SportsFever

Portal namenjen svim sportistima

Vizija sistema

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 14.03.2021 | 1.0 | Revizija | Nikola, Nikola, Ena, Luka |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 5

2. Opseg dokumenta 5

3. Reference 5

4. Pozicioniranje proizvoda 5

4.1 Poslovne mogućnosti 5

4.2 Postavka problema 5

4.3 Postavka pozicije proizvoda 6

5. Opis korisnika 6

5.1 Opis potencijalnog tržišta 6

5.2 Profili korisnika 6

5.3 Opis okruženja 7

5.4 Osnovne potrebe korisnika 7

5.5 Alternative i konkurencija 7

6. Opis proizvoda 8

6.1 Perspektiva proizvoda 8

6.2 Pregled mogućnosti 8

6.3 Pretpostavke i zavisnosti 9

6.4 Cena 9

6.5 Licenciranje i instalacija 9

7. Funkcionalni zahtevi 10

7.1 Prijavljivanje na sistem 10

7.2 Unos, prikaz i ažuriranje osnovnih podataka o laboratoriji 10

7.3 Kreiranje, arhiviranje i brisanje članova 10

7.4 Unos, prikaz i ažuriranje podataka o članovima laboratorije 10

7.5 Unos, prikaz i ažuriranje o podataka o objavljenim publikacijama 10

7.6 Kreiranje projekta i dodela vođe projekta 10

7.7 Unos, prikaz i ažuriranje podataka o projektima 10

8. Ograničenja 10

9. Zahtevi u pogledu kvaliteta 10

10. Prioritet funkcionalnosti 11

11. Nefunkcionalni zahtevi 11

11.1 Zahtevi u pogledu standardizacije 11

11.2 Sistemski zahtevi 11

11.3 Zahtevi u pogledu performansi 11

11.4 Zahtevi u pogledu okruženja 11

12. Dokumentacija 11

12.1 Korisničko uputstvo 11

12.2 *Online* uputstvo 12

12.3 Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje 12

12.4 Pakovanje proizvoda 12

Vizija sistema

# Cilj dokumenta

Cilj ovog dokumenta je definisanje zahteva visokog nivoa softvera za organizovanje i učestvovanje na sportskim događajima.

# Opseg dokumenta

Dokument se odnosi na SportsFever portal koji će biti razvijen od strane 404! Team name does not exist tima. Namena SportsFever softvera je lako organizovanje i nalaženje sportskih događaja.

# Reference

Spisak korišćene literature:

1. SportsFever – Predlog projekta, V1.0, 2021, 404! Team name does not exist.
2. SportsFever – Planirani raspored aktivnosti na projektu, V1.0, 2021, 404! Team name does not exist.
3. SportsFever – Plan realizacije projekta, V1.0, 2021, 404! Team name does not exist.

# Pozicioniranje proizvoda

## Poslovne mogućnosti

SportsFever softver predstavlja Web aplikaciju koja pruža funkcionalnost kreiranja i nalaženja sportskih događaja u cilju lakšeg organizovanja rekreativaca/sportista. Karakteristični sadržaj koji se korisnicima prezentuje je: osvnovni podaci o događaju, mogućnost prijave učestvovanja na događaju, podaci o korisniku koju organizuje/učestvuje na događaju, lokacija događaja na mapi i interakcija između korisnika.

## Postavka problema

|  |  |
| --- | --- |
| *Problem je* | Pronalazak saigrača za sportske aktivnosti. |
| *Pogađa* | Sportiste i rekreativce kojima fale saigrači za sprotske aktivnosti. |
| *Posledice su* | Otežano nalaženje ljudi za dogadjaj i otežano nalaženje dogadjaja na koje bi korisnik otišao |
| *Uspešno rešenje će* | Obezbediti korisnicima lakše distribuiranje informacija, nalaženje, ucestvovanje ili kreiranje dogadjaja |

## Postavka pozicije proizvoda

|  |  |
| --- | --- |
| *Proizvod je namenjen* | Rekreativcima/sportistima |
| *Koji* | Imaju potrebu za lakšim pronalaženjem saigrača u njihovoj okolini. |
| *Proizvod je* | Web aplikacija. |
| *Koja* | Omogućava standardizovan unos podataka o članovima, pruža razmenu informacija između korisnika, kreiranje i učestvovanje u sportskim aktivnostima. |
| *Za razliku od* | Postojećih web aplikacija sa distribuiranim, nekonzistentnim i neažurnim sadržajem, kao i sa znatnim deficitom funkcionalnosti. |
| *Naš proizvod će* | Pružiti korisnicima precizne informacije na brz i jednostavan način. |

# Opis korisnika

U ovom odeljku opisani su korisnici SportsFever aplikacije. Postoje 2 tipa korisnika: administrator portala, sportista.

## Opis potencijalnog tržišta

Potencijalni korisnici sistema su pojedinci sa poznavanjem rada na računaru i/ili mobilnom telefonu koji imaju pristup internetu.

Inicijalna verzija SportsFever portala će biti namenjena svim sportistima i rekreativcima. Ukoliko se ukaže interesovanje moguće je proširiti primenu i na druge vrste događaja. Kao rezultat, SportsFever portal će biti projektovan da bude fleksibilan i proširiv za korišćenje i u drugim rolama. Posebna pažnja će biti obraćena na izdvajanje grafičkog dizajna prezentacije od funkcionalnosti kako bi svaka instanca portala mogla da ima svoj upečatljivi pečat.

Dizajn portala će biti što je moguće više zasnovan na podacima koji se čuvaju u bazi podataka što će omogućiti jednostavne modifikacije nakon instalacije sistema.

## Profili korisnika

**Administrator portala (skraćeno administrator):**

Administrator je zadužen za instaliranje, konfigurisanje, kasnije održavanje konfiguracije portala i upravljanje nepoželjnim sadržajem.

Administrator će imati informacije o svim ostalim korisnicima aplikacije i o svim kreiranim događajima.

**Korisnik/sportista:**

Korisnik nema nikakva zaduženja već slobodan izbor korišćenja aplikacije. Načini na koje može da koristi aplikaciju su sledeći: pretraživanje i prijava na događaj, kreiranje događaja, komunikacija sa ostalim korisnicima, prijava nepoželjnog sadržaja.

## Opis okruženja

Korisnici sistema pristupaju sistemu preko Web-a što zahteva minimum modemsku Internet konekciju. Ne postoje posebna ograničenja u pogledu okruženja.

## Osnovne potrebe korisnika

Osnovne potrebe korisnika identifikovane na osnovu intervjuisanja potencijalnih korisnika su:

1. **Ne****mogućnost pronalaska ljudi sa sličnim interesovanjem.**
2. **Nepostojanje zajedničke evidencije objavljenih događaja.** Trenutno ne postoji online platforma za evidenciju i pretraživanje događaja objavljenih od strane korisnika. Mnogi rekreativci/sportisti žele da se bave fizičkim aktivnostima za koje su im potrebni ljudi, ali trenutno nisu u mogućnosti da pronađu dovoljan broj poznanika.
3. **Nemogućnost publikacije i opisa događaja.** Ova aplikacija omogućava korisnicima kreiranje događaja koji će biti vidljiv svim korisnicima sa sličnim interesovanjem u njihovoj blizini.

## Alternative i konkurencija

Na osnovu pretraživanja nismo naišli na konkurentne aplikacije zbog čega se ocekuje veliki odaziv korisnika.

# Opis proizvoda

U ovom odeljku je dat pogled na osnovne mogućnosti SportsFever portala, kontekst u kome sistem treba da funkcioniše i konfiguracija sistema.

## Perspektiva proizvoda

SportsFever portal će omogućiti okupljanje korisnike sa istim interesovanjem na jednom mesto. Novi sistem će koristiti postojeći DBMS instaliran na mašini koja predstavlja Web server portala. Dijagram koji pokazuje kontekst sistema je dat na slici 6.1.1.

SportsFever sistem će biti zasnovan na klijent/server arhitekturi Web aplikacija ilustrovanoj na slici 6.1.2. Serverski deo će se izvršavati u kontekstu Web servera na personalnom računaru koji je za to namenjen. Pri izboru tehnologije potrebno je voditi računa da sistem može raditi i na PC i na mobilnim uredjajima. Serverske komponente će komunicirati sa DBMS-om koji se nalazi na istoj mašini.

Sistem se izvršava na personalnim računarima ili mobilnim telefonima, u okviru Web čitača koji se sa Web serverom povezuje preko Interneta. Ne postoji potreba za posebnom instalacijom klijenta, ali je potrebno voditi računa o kompatibilnosti sistema sa različitim popularnim tipovima Web čitača.

**SportsFever**

**portal**

**DBMS**

SportsFever korisnici

* **Administrator**
* **Korisnik**

**Slika 6.1.1. Kontekst sistema SportsFevers**

**PC**

Web čitač

Web server

SportsFever

Web aplikacija

SportsFever

Baza podataka

Internet

**Slika 6.1.2. Pregled sistema SportsFever**

## Pregled mogućnosti

Tabela prikazana u ovom odeljku identifikuje osnovne mogućnosti SportsFever portala u pogledu prednosti koje nudi i funkcionalnosti koje te prednosti ostvaruju. Dodatni opis funkcionalnih zahteva je dat u odeljku 7 ovog dokumenta.

|  |  |
| --- | --- |
| **Prednosti** | **Funkcionalnosti** |
| Jednostavan pristup | Jednostavno logovanje gde god i kada god ste u mogućnosti da pristupite internetu. |
| Mogućnost online pregleda sprotskih događaja | Prikaz na mapi svih filtriranih događaja i informacija o izabranom događaju. |
| Konzistentnost prikaza podataka o korisnicima | Standardizacija prikaza i unosa podataka o korisnicima portala sa mogućnošću dodavanja prijatelja, prikaza trenutne lokacije korisnika. |
| Jednostavno ažuriranje podataka sa bilo koje lokacije | Mogućnost pristupa i ažuriranja svih podataka sa bilo koje lokacije korišćenjem PC-a i mobilnog telefona. |

## Pretpostavke i zavisnosti

SportsFever portal, kao Web aplikacija je zavisan od:

* Podrška Web servera za izabrani skripting jezik.
* Podrška skripting jezika za Windows i android.
* Mogućnost povezivanja sa DBMS-om iz skripting jezika.
* Podrška DBMS-a za Windows i android platformu.
* Funkcionalnosti Web čitača koje korisnici upotrebljavaju za pristupanje portalu.

## Cena

Zbog ograničenja u pogledu budžeta, cena razvoja sistema ne sme da premaši sumu od 150.000 dinara.

Za instalaciju sistema će biti iskorišćeni postojeća Web server mašina tako da nije potrebno odvajati poseban budžet za kupovinu hardvera.

## Licenciranje i instalacija

Kako SportsFever portal nije proizvod namenjen za šire tržište, neće biti pravljen poseban instalacioni program. Ipak, potrebno je obezbediti automatizaciju procesa kreiranja baze podataka.

# Funkcionalni zahtevi

U ovom odeljku su definisane funkcionalnosti SportsFever portala. Opisane funkcionalnosti predstavljaju osnovne mogućnosti sistema koje je neophodno implementirati da bi se zadovoljile potrebe korisnika.

## Prijavljivanje na sistem

Za administratora i korisnike se mora obezbediti prijavljivanje na portal korišćenjem korisničkog imena i lozinke. Sistem treba da obezbedi korisniku mogućnost promene lozinke.

Posetioci portala pristupaju osnovnim informacijama o događajima bez potrebe prijavljivanja na sistem.

## Unos, prikaz i ažuriranje osnovnih podataka o događajima

Korisnici portala zaduženi su za kreiranje i ažuriranje svih potrebnih podataka o događajima, koji će biti na raspolaganju ostalim zainteresovanim korisnicima.

## Kreiranje, arhiviranje i brisanje članova

Administrator ima mogućnost brisanja članova. Korisnici portala samostalno mogu kreirati naloge unošenjem traženih informacija uključujući korisničko ime i lozinku.

## Unos, prikaz i ažuriranje podataka o članovima laboratorije

Za svaki kreirani nalog korisnika, potrebno je vezati i informacije koje će se prikazivati uniformno na centralizovanom nivou. Svaki član zadužen je za unos i ažuriranje sopstvenih podataka.

## Unos, pretraživanje i prikaz filtera za pretragu

Sistem treba da omogući unos filtera i ažuriranje podataka na osnovu filtera o publikacijama odgovarajućih događaja. Prikaz publikacija treba organizovati na centralnom nivou, mestu, po tipu, po datumu i sl.

## Mogućnost komunikacije

Korisnici su u mogućnosti da komuniciraju sa svojim prijateljima ili sa ostalim korisnicima koji učestvuju u istom događaju.

# Ograničenja

Kao dopuna pretpostavki i zavisnosti definisanih u odeljku 6, SportsFever portal će biti razvijan pod sledećim ograničenjima:

* Sistem neće zahtevati nabavljanje novog hardvera.
* Sistem će se osloniti na besplatna softverska rešenja (skripting jezik, DBMS, Web server), tako da neće zahtevati kupovinu dodatnog softvera.

# Zahtevi u pogledu kvaliteta

U ovom odeljku definisan je očekivani kvalitet u pogledu performansi, robusnosti, tolerancije na otkaze i lakoće korišćenja.

Dostupnost: Sistem će biti dostupan 24 časa dnevno, 7 dana u nedelji.

Lakoća korišćenja: Sistem će posedovati jednostavan i intuitivan interfejs prilagođen profilima korisnika koji će ga koristiti.

Održavanje: Sistem treba biti jednostavan za održavanje. Potrebno je izdvojiti grafički dizajn od sadržaja. Podatke koje čine sadržaj treba čuvati u bazi podataka.

# Prioritet funkcionalnosti

U ovom odeljku su date smernice u pogledu relativnog značaja predloženih funkcionalnosti. Funkcionalnosti propisane u ovom dokumentu treba realizovati kroz beta i konačnu verziju. Prioritet funkcionalnosti koje će biti realizovane je sledeći:

* Prijavljivanje na sistem
* Kreiranje i brisanje članova
* Unos, prikaz i ažuriranje podataka o objavljenim publikacijama
* Unos, prikaz i ažuriranje podataka o korisnicima portala
* Kreiranje sportskog događa i mogućnost prijavljivanja na isti
* Mogućnost komunikacije između korisnika

# Nefunkcionalni zahtevi

## Zahtevi u pogledu standardizacije

Nema posebnih zahteva u pogledu standardizacije.

## Sistemski zahtevi

SportsFever portal će biti realizovan korišćenjem React skripti, dok će kao DBMS koristiti MongoDB.

Korisnički interfejs Web aplikacije mora da bude optimizovan za sledeće Web čitače:

* Internet Explorer 6+
* Opera 8+
* FireFox (Mozilla)

## Zahtevi u pogledu performansi

Nema posebnih zahteva u pogledu performansi sistema.

## Zahtevi u pogledu okruženja

Nema posebnih zahteva u pogledu okruženja.

# Dokumentacija

U ovom odeljku su opisani zahtevi u pogledu dokumentacije koju treba pripremiti za SportsFever projekat.

## Korisničko uputstvo

Sistem će biti intuitivan za korišćenje i neće posedovati štampano korisničko uputstvo.

## *Online* uputstvo

Potrebno je obezbediti *online* uputstvo za neke od naprednijih funkcionalnosti sistema. Online uputstvo treba koncipirati kao podršku za obavljanje odgovarajućih aktivnosti.

## Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje

Uputstvo za instalaciju i konfigurisanje serverskog dela sistema će sadržati:

* Zahteve u pogledu instaliranog softvera
* Instrukcije za instaliranje sistema i kreiranje baze podataka
* Uputstvo za konfigurisanje portala

## Pakovanje proizvoda

Proizvod ne zahteva posebno pakovanje jer nije namenjen širokom tržištu.