

Uvod

Pažljivo pročitati tekst zadatka **pre početka** realizacije prototipa. **Zahtevi** su definisani **okvirno** i od studenta se očekuje da ih dalje **konkretizuje** i kritički analizira u skladu sa sopstvenim pretpostavkama i principima dizajna interakcije čoveka i računara obrađenim u toku kursa. Cilj projekta je razvijanje samostalnog, kreativnog i kritičkog razmišljanja u rešavanju praktičnih problema razvoja korisničkog interfejsa.

Tema

Potrebno je realizovati prototip korisničkog interfejsa za *online kupovinu proizvoda*.

Aplikacija treba da omogući **pretragu** i **naručivanje** proizvoda.

Pretraga treba da omogući zadavanja kriterijuma kao što su vrsta kategorije, vrsta proizvoda, količina, (rang) cena, udaljenost, tj. procenjeno vreme pristizanja proizvoda, i recenzije drugih korisnika koji su proizvod prethodno naručili.

Kategorije i vrste **proizvoda** su stvar izbora studenta (na primer računari, kućni uređaji i drugi).

Aplikacija sadrži i **tekstualnog konverzijskog agenta** kojeg korisnik aktivira i prikazuje na zahtev (agent se može aktivirati iz bilo kog dela aplikacije). Agent daje pozdravnu poruku i omogućava **pretragu proizvoda** kroz dijalog sa korisnikom, sa identičnim parametrima iznad. Odgovor agenta sadrži sažete informacije o traženom proizvodu kao tekst (kategorija, naziv, opis, cena, vreme pristizanja i sumarne recenzije korisnika) sa linkom ka detaljima proizvoda koji upućuje, tj. otvara deo aplikacije koji prikazuje dati proizvod. Ime i simbol agenta su stvar kreativnosti studenta.

Korisnik bira proizvod iz kategorije. Za svaki proizvod prikazati kategoriju, naziv, opis, sliku, cenu, informacije o podavcu, zemlji porekla i recenzije korisnika koji su proizvod prethodno naručili.

Aplikacija treba da vodi evidenciju o **porudžbinama** putem standardnih funkcionalnosti kao što su dodavanje, izmena i brisanje. Kupovna korpa sadrži sve informacije o poručenim proizvodima i automatski računa ukupnu cenu.

Porudžbina sadrži naziv i opis proizvoda, količinu, vreme, status ('završena', 'tekuća', 'otkazana'), ocenu (samo za završene porudžbine) i osnovne podatke o mestu iz kog je poručeno (naziv i adresa).

Naručilac može vršiti pretragu, kreiranje, modifikaciju i brisanje **porudžbine**. Može brisati i menjati samo svoje porudžbine.

Naručilac može vrednovati pristiglu (završenu) Porudžbinu. Vrednovanja kao **ocena** su deo svake porudžbine. Prezentacija vrednovanja je stvar kreativnosti autora (simboli, tekst ili kombinacija), ali mora biti vidljivo istaknuta i lako razumljiva.

Kreirane porudžbine se čuvaju u **istorijatu**. Podaci porudžbina iz istorijata se mogu menjati osim u slučaju da je porudžbina u statusu 'završena'.

Aplikacija ima jedan tip korisnika - **naručilac**. Svaki korisnik ima lični **profil** koji sadrži podatke kao što su ime i prezime, kontakt podaci (email, telefon, adresa), podaci o omiljenim vrstama proizvoda, i podaci za prijavljivanje u aplikaciju. Podaci profila se mogu menjati.

Korisnik može, pre svega, da pregleda sadržaj koji je dostupan, proizvode, čita recenzije i utiske ostalih zadovoljnih ili nezadovoljnih kupaca, kao i da dodaje proizvode u korpu koji su mu eventualno od interesa. Ukoliko korisnik želi da pristupi svojoj korpi i proizvodima koji se nalaze u njoj, mora se **prijaviti** (ukoliko ima svoj nalog) ili **registrovati** (ukoliko nema svoj nalog) Prilikom registracije korisnik mora uneti sve podatke profila.

Prototip se realizuje na mobilnim uređajima po izboru (telefon, tablet, laptop).

Zadatak

Realizovati računarski prototip korisničkog interfejsa aplikacije. Prototip se može realizovati korišćenjem:

- Web tehnologije za implementaciju korisničkih interfejsa (Angular JS ili tehnologija po izboru).
- Tehnologijom za implementaciju konverzacijskog interfejsa (Google Dialog Flow).

Potrebno je dostaviti interaktivni prototip (Web adresu ili html verziju) ili programski kod prototipa, i pdf dokument sa dokumentovanim kopijama izgleda stranica prototipa (jedan prikaz po stranici dokumenta, opis ispod slike).

Na svakoj stranici dokumentovati izgled kao sažet opis funkcije (ne izgleda i rasporeda kontrola korisničkog interfejsa).

Primer:

Funkcija: Pretraga narudžbina. Koriste se kriterijumi za pretragu kao podaci o ... Pri pokretanju pretrage prikazuje se rezultat.

Poželjno je (ne i obavezno) da studenti kreiraju video snimak simulacije korišćenja prototipa i dostave adresu snimka postavljenog online (Google Drive, DropBox, Vimeo i slične platforme). Snimak se može kreirati korišćenjem softvera za snimanje ekrana (*screen recording*) ili kamere. Snimak ne treba da bude duži od 5 minuta (ovo nije zahtev već ograničenje).

Prototip korisničkog interfejsa

Prototip sadrži isključivo interaktivne elemente korisničkog interfejsa. Implementacija podrazumeva:

- Izgled stranica i dijaloga (kontrole interfejsa i njihov raspored),
- Navigacija između stranica i drugih oblika prikaza (otvaranje i zatvaranje dijaloga i formi),
- Interaktivnost (simulacija funkcija kao navigacije, poruka i podataka interfejsa),
- Dijalog sa agentom (simulacija, odnosno unapred definisano stablo dijaloga).

Ne treba implementirati pozadinsku logiku i skladište podataka (baza), već se treba isključivo fokusirati na korisnički interfejs. Podatke interfejsa za potrebe prikaza, ažuriranja i brisanja simulirati lokalno na način po izboru, korišćenjem tehnika obrađenih na časovima vežbi i na ranijim predmetima (PKI i KVA).

Predaja

Predaja projekta se vrši isključivo elektronskim putem, na način koji će biti naknadno objavljen.

Rok za predaju projekta, kao i datum odbrane će biti blagovremeno objavljeni na sajtu predmeta pred svaki ispitni rok.