

## 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. 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 odvojenih 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).

Kada naručilac **Rezervise** proizvod, u zavisnosti od dostupnosti, dobija odgovarajuće obaveštenje i u slučaju da je proizvod dostupan dodaje se u kupovnu **korpu** kao porudžbina.

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 uređaju po izboru (telefon, tablet, laptop).

## Zadatak

Realizovati računarski prototip korisničkog interfejsa Veb klijentske aplikacije sa simulacijom pozadinske logike preko TypeScript interfejsa i Angular servisa. Prototip realizovati korišćenjem AngularJS tehnologije obrađene u okviru kursa.

Za završni ispit potrebno je dostaviti programski kod prototipa i pdf dokument sa dokumentovanim kopijama izgleda stranica interfejsa (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 vožnji. Koriste se kriterijumi za pretragu kao podaci o ...*

Poželjno je (ne i obavezno, i ne utiče na ocenu) da studenti kreiraju video snimak simulacije korišćenja aplikacije 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 aplikacije

Prototip obuhvata korisnički interfejs i simulaciju pozadinske logike. Implementacija podrazumeva:

- Izgled stranica i dijaloga (kontrole interfejsa i njihov raspored),
- Navigacija između stranica i drugih oblika prikaza (otvaranje i zatvaranje dijaloga i formi),
- Simulacija pozadinske logike preko interfejsa koji definišu strukturu podataka aplikacije i servisa koji rade sa strukturom podataka koju definišu interfejsi (čitanje, upis, izmena i brisanje podataka u toku sesije korišćenja aplikacije).

## 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.