

Sistem za varovanje hišnih ljubljencev

(Projektna naloga pri predmetu Sistemi III)

Aleksandra Bjelovuk

Opredelitev problema

Ko pride do posvojitve hišnih ljubljencev se veliko ljudi sooča s problemom, kam z njimi, ko bodo dlje časa zdoma, na počitnicah ali službenih potovanjih? Nekateri imajo dovolj veliko srečko, da se lahko za pomoč obrnejo k družini ali prijateljem. Tisti, ki te opcije nimajo, morajo žival peljati v ustrezno varstvo (pasji hotel, na primer) ali pa iskati, kam lahko ljubljenska pripeljejo s seboj.

Da bi nekaterim olajšala življenje, predlagam sistem, podoben kot prevozi.org, kjer bi lahko ljudje iskali / ponujali varstvo hišnih ljubljencev za določeno časovno obdobje za razumljivo ceno. Spletna stran bi bila dobra tudi za zaslužek manjše 'žepnine' za tiste, ki bi bili ljubljence pripravljene nekaj dni paziti.

Sistem bi deloval kot spletna storitev. Uporabniki bi morali ustvariti račun, s katerim bi lahko iskali varstvo ali pa ga ponudili. Sposobni bi morali biti navesti lokacijo, od kdaj do kdaj naj bi varstvo potekalo, koliko so pripravljeni plačati, oziroma koliko zahtevajo za plačilo in telefonsko številko za kontakt. Dodala bi še možnost navajanja dodatnih informacij o živali.

Študija izvedljivosti

Problem je s tehničnega vidika enostaven. Implementirala bi ga kot spletno stran, ki bi jo sestavila s pomočjo jezikov HTML, CSS in skriptnimi jeziki kot so php in javascript, za delovanje pa potrebuje še spletni strežnik in podatkovno bazo. Problem bi se lahko pojavil pri financiranju, saj bi bilo potrebno zakupiti neko domeno, na kateri bi bila stran postavljena, organizacijsko pa bi bilo potrebno zaposliti nekoga, ki bi skrbel, da uporabniki stran pravilno uporabljajo in ne zlorablajo.

Poizvedba sistema

Funkcijske in nefunkcijske zahteve novega sistema

Funkcijske zahteve sistema

Sistem za varovanje hišnih ljubljencev bi moral uporabnikom omogočati sledeče funkcionalnosti:

1. Sistem mora uporabniku, najpomembneje tistim, ki bodo hišne ljubljence za nekaj dni vzeli pod okrilje, ustvariti uporabniški račun in spisati profil, na katerem lahko opiše, v kakšnih okoliščinah bi hišni ljubljence v njihovem varovanju bil. Na profilu se mora nahajati tudi možnost ocenjevanja, kjer lahko uporabniki, glede na zadovoljstvo nad opravljeno nalogo, ocenijo. Tako se bo ostalim uporabnikom lažje odločiti, če želijo 'najeti' to osebo.
2. Sistem mora uporabniku omogočati dodajanja, urejanje ali brisanje oglasa, za varovanje. Oglas mora vsebovati časovno obdobje, v katerem uporabnik potrebuje varovanje, za katero žival gre, s kje uporabnik je, ter njegovo telefonsko številko (za kontakt). Zaželeno bi bilo, da je zmožen dodajati tudi, koliko je pripravljen plačati in v posebej polju dodati tudi kakšne komentarje (če je potrebno žival pobrati, če jo pripelje on, kako bo s hrano, itd.)
3. Sistem mora uporabnikom nuditi možnost iskanja varovalcev, glede na kraj, razpoložljiv čas in ceno.
4. Sistem mora uporabnikom nuditi možnost brskanja med objavljenimi oglasi. Razvrstiti jih morajo biti zmožni glede na časovno zahtevnost varovanja, na lokacijo in na plačilo (če ga tisti, ki je oglas objavil doda), ki bi ga prejeli.

Nefunkcijske zahteve

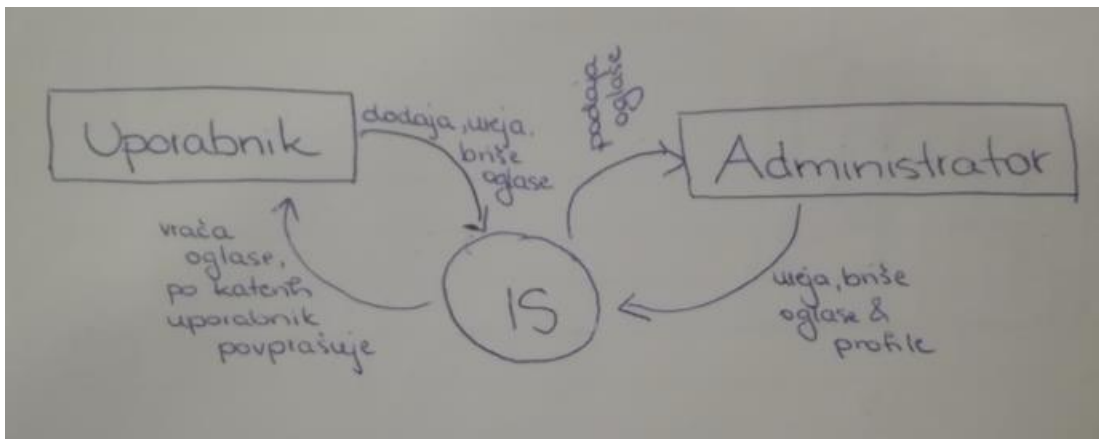
1. Sistem mora zagotavljati delovanje 24/7,
2. Sistem mora varno ravnati z osebniimi podatki (mailom, telefonsko številko) uporabnikov, ki oddajo oglas ali objavijo profil.
3. Sistem mora biti sposoben na enkrat gostovati več uporabnikov (vsaj 100) in večjo količino oglasov (za začetek vsaj 200).

Pregled in izbira možnosti za podporo poslovnega procesa

Študijska izvedljivost kaže, da takšnega sistema še nimamo, zato ga bo potrebno zgraditi iz nič. Biti bo moral robusten in sposoben vzdržati veliko uporabnikov in oglasov hkrati.

Iz vidika vzdrževanja in uporabe bo potrebno zaposliti osebo, ki bo delovala kot administrator, ki bo nadzoroval uporabo strani. Stran bi bila prosto dostopna na spletu.

Diagram toka podatkov nivoja 0

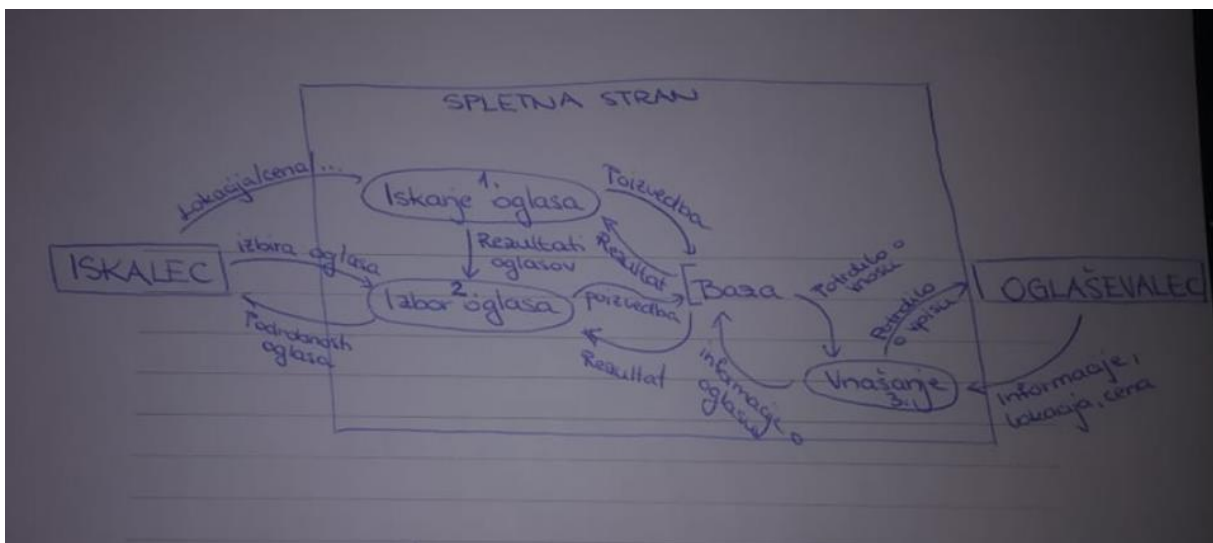


Z IS delujeta UPORABNIK in ADMINISTRATOR.

UPORABNIK deluje kot nekdo, ki oglase dodaja ali išče. Aplikacijo uporablja za iskanje varstva za hišne ljubljence ali da ponudi varstvo.

ADMINISTRATOR je nekdo, ki skrbi za urejenost in pravilno delovanje spletne strani.

DTP 1

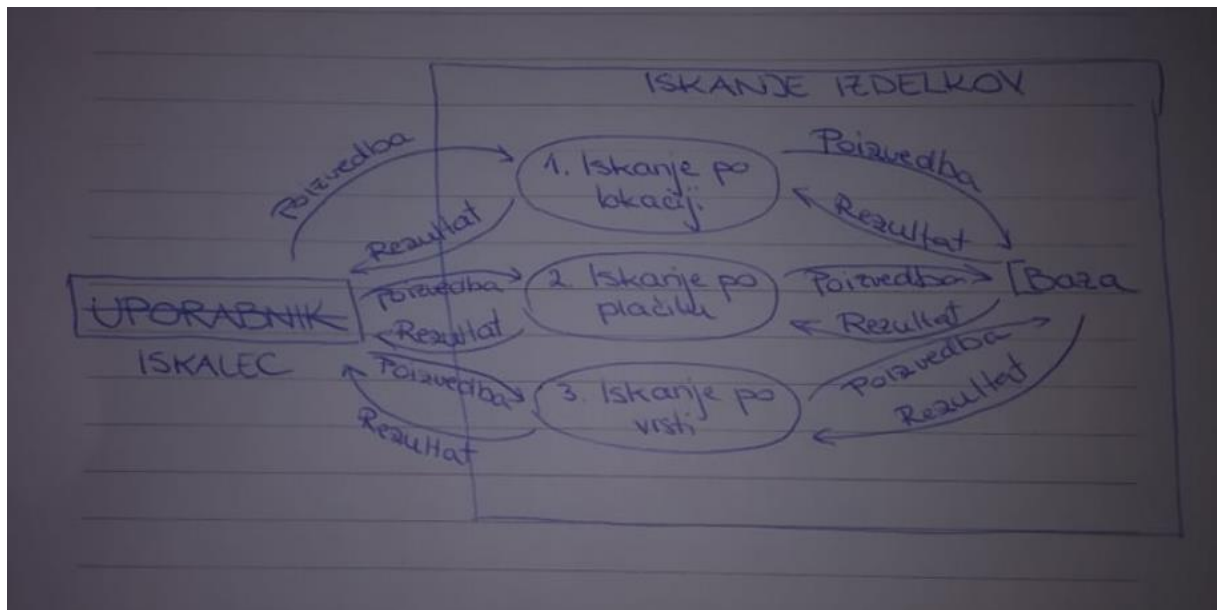


ISKANJE OGLASA: ISKALEC lahko glede na lokacijo, plačo, vrsto živali, itd. išče službo, ki bi jo želel vzeti.

IZBOR OGLASA: ISKALEC lahko izbere oglas, ki ga zanima in aplikacija bo vrnila podatke o tem oglasu.

VNAŠANJE: OGLAŠEVALEC ima možnost dodajanja oglasov, urejanja, itd.

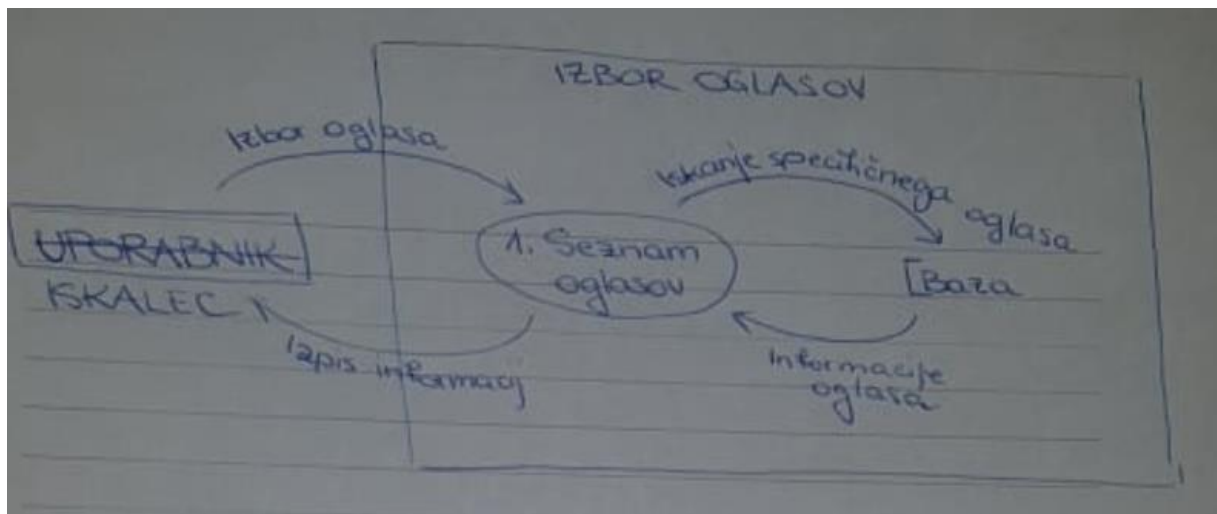
DTP 2



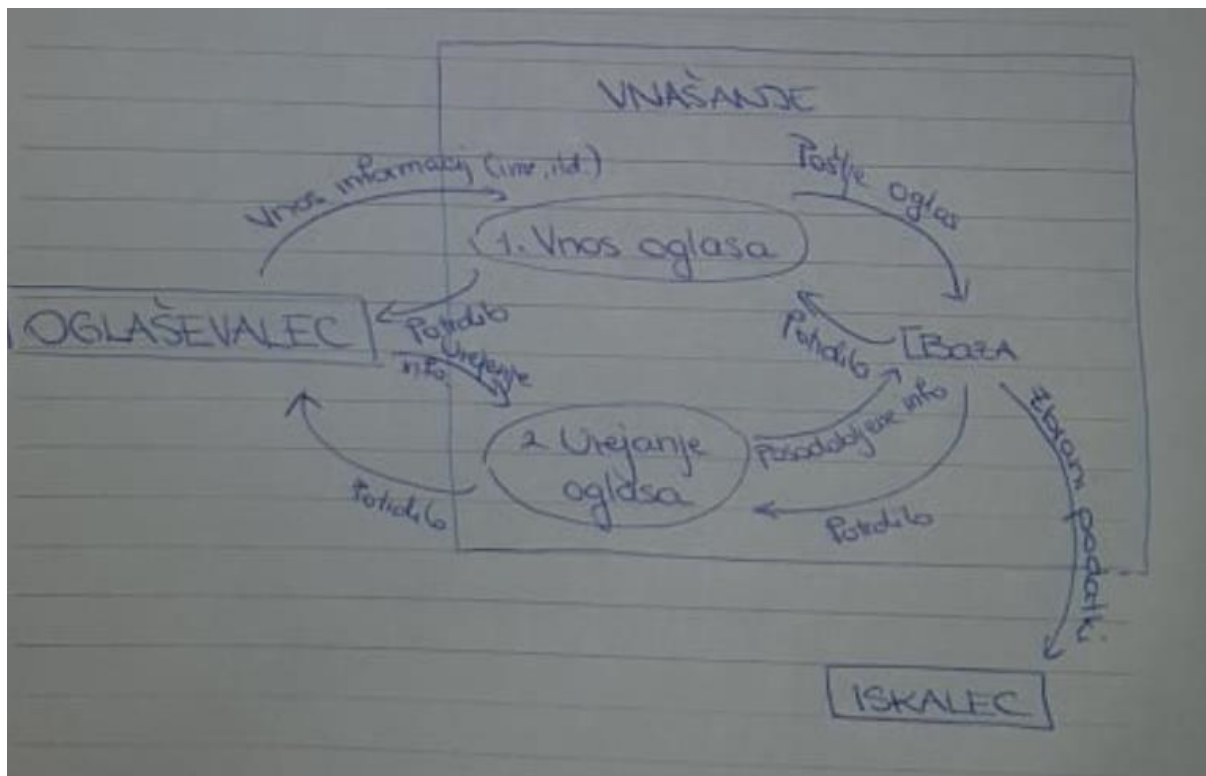
ISKANJE PO LOKACIJI: ISKALEC lahko oglaš išče glede na želeno mesto.

ISKANJE PO PLAČILU: ISKALEC lahko oglaš išče glede na to, koliko je za varstvo plačano.

ISKANJE PO VRSTI: ISKALEC lahko oglaš išče glede na vrsto živali.



SEZNAM IZDELKOV: aplikacija ISKALCU ponudi seznam oglasov, med katerimi lahko izbira.



VNOS OGLASA: OGLAŠEVALEC ustvari oglas z vnosom potrebnih podatkov.

UREJANJE OGLASA: OGLAŠEVALEC lahko oglas kasneje poljubno uredi / popravi.

Določitev zahtev

Posodobljene funkcijske zahteve

Za enkrat nismo identificirali nobenih novih funkcijskih zahtev.

Definicija uporabniških vlog

Identificirali smo tri vloge: oglaševalec, iskalec in administrator

Oglaševalec: uporabnik, ki lahko dodaja, ureja in briše oglase, ki jih je sam objavil. Prav tako lahko ureja ali izbriše svoj profil in išče oglase.

Iskalec: je uporabnik, ki lahko brska po oglasih ostalih in se javi za varovanje.

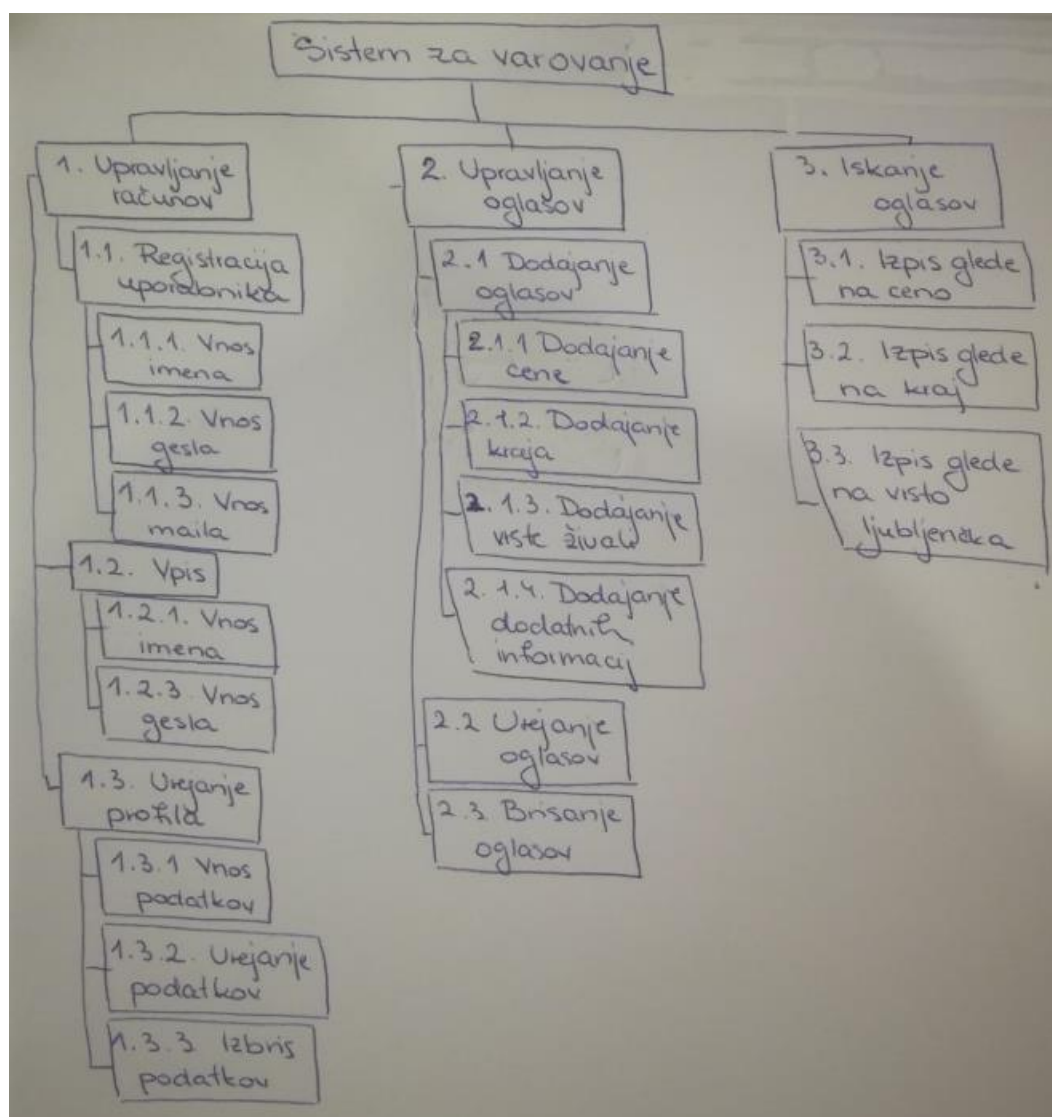
Administrator: nekdo, ki preprečuje zlorabo strani in skrbi, da je na njej red.

Matrika Uporabniške vloge/funkcij

Funkcije	Oglaševalec	Iskalec	Administrator
Dodajanje oglasa	X		X
Iskanje oglasa	X	X	X
Urejanje oglasa	X		X

Brisanje oglasa	X		X
Urejanje profila	X	X	X
Brisanje profila	X	X	X

Strukturalni graf



ER diagram



Podatkovni slovar

OGLAS

Id.oglas	Int	Predstavlja oglas
----------	-----	-------------------

UPORABNIK

Id.uporabnik	Int	Predstavlja uporabnika.
Ime	Char(10)	Predstavlja ime uporabnika.
Priimek	Char(10)	Predstavlja priimek uporabnika.

LOKACIJA

Id.lokacija	Int	Predstavlja lokacijo.
Država	Varchar(50)	Predstavlja državo.
Mesto	Varchar(50)	Predstavlja mesto.
Ulica	Char(10)	Predstavlja ulico v mestu.
Ulična številka	Int	Predstavlja ulično številko.
Poštna števila	Int	Predstavlja poštno številko.

CENA

Id.cena	Int	Predstavlja ceno.
€ / čas	Money	Predstavlja plačilo/ceno na uro.

ŽIVAL

Id.žival	Int	Predstavlja žival.
Količina	Int	Predstavlja število živali.
Ime	Varchar(50)	Predstavlja ime(na) živali.
Starost	Int	Predstavlja starost žival.
Vrsta	Varchar(50)	Predstavlja vrsto živali.
Pasma	Varchar(50)	Predstavlja pasmo živali.

KONTAKT

Id.kontakt	Int	Predstavlja kontakt.
Mail	Varchar(50)	Predstavlja elektronski naslov.
Telefonska številka	Int	Predstavlja telefonsko številko.

Izbira tehničnih rešitev

Strojna oprema

Na strani uporabnika bodo uporabniki uporabljali svojo strojno opremo. Ker bo stran v večini tekstovna ne bo veliko obremenitve na strežnikih, ki jih posledično ne bo veliko.

Programska oprema

Za razvoj spletne strani smo nameravali uporabiti spletne jezike kot so HTML in CSS, potrebovali bomo tudi kakšen javascript in MySQL.

Komunikacijska oprema

Ker bo stran v veliki večini tekstovna ogromno komunikacijsko omrežje ne bo potrebno, saj se ne bo bodo nikoli hkrati pretakale velike količine podatkov.