Konstrukcija i testiranje softvera

Projektni zadatak za 2019. godinu

# 1. Opis zadatka

Realizovati aplikaciju za prodaju karata za kulturne, sportske i zabavne manifestacije. Aplikacija treba da omogući:

* Evidenciju manifestacija. Manifestacija je predstavljena kategorijom, nazivom, opisom, datumom/datumima održavanja, slikama, video sadržajima, ...
* *Online* rezervaciju karata i kupovinu karata. Podržati različite tipove karata (jedinstvena karta, pojedinačni deo događaja, npr. festivalski dan, ...). Omogućiti vizuelni prikaz, kategorizaciju i izbor mesta u sali (ako su mesta numerisana). Administrator određuje kategorije mesta u sali. Osmisliti proces rezervacije i kupovine tako da se omogući kontrolisan konkurentan pristup aplikaciji većeg broja posetilaca. Omogućiti online plaćanje karte
* E-mail dostava i štampanje karata. Karta treba da ima odgovarajući bar kod i/ili QR kod koji omogućuje ulaz na manifestaciju
* Slanje podsetnika o događaju i isteku rezervacije putem E-maila i SMS-a

Aplikacija treba da podrži pristup navedenim funkcionalnostima kroz veb aplikaciju. Identifikovati korisničke uloge za svaku funkcionalnost i realizovati kontrolu pristupa.

Nije neophodno implementirati podršku da korisnik sam kreira vizuelnu organizaciju sale. Umesto toga, za svaku podržanu salu, vizuelna organizacija je definisana od strane programera aplikacije.

# 2. Implementacija sistema

Aplikaciju realizovati kao klijent-server aplikaciju.

Serverski deo aplikacije treba da bude realizovan korišćenjem Java programskog jezika i Spring radnog okvira.

Klijentsku aplikaciju realizovati korišćenjem Angular radnog okvira.

Pri realizaciji aplikacije potrebno je izabrati određenu strategiju testiranja i realizovati serverske, klijentske i "s kraja na kraj" testove.