|  |  |
| --- | --- |
| **Univerzitet u Sarajevu**  **Elektrotehnički fakultet u Sarajevu**  **Odsjek RI**  **Objektno orijentisana analiza i dizajn** |  |

**PROJEKTNI ZADATAK**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tema projektnog zadatka** |  |  |  |
| **Dijelovi projektnog zadatka i rokovi za predaju i odbranu** |  | *Opis* | *Rok* |
| 0. | Opisati:   * Tema projekta - opisati temu, * Opisati kako sistem radi i identificirati osnovne procese u sistemu – opisati kako se koristi sistem (slučajevi korištenja). * Identificirati sve aktere u sistemu i navesti sa kojim procesima su povezani. | 4 sedmica nastave 1 b |
|  |  |  |
| 1. | **ZADAĆE – MODEL sistema (zadaće+odbrane zadaća, svi članovi tima moraju sve znati vezano za zadaću) Ukupno 10 bodova** |  |
| 1.1. | Dijagrami slučajeva upotrebe (1.5 b) | 5 sedmica nastave |
| 1.2. | Dijagrami aktivnosti (1.5 b) |  |
| 1.3. | Dijagrami klasa sa upotrebljenim dizajn paternima, dijagrami objekata, primjenjene metrike i principi  OOAD-A (4 b) |  |
| 1.4. | Dijagrami interakcije (1.5 b) |  |
| 1.5. | Dijagrami komponenti,paketa, raspoređivanja (1.5 b) |  |
| 2. | **Prezentacija (5 bodova)**  Predstavnik svake grupe mora biti na prezentacijama drugih grupa i prilikom toga postaviti pitanje grupi koja prezentira. U protivnom se oduzima za svaku sedmicu ne prisustovanja prezentacijama drugih grupa 1 bod od bodova prezentacije. |  |
| 3. | **Implementacija projekta:**  3.1.Potrebno je implementirati programsko rješenje na osnovu modela urađenog kroz zadaće. Implementirati aplikaciju u Windows Universal uz implementirane sve funkcionalnosti prikazane modelom.  (Ukupno 15 b):  -Aplikacija treba da ima uredan kod, sa pravilnom dekompozicijom i korištenjem paketa (1b)   * Aplikacija treba da u potpunosti postuje   MVVM/MVC pattern (2 boda)   * Aplikacija treba da koristi bazu podataka prema prethodno dizajniranom modelu koristeći entity framework (2 b) * Unos podataka u aplikaciji treba da bude u   potpunosti validiran (2 boda)   * Potrebno je implementirati i višenitnost kroz model i implementaciju (2 bod) * Dobro dizajniran korisnički interfejs (1 bod) | Kompletna predaja implementacije projekta 15  sedmica nastave ili u dogovoru  najkasnije do  pismenog roka  prvog parcijalnog.  U toku semestra će se objavljivati  konkretni datumi  za pojedine stavke i po detaljnije  specifikacije zadataka. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  | - Aplikacija treba da koristi bar jedan vanjski uređaj.  (2 b)  - Aplikacija treba da ispravno radi i na windows phone (prilagodljivost layouta na manjim rezolucijama) pri čemu treba da koristi mobilne sposobnosti specifične za mobilnu platformu (npr. acellerometar, GPS) (3 b)  -------------------------------------------------------------  3.2.Dodatak aplikaciji treba da bude igrica koristeći unity framework. Igrica treba biti orginalna i povezana sa domenom sistema koji se razvija i koristi dizajn paterne. (7 b)  3.3.Dodatak aplikaciji treba biti web servis koristeći Asp.net i prikaz osnovne funkcionalnosti aplikacije koristeći asp.net (5 b)  3.4.Izvještaj rada (popunjena tabela na drugoj stranici), pišu se sve aktivnosti od početka projekta i za zadaće i implementaciju. (1b)  3.5.Upute kako koristiti projekat koristeći readme na git repositoriju, kratka uputa za rad sa implementiranom Help opcijom koja treba biti implementirana u aplikaciji kroz kontrole (1b) |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Projektni tim**  **(popunjava tim** | *Ime i prezime učesnika* | *Uloga u timu / zaduženje* |
| Haris Silajdžić | Vođa tima, |
| Enis Pajić | Član 1, |
| Semin Palalić | Član 2, |
| Mirza Mušić | Član 3, |
|  |  |

**IZVJEŠTAJ O AKTIVNOSTIMA (popunjava tim)**

UPUTA: U tabelu upisati svaku aktivnost na projektu, učesnike koji su radili na njoj i vrijeme utrošeno za pojedine aktivnosti. U napomenu upisati nešto što je bilo specifično (po potrebi). Dodati redova koliko je potrebno. Na kraju iskazati ukupno utrošeno vrijeme.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Red.br.** | **Aktivnost** | **Učesnici** | **Datum , vrijeme i**  **trajanje aktivnosti** | **Napomena** |
| 1. | Projektni zadatak 1 | Svi članovi | 29.02, cca. 4h | Vođa tima je imao problema jer nije nije bio dodan u tim na git-u |
| 2. | Use case dijagram | Vođa, Član 1, Član 2 | 20.03, cca. 5h | Bilo je problema sa slikom u jpg. formatu(bila su neka slova po slici) pa je kasnije kad samo pusana slika bez tog. Problem: gubi se community edition ako se otvore simultano dva projekta i onda imamo trial verziju |
| 3. |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |
| 5. | Dijagram klasa | Član 1 | 26.03 4-5h, 27.03 1h |  |
| 6. |  |  |  |  |
| 7. | DbContext(Projektni 5) | Svi članovi | 23.04-24.04, cca 3h po članu tima | Problemi oko komande : Add Migration InitialMigration |
| 8. |  |  |  |  |
| 9. | Dijagram klasa za igru | Član 1 | 15.05, cca 2h |  |
| 10. | Upoznavanje sa radom u Unity-u.  Pravljenje testne 2D igrice. Upoznavanje sa sljedećim stvarima u unity-u : sprites, animacije, skripte, povezivanje animacija u zavisnosti od stanja u kojem je player. Pravljenje levela, AI, itd. | Član 1 | 20.05-22.05, cca 12-14h |  |
| 11. | SQL lite baza i prepravka DbContext-a | Član 1 | 24.05-26.05, cca 15h | Bilo je problema oko ovoga nije radila komanda : Add Migration InitialMigration, kao i Enable Migratio i sl. Pa je ispocetka napravljeno |
| 12. | Igrica mrtvačka kola u 3D. Upozavanje sa 3D okruženjem, pravljenje mape, beskonacna staza, importovanje modela za travu, drveća, automobil... Promjena scena, itd. | Član 1 | 01.06-04.06, cca 23h |  |
| 13. |  |  |  |  |
| 14. |  |  |  |  |
| 15. |  |  |  |  |
| 16. |  |  |  |  |
| 17. |  |  |  |  |
| 18. |  |  |  |  |
| 19. |  |  |  |  |
| 20. |  |  |  |  |
| 21. |  |  |  |  |
| 22. |  |  |  |  |
| 23. |  |  |  |  |
| 24. |  |  |  |  |
| 25. |  |  |  |  |
|  | | **UKUPNO:** |  |  |

Asistent:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_