Bodovi iz UOP:

1. Kreiranje svih klasa I konstruktora sa odgovarajucim atributima za sve potrebne entitete: 15 bodova
2. Kreiranje osnovnih odgovarajućih metoda za rad sa datim entitetima bez GUI-a: 15 bodova
3. Prijava na sistem (ja) 10 bodova.
4. Prikaz, izmena, brisanje i dodavanje vozača (ja) 20 bodova.
5. Prikaz voznji preko telefona I preko aplikacije (ja) 5 bodova.
6. Dodeljivanje vožnji kreiranih putem telefona vozaču (ja) 5 bodova.
7. Pregled dodeljenih vožnji (vožnje kreirane putem telefona) uz mogućnost prihvatanja/odbijanja vožnje (ja) 10 bodova.
8. Naručivanje vožnji putem telefona (ja) 5 bodova.

Zajedno:

1. Za sve prihvaćene vožnje neophodno je obezbediti da se vožnja može završiti , što podrazumeva promenu statusa vožnje iz PRIHVAĆENA u ZAVRŠENA, unos broja km pređenih u vožnji i trajanje vožnje. 5 bodova.
2. Navigacija kroz aplikaciju 10 bodova.

Bodovi iz ASIP:

1. Kombinovane pretrage entiteta-vozaca (ja) 7.5 bodova.
2. Izvestaji dispecera (ja) 10 bodova.

Zajedno:

1. Omogućiti vozačima da učestvuju u aukciji za novu vožnju. Vozač unosi koliko minuta mu je potrebno da stigne do date adrese. Dizajnirati algoritam koji će dodeljivati vozačima vožnje. Na dodeljivanje vožnje može uticati potrebno vreme dolaska, ocena vozača, zarada vozača u nekom intervalu, starost vozila (mušterija može da traži novija vozila), pet friendly itd. Kreirati simulaciju ponuda više vozača i dodelu vožnje. Potrebno je čuvati istoriju aukcija. Za veći broj bodova potrebno je proširiti podatke o vozilima ili vozačima, takođe, potrebno je omogućiti mušterijama da ocene vozača nakon vožnje (ocena od 1 do 5) 20 bodova.
2. Kreiranje, izmena i pregled svih potrebnih entiteta 20 bodova.
3. Binarna pretraga po kljucu 5 bodova.
4. Sortiranje svih tabelarnih prikaza u aplikaciji 5 bodova.