



**Zavod za elektroniku,
mikroelektroniku, računalne
i inteligentne sustave**

Programsko inženjerstvo

Marin Matjanec, univ. mag. ing. comp.

PlayTrade

Zagreb, listopad 2025.

1. Opis problema

U društvenim igrama uživaju ljudi svih dobnih skupina, ali nakon što se igra odigra mnogo puta, ona može postati manje zanimljiva. Obitelji i hobisti često gomilaju police pune nekorištenih igara, dok se drugi bore s pristupom novima zbog cijene ili dostupnosti. Kupnja novih društvenih igara može biti skupa, a neke rijetke igre teško je pronaći. Mnogi ljudi imaju igre koje više ne igraju, a moguće bi biti vrijedne nekome drugome.

Cilj je stvoriti funkcionalnu platformu koja olakšava razmjenu društvenih igara između igračih entuzijasta. Na jednom mjestu korisnik objavljuje igre koje nudi za zamjenu, pregledava i pronađe željene igre i realizira zamjenu.

2. Funkcionalni zahtjevi sustava

Uvid u listu svih objavljenih društvenih igara omogućen je i neregistriranim korisnicima, ali preduvjet za korištenje bilo koje druge funkcionalnosti aplikacije je registracija i/ili prijava u sustav. Registrirati se može bilo koji korisnik na način da unese osnovne podatke potrebne za korištenje aplikacije. Korisnici se moraju registrirati s važećom adresom e-pošte. Autorizacija unutar aplikacije provodi se preko OAuth 2.0 protokola koristeći tokene.

Korisnik ima opciju uređivanja svog profila gdje može objaviti svoju fotografiju i navesti kratak opis, također može unijeti kategorije igara po svom interesu. Ako korisnik unese detalje u svoj profil, sustav će im predlagati zamjene po njegovim interesima. Obavezna stavka svakog profila je lokacija korisnika (korištenjem vanjske usluge za geolociranje kao što je OpenStreetMap).

Registrirani korisnik za svaku društvenu igru koju objavljuje navodi naziv, žanr, izdavača, godinu izdanja, ocjenu očuvanosti igre, broj igrača, vrijeme igranja, procjenu težine igre, fotografiju igre te dodatan opis ako je potrebno. Svoje objavljene oglase može vidjeti i dodatno uređivati na pregledu „Moje igre“.

Kod pretrage korisnik može koristiti filtriranje po kategorijama kako bi lakše pronašao odgovarajuću društvenu igru određene težine ili za određen broj igrača, ili traku za pretraživanje kako bi pronašao točno određene igre koje ga zanimaju. Kad pronađe igru koju želi, odabirom gumba „Ponudi zamjenu“ otvara mu se prozor u kojem odabire svoje igre koje želi ponuditi za zamjenu (može ponuditi jednu ili više).



Kad se pojavi nova ponuda za zamjenu, korisniku će se ona prikazati u pregledu „Ponude“, te će o tome biti obavješten (npr. crvena oznaka na pregledu „Ponude“). Također će mu doći obavijest na e-mail s poveznicom na ponuđenu zamjenu. Tada korisnik može prihvatiti zamjenu ili urediti zamjenu s novim uvjetima odabirom neke druge igre (ili kombinacije igara) koje posjeduje ponuditelj.

Korisnici mogu stvoriti popis želja društvenih igara koje traže, a sustav će ih obavijestiti kada budu dostupne prikazom u sustavu i e-mailom.

Izvršene zamjene se arhiviraju i svakom korisniku se prikazuju u pregledu „Moje zamjene“.

Platformu održavaju sistemski administratori koji mogu upravljati korisnicima i uređivati oglase. U slučaju kršenja pravila dobrog ponašanja administrator ima mogućnost brisanja objavljenih oglasa i deaktiviranja korisničkih računa.

3. Ostali zahtjevi

Aplikacija treba biti izvedena kao web aplikacija prilagođena (engl. responsive) mobilnom uređaju kojoj će registrirani korisnici pristupati uz pomoć korisničkog imena i lozinke. Sustav treba podržavati rad više korisnika u stvarnom vremenu.

Detaljnija pojašnjenja moguća su na laboratorijskim vježbama kod demonstratora Hrvoja Radoša (hrvoje.rados@fer.hr) i asistenta Marina Matjaneca (marin.matjanec@fer.hr) prema važećem rasporedu objavljenom na stranicama predmeta.