## Vaje 1 – načrtovanje programske opreme

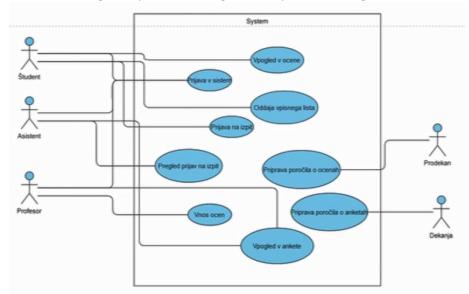
Opomba: podane rešitve so le možen primer. Poskusite poiskati še svoje rešitve.

## 1. Studis

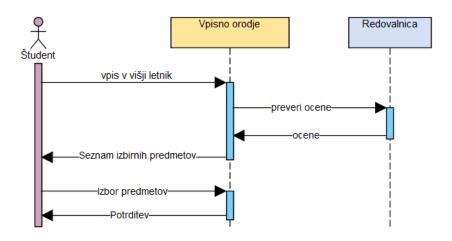
- 1. Odkrijte zahteve ter jih razdelite na funkcionalne in nefunkcionalne. Funkcionalne:
  - uporabniki se lahko vpišejo z digitalnim potrdilom ali email + geslo
  - omogoča prijavo na izpite
  - izpiše podatke o prijavljenem študentu
  - pedagoškim delavcem izpiše podatke o predmetih

## Nefunkcionalne:

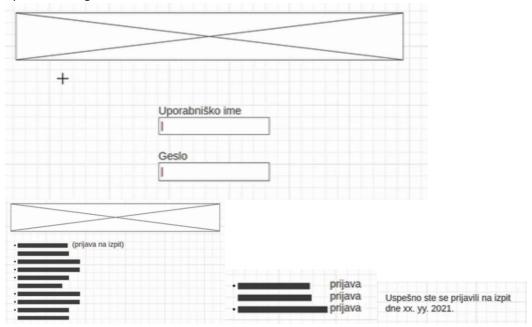
- enostaven za uporabo
- vpisane ocene so vidne v roku 5s po vnosu
- sporočila so dostavljena v roku 1 minute
- sistem je na voljo 99,9% časa
- 2. Zapišite nekaj uporabniških zgodb.
  - uporabniki se vpišejo, da lahko dostopajo do vsebin sistema
  - študenti se prijavijo na izpit, da ga lahko opravljajo
  - študenti pogledajo ocene izpita, da izvedo, če so ga naredili
  - študenti oddajo vpisni list, da lahko nadaljujejo s šolanjem
  - asistenti pridobijo seznam prijavljenih na izpit, da pripravijo primerno število pol
  - profesorji vpišejo ocene, da lahko študenti nadaljujejo s študijem
  - pedagoški delavci pogledajo ankete, da vidijo, če so dobro učili
  - prodekan pogleda ocene, da naredi popravke študija
  - dekanja dostopa do anket, da lahko nagradi najbolje ocenjene delavce
- 3. Identificirane zgodbe prikažite z diagramom uporabniških zgodb



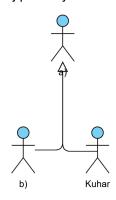
4. Izberite nekaj uporabniških zgodb in narišite sequence diagram



5. Pripravite prototip uporabniških vmesnikov, kot bi jih uporabniki videli pri določeni uporabniški zgodbi



2. Kaj prikazuje slika? Dopolnite.



Generalizacija/specializacija

- a) zaposleni
- b) natakar
- 3. Dpolnite iz vidika dviganja denarja



- a) Extend
- b) Include

## 4. Banka

- 1. Odkrijte zahteve ter jih razdelite na funkcionalne in nefunkcionalne.
- 2. Zapišite nekaj uporabniških zgodb.
- 3. Identificirane zgodbe prikažite z diagramom uporabniških zgodb
- 4. Izberite nekaj uporabniških zgodb in narišite sequence diagram
- 5. Pripravite prototip uporabniških vmesnikov, kot bi jih uporabniki videli pri določeni uporabniški zgodbi