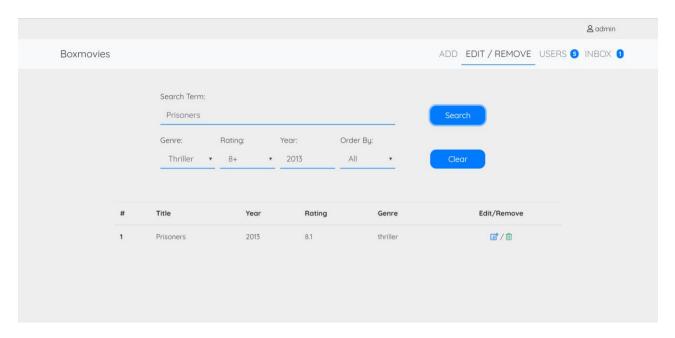
Opis akcije: Klikom na "Ažuriraj" poziva se sistemska operacija izmeniFilm()

- 10. Sistem evidentira izmene (SO)
- 11. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti unosa podataka u bazu (IA)

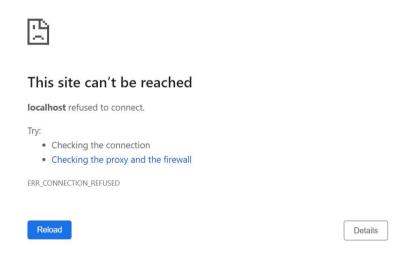


Alternativna scenarija:

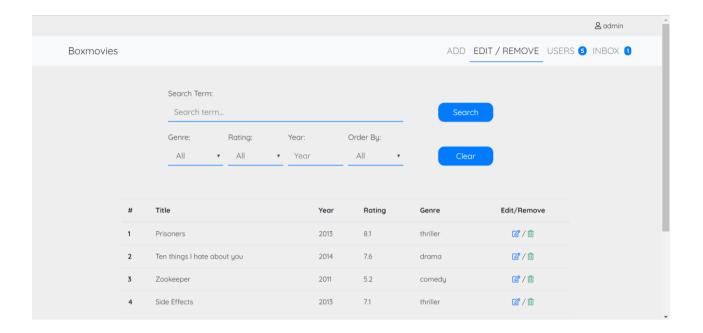
3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem <u>prikazuje</u> sve filmove (IA)



6.1 Sistem ne može da prikaže formu, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

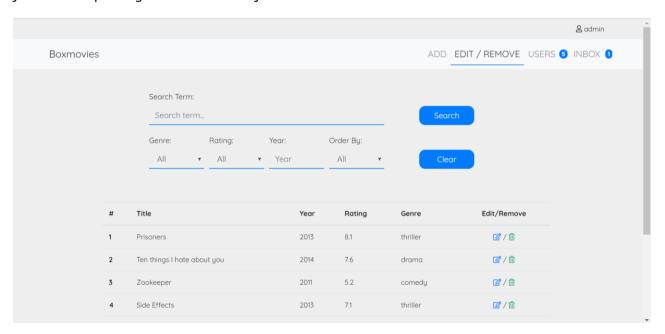


10.1 Sistem ne može da evidentira unete podatke i prikazuje odgovarajuću poruku (IA)



SK5: Brisanje filma

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i prikazana je forma za pretragu filma za brisanje

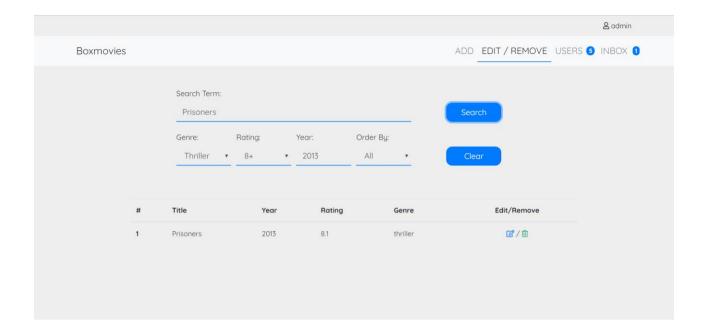


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom filmu za brisanje (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji film sa zadatim podacima (APSO)

Opis akcije: Klikom na "pretrazi" poziva se sistemska operacija nadjiFilm()

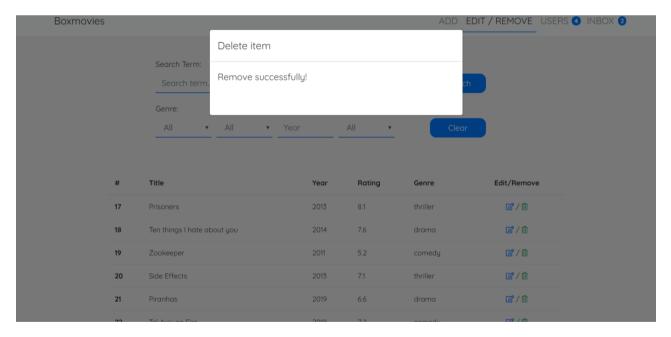
- 3. Sistem proverava postojanje filma (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru film (IA)



5. Administrator poziva sistem da obriše film (APSO)

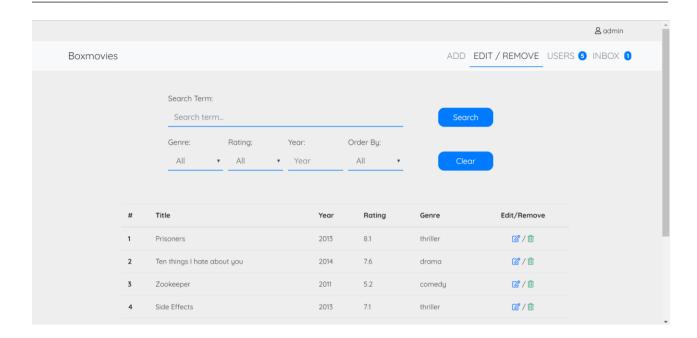
Opis akcije: Klikom na "obriši" poziva se sistemska operacija obrisiFilm()

- 6. Sistem briše film iz baze (SO)
- 7. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti azuriranja podataka u bazi (IA)

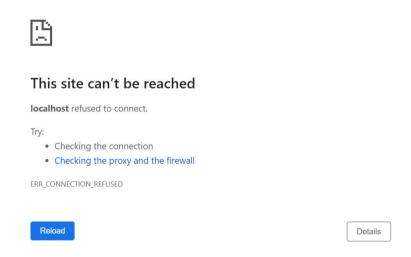


Alternativna scenarija:

3.1 Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve filmove (IA)

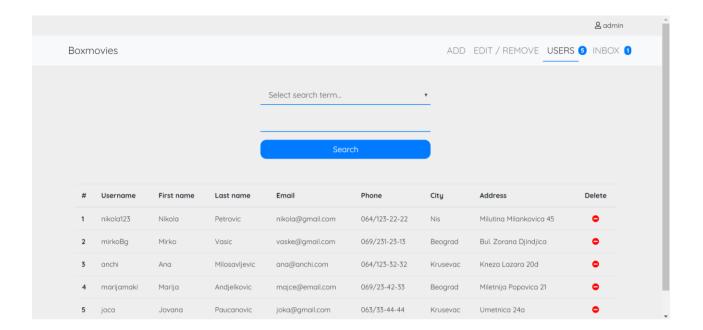


6.1 Sistem ne može da izbriše film, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



SK6: Pretraga registrovanog korisnika

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pretragu korisnika

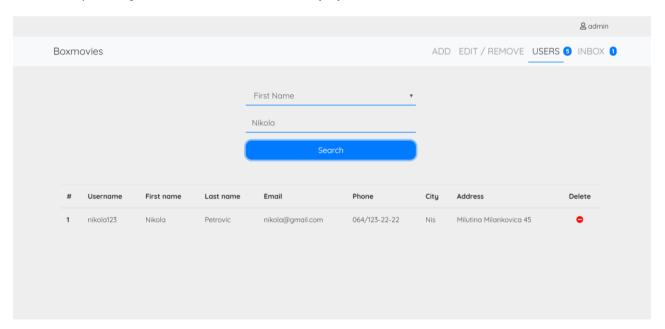


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>unosi</u> podatke o traženom korisniku (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)

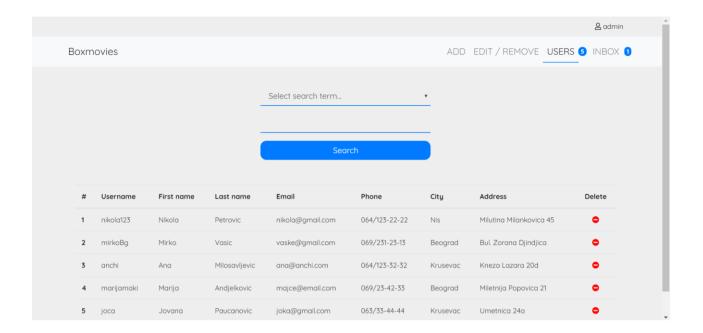
Opis akcije: Klikom na "Pretrazi" poziva se sistemska operacija pretragaKorisnika()

- 3. Sistem proverava postojanje zadatog korisnika (SO)
- 4. Sistem <u>prikazuje</u> administratoru korisnika (IA)



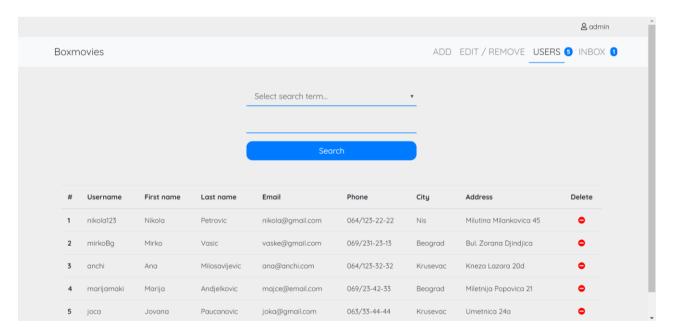
Alternativna scenarija:

3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem prikazuje sve korisnike (IA)



SK7: Brisanje registrovanog korisnika

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pretragu korisnika za brisanje.

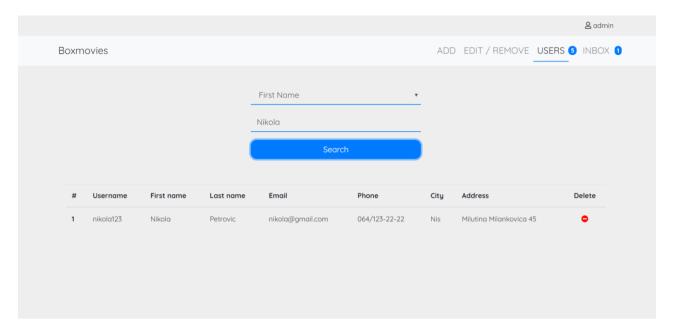


Osnovni scenario:

- 1. Administrator unosi podatke o traženom korisniku za brisanje (APUSO)
- 2. Administrator poziva sistem da proveri da li postoji korisnik sa zadatim podacima (APSO)

Opis akcije: Klikom na "pretrazi" poziva se sistemska operacija pretragaKorisnika()

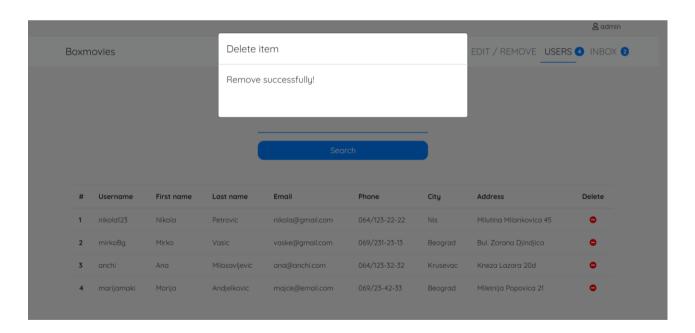
- 3. Sistem <u>proverava</u> postojanje korisnika (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru korisnika (IA)



5. Administrator poziva sistem da obriše korisnika (APSO)

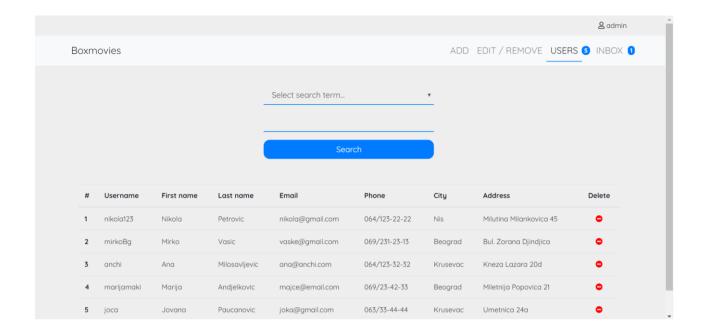
Opis akcije: Klikom na "obriši" poziva se sistemska operacija obrisiKorisnika()

- 6. Sistem briše korisnika iz baze (SO)
- 7. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)

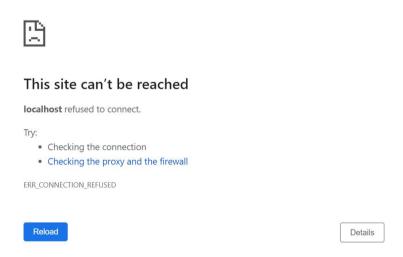


Alternativna scenarija:

3.1. Administrator nije uneo ni jedan podatak i sistem <u>prikazuje</u> sve korisnike (IA)

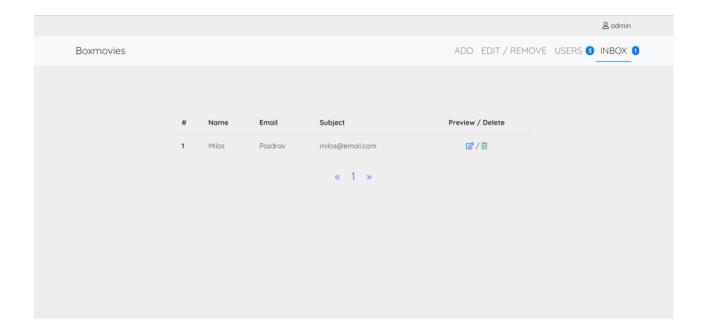


6.1 Sistem ne može da izbriše korisnika, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



SK8: Pregled primljenih poruka

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pregled primljenih poruka.

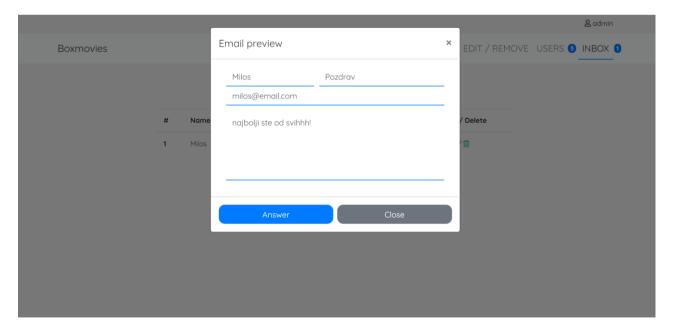


Osnovni scenario:

- 1. Administrator pregleda listu poruka (ANSO)
- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste (APSO)

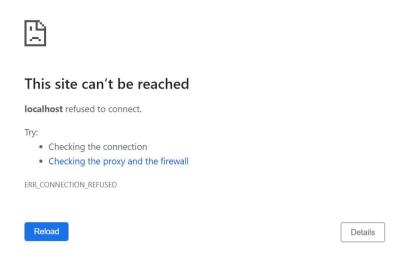
Opis akcije: Klikom na "Prikazi" poziva se sistemska operacija pregledajPoruku();

- 3. Sistem pokreće prikaz poruke (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru poruku koju je izabrao (IA)



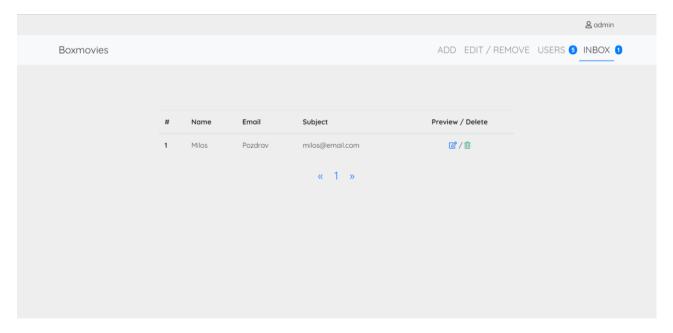
Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



SK9: Odgovor na primljenu poruku

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pregled primljenih poruka.



Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>pregleda</u> listu poruka (ANSO)
- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste (APSO)

Opis akcije: Klikom na "Prikazi" poziva se sistemska operacija pregledajPoruku();

- 3. Sistem pokreće prikaz poruke (SO)
- 4. Sistem prikazuje administratoru poruku koju je izabrao (IA)
- 5. Administrator <u>unosi</u> podatke o poruci za odgovor (APUSO)

Boxmovies

Send email

To: Pozdrav

Re: milos@email.com

Hello Milos.

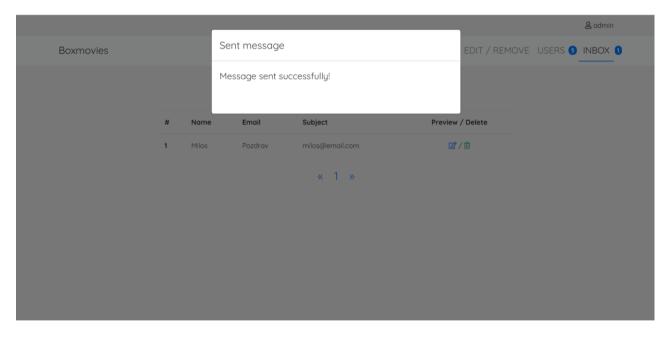
Send Close

Send Close

6. Administrator <u>poziva</u> sistem da prosledi poruku (APSO)

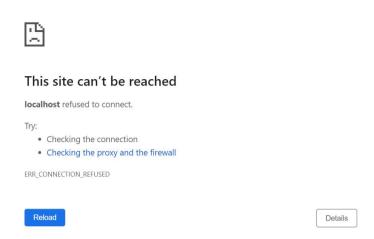
Opis akcije: Klikom na "Pošalji" poziva se sistemska operacija posaljiPoruku();

- 7. Sistem salje poruku na odgovarajući email (SO)
- 8. Sistem <u>prikazuje</u> poruku o uspešnosti slanja poruke (IA)

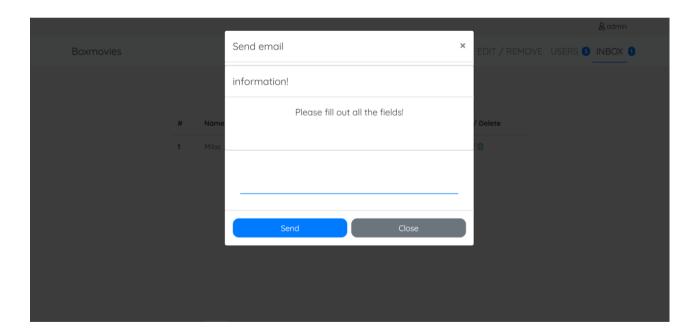


Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da prikaže poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)

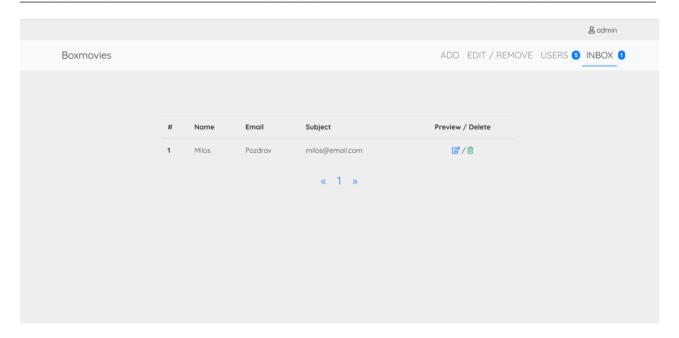


7.1. Sistem ne može da prosledi email, <u>prikazuje</u> odgovarajudu poruku administratoru i prekida izvršavanje scenarija (IA)



SK10: Brisanje poruke

Preduslov: Sistem je učitan preko internet pretraživača, administrator je ulogovan i <u>prikazana</u> je forma za pregled primljenih poruka

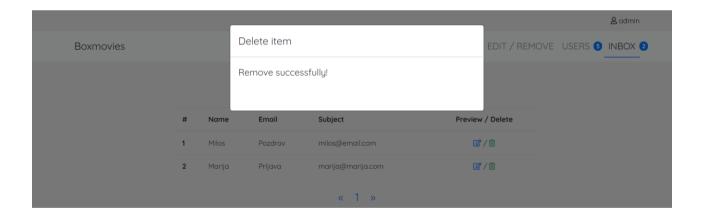


Osnovni scenario:

- 1. Administrator <u>pregleda</u> listu poruka (ANSO)
- 2. Administrator bira jednu poruku iz liste za brisanje (APSO)

Opis akcije: Klikom na "Obriši" poziva se sistemska operacija brisiPoruku();

- 3. Sistem <u>briše</u> poruku (SO)
- 4. Sistem prikazuje poruku o uspešnosti ažuriranja podataka u bazi (IA)



Alternativna scenarija:

3.1. Sistem ne može da izbriše poruku, <u>prikazuje</u> odgovarajuću poruku i prekida izvršenje scenarija (IA)



This site can't be reached

localhost refused to connect.

Try:

- Checking the connection
- Checking the proxy and the firewall

ERR_CONNECTION_REFUSED

Reload

Details

ZAKLJUČAK

U završnom radu prikazan je proces razvoja veb aplikacije za gledanje filmova. Obuhvaćen je razvoj aplikacije pomoću Larmanove motode i implemetacija u navedenim veb tehnologijama. Cilj završnog rada je bio da se napravi jednostavna i funkcionalna aplikacija kao prototip sa mnogim mogućnostima za dodavanje i modifikaciju funkcionalnosti same aplikacije, kao i prelazak na novije i modernije veb tehnologije.

Evidencija svih filmova koje su gledali registrovani korisnici, unos komentara i ocene za film od strene korisnika, lista filmova za preporuku, lista deset najgledanijih filmova su samo neke od mogućih funkcionalnosti kojima bi se mogla proširiti aplikacija.

Dodavanje novih funkcionalnosti na postojeću aplikaciju i povećanja složenosti može dovesti do težeg i dugoročnog procesa u razvoju. Da bi se lakše suočili sa novim izmenama i modifikacijama, danas postoje naprednija i modernija rešenja za razvoj veb aplikacija. Za napredno korišćenje JavaScript i PHP jezika razvijena su rešenja u vidu biblioteka, programski okvir (eng. framework), predefinisanih kodova koji omogućavaju lakši i brži razvoj. Neka od poznatih JavaScript biblioteka su React, Ember, Vue, u PHP-u, najpopularniji okvir je Laravel i Symphony. Takođe zbog velikog pristupa vebu preko mobilnih i tablet uređanja, na aplikaciji bi trebalo obratiti pažnju i na responzivnost (prikaz aplikacije nezavisno od veličine ekrana).

LITERATURA

```
[1] Uvod u HTML
http://webarena.rs/uvod-u-html (pristupano septembar 2019.)
[2] Šta ie CSS
http://www.tematikawebstudio.com/sta-je-css.php (pristupano septembar 2019.)
[3] Šta je SASS
https://www.popwebdesign.net/popart_blog/2014/12/sta-je-sass/ (pristupano septembar
2019.)
[4]
http://www.webnstudy.com/tema.php?id=javascript (pristupano septembar 2019.)
https://www.popwebdesign.net/popart_blog/2014/02/sta-je-jquery/ (pristupano septembar
2019.)
[6]
https://www.popwebdesign.net/popart_blog/2014/01/bootstrap-tutorijal-grid-sistem/
https://www.webprogramiranje.org/ajax-sa-plain-javascript-om/ (pristupano septembar
2019.)
http://www.tematikawebstudio.com/sta-je-php.php (pristupano septembar 2019.)
https://www.popwebdesign.net/sta je php.html (pristupano septembar 2019.)
[10]
http://razno.sveznadar.info/10-doc-PDF/2 MySQL.pdf (pristupano septembar 2019.)
\lceil 11 \rceil
https://www.infoteh.rs.ba/zbornik/2011/radovi/F/F-2.pdf (pristupano septembar 2019.)
```