*Tema***:** **Zabavni park**

*Tim*: **KitKat**

***Opis teme****:*

U nekoj izmišljenoj galaksiji ( nazovimo je Beta6451z ) vlasnik zabavnog parka želi da učini svoj zabavni park modernijim, savremenijim i interesantnijim, te da na taj način unaprijedi svoje poslovanje, poveća posjećenost parka i proširi asortimane glavne gradske atrakcije.

Da bi sto bolje realizovao svoju zamisao i ostvario zacrtane ciljeve, odlučio je da angažuje tim KitKat.

Rado smo prihvatili ovaj nimalo lak zadatak, te nakon obavljenog razgovora sa gospodinom Shamballa, određeni su ciljevi, procedure i funkcionalni zahtjevi koje naš klijent želi da realizuje.

Slijedi kraći opis projekta i njegovih osnovnih funkcionalnosti:

***Glavni cilj*** ovog projekta je da se odlazak u zabavni park učini što jednostavnijim, bržim i efikasnijim, boravak što ugodnijim i zanimljivijim, ali i da se omogući klijentima i kompanijama da ovom zabavnom parku dodaju notu svoje energije i poslovnog duha korištenjem reklamnog prostora kojeg ovaj zabavni park posjeduje.

***Prodaja karata*:**

Osnovna funkcionalnost ovog projekta bi bila prodaja karata.Prodaja karata se moze vrsiti na licu mjesta i preko interneta.Karte treba podijeliti na A i B vrste, odnosno one koje uključuju čitavu ponudu i one na kojima su izostavljene najstrašnije vožnje. Tip ovih karata se grana na jednodnevne i višednevne .

Naime, često jedan dan nije dovoljan da bi se obišao ovaj veliki zabavni park, pa su uvedne višednevne karte.

Sljedeća stvar koja je bitna u vezi sa kartama su popusti. Postoje razni popusti: na količinu, članski, sezonski, praznični, no o tome će biti više govora nešto kasnije.

Ukoliko korisnik obavi kupovinu karte/karti putem iinterneta, na osnovu unesenih podataka ce se obaviti dostava istih na odgovarajuci adresu.

***Rezervisanje parking mjesta*:**

Zabavni park posjeduje vlastiti parking, te će se korisnicima ovog sistema omogućiti da izvrše rezervaciju parking mjesta. Na taj način postižemo da naši klijenti potpuno bezbrižno mogu uživati u zabavnom parku, a da pri tome ne moraju da razmišljaju o nekim ‘’sitnicama’’, kao što je auto ili da prilikom dolaska u park brinu o stresnim situacijama kao što pronalazak parking mjesta. Ukoliko se desi da je taj dan kapacitet parkinga u potpunosti iskorišten, korisniku se ostavlja mogućnost da izabere neki drugi dan i automatski se i datum rezervacije njegove karte mijenja na odgovarajući datum. Za rezervaciju parking mjesta je potrebno da se unese šifra kupljene karte kako bi se omogućila provjera poklapanja datuma rezervacije parking mjesta i karte, kao i da bi se spriječilo izdavanje parkinga za ljude koji uopće ne borave u zabavnom parku.

***Online razgledanje parka, pregled atrakcija i prikaz mape parka*:**

Ovdje funkcionalnosti naše aplikacije nije kraj! Da bi uopće došlo do ove dvije prethodno navedene funkcionalnosti, potrebno je prethodno zainteresovati i privući ljude. Najbolji način za to jeste prikaz svih atrakcija koje nudimo. Aplikacija će omogućiti pregled svih atrakcija pojedinačno. Tu će pored pregleda biti moguće i ocjenjivanje, te komentarisanje atrakcija u zabavnom parku. Pored toga će biti prikazana i mapa parka koja će omogućiti posjetiocima da lakše i brže pronađu željenu atrakciju.

***Souvenir shop*:**

Pošto je ovaj zabavni park brend za sebe, imamo i vlastiti souvenir shop. U ovom shopu možete naručiti različite vrste suvenira sa našim logoom, ali možete i da odaberete Vaše fotografije, koje su zabilježile kamere zabavnog parka na različitim i uzbudljivim atrakcijama koje ste posjetili!

Ukoliko izaberete opciju Suveniri, ova funkcionalnost omogućava da se izlistaju proizvodi, koji se mogu dodati u korpu i nakon dodavanja se potvrdi transakcija.

Takođe, vodit će se računa i o količini svih suvenira, te će se zalihe suvenira po potrebi obnavljati.

Ukoliko ipak izaberete opciju Fotografije, ova funkcionalnost će Vam omogućiti pregled Vaših fotografija iz zabavnog parka, te nakon što označite željenu/e fotografiju/e i potvrdite transakciju, dobit ćete šifru uz pomoć koje ćete moći da podignete svoje fotografije na odgovarajućem pultu u shopu.

***Korištenje reklamnog prostora*:**

Pošto je površina parka poprilično velika, nastojali smo da svaki djelić ovog parka bude iskorišten.  
S tim ciljem, odlučili smo da omogućimo nešto drugačiji boravak u zabavnom parku koji je posebno namijenjen za turističke agencije, kompanije i sl. Naime, obezbijedili smo dio prostora u zabavnom parku koji je namijenjen za reklamne svrhe.

U posebnom dijelu aplikacije se neko fizičko lice može prijaviti za razgovor sa menadžerom i iskoristiti mogućnost iznajmljivanja reklamnom prostora. Proces zahtijeva zakazivanje termina, kao i slanje podataka o svojoj firmi/proizvodu koji se treba reklamirati. Također je omogućeno promovisanje kompanija putem raznih maskota koje predstavljaju jedan od njihovih zaštitnih znakova. Ako se poslati materijal shvati ozbiljno, termin se i zvanično zakazuje tj. korisniku se potvrđuje termin.

***Plaćanje*:**

Da bi se poboljšala sigurnost građana i njihovog novca, u galaksiji Beta6451z novčanice ne postoje, tako da je jedini način plaćanja putem kreditnih kartica. Stoga će i ova funkcionalnost biti u skladu sa tom činjenicom. Nakon što se izvrši obračun u skladu sa predviđenim popustima, korisnik unosi podatke o svojoj kreditnoj kartici, izvršava se validacija tih podataka, te sistem odobrava, odnosno odbija transakciju. Ukoliko sistem odobri transakciju, korisnik dobija potvrdu o uspješnosti transakcije i šifru svoje karte, koju će kasnije koristiti za potrebe drugih funkcionalnosti.

Ukoliko je riječ o kompaniji, obračun će se vršiti u zavisnosti od cijene promo paketa za koji se kompanija odluči.

***Akteri sistema*:**

Prvi tip aktera bit će klijentii oni se karakterišu kaofizička lica ili kao kompanije. U zavisnosti od toga bit će prezentirane mogućnosti sistema koje mogu da koriste, kao i procesi u kojima učestvuju.

Akter klijent - fizičko lice veže se za sve gore navedene procese, jedino će mu biti onemogućena funkcionalnost u vezi sa korištenjem reklamnog prostora.

Akter klijent - kompanija jedino ima mogućnost korištenja reklamnog prostora i proces plaćanja i obračuna će biti drugačiji za ovaj tip aktera. Ovom akteru će biti omogućeno i slanje ponude i zakazivanje sastanaka sa menadžerom zabavnog parka.

Sljedeći tip aktera u sistemu jeste menadžer zabavnog parka. On je uključen u proces prihvatanja zahtjeva za izdavanje reklamnog prostora, te u proces obrade tih zahtjeva i zakazivanja sastanaka .

Dostavljac karata predstavlja jos jedan tip aktera u sistemu.

Sljedeći tip aktera je osoba koja vrsi pregled i pakovanje narudzbi u souvenir shopu, vodi računa o zalihama suvenira, te u skladu sa trenutnim stanjem šalje narudžbu ukoliko postoji potreba za obanavljanem zaliha nekog suvenira.

Poseban tip aktera u sistemu predstavlja Sistem za plaćanje/Sistem za validaciju kartica, koji je vezan za svaku funkcionalnost koja uključuje plaćanje. On predstavlja vanjskog aktera, tj. aplikacija nema uticaja na njega.