

*Prolećni semestar, 2021/22*

*PREDMET: IT370 INTERAKCIJA ČOVEK-RAČUNAR*

Domaći zadatak: **13**

Ime i prezime: **Viktor Cvetanovic**

Broj indeksa: **4421**

Datum izrade: **21.05.2022.**

# Tekst domaćeg zadatka:

**VR chat sakupljanje zahteva**

Da bismo postavili arhitekturu aplikacije u VR okruženju za društevnu mrežu potrebno je sakupiti zahteve.

Pokušajte da izlistate funkcionalne i nefunkcionalne zahteve za kreiranje društvene mreže, socijalne interakcije u VR okruženju - po uzoru na Facebook / LinkedIn/ u VR okruženju.

# Rešenje zadatka:

VR Veb lokacija za društveno umrežavanje je mrežna zajednica osmišljena da učini društveni život učenika aktivnijim i podsticajnijim. Društvena mreža može pomoći u održavanju postojećih odnosa sa ljudima i razmenjivanju slika i poruka i uspostavljanju novih tako što će se obratiti ljudima koje nikada ranije nije upoznao i to sa interfejsom u virtuelnom okruženju.

Ova veb lokacija takođe nudi funkcije blogovanja na jednom mestu. Glavna ideja bloga je da podelite svoje misli sa svim prijateljima, što mogu da pročitaju svi korisnici koji koriste veb stranicu. Korisnik može da obrađuje ovaj blog kako želi, na primer, dodajući i video zapise i fotografije. Ova veb lokacija poboljšava reklame proizvoda. Ljudi koji koriste ovu veb stranicu mogu da kupuju i prodaju proizvode sa ove veb stranice gde će i predmeti koji se prodaju biti prikazivani u viruelnoj realnosti kao 3D modeli. Glavna svrha ove funkcije oglašavanja je da pomogne ljudima da kupe proizvode za koje imaju poverenje u njihovom krugu društvene mreže sa interfejsom u virtuelnoj realnosti.

**Funkcionalni zahtevi:**

**1.** **Registracija korisnika**

Korisnik treba da unese detalje profila kao što su ime, e-mail, kontakt broj, datum rođenja, i lozinku i to unsom preko pokazivača u virutelnom okruženju sa prikazom virtuelne tastature ili gavovnim unosom preko svog VR headset uređaja. Sve ovo su obavezna polja i stvaranje naloga ne može da se nastavi osim ako se ova polja ne popune.

**2. Slika profila**

Korisnik treba da može da učita sliku profila iz virtuelne slider galerije. Slika profila treba da bude vidljiva svima sa mogućnošću kreiranja sopstvenog avatara u virtuelnom okruženju.

**3. Pregled okruženja**

Korisnik pregleda feed odnosno celokupan VR prostor aplikacije osvrtanjem oko VR table kako bih video različite vrste podataka dostupne na pregled i interakciju i to pomoću eye-tracking tehnologije radi skrolovanja sadržaja u prostoru kao i njegovog zumiranja.

**4. Notifikacije i reklame**

Korisnik bi trebao biti u mogućnosti da vidi oglase koji se prikazuju uz njegov VR zid oko njega kao i diskretne notifikacije o novim objavama i porukama preko virtuelnih prozora.

**5. Mreža prijatelja**

Prikazati inovativnu virtuelnu mrežu profila korisnika koji su prijatelji sa mogučnošću detaljnog pregleda svih profila poedinačno,interakcije i konekcije između njih kao i direktnog slanja poruke ili zahteva za prijateljstvo.

**Nefunkcionalni zahtevi:**

**Osnovni:**

* Primeniti funkcije tastera za unos i interakciju 3D tastature kao i glasovnog unosa
* Primeniti prozore i 3D platno nakon virtuelnog klika na dugme izabrane opcije
* Primeniti funkcije i interakciju kontrolera VR uređaja
* Primeniti mogućnost izbora ugla i kretanja kamere.

**Upotrebljivost:**

Korisnički interfejs treba da bude jednostavan i jasan sa više opcija kontrole, pregledan, bez preglapanja a isto tako i skladan sa različitim VR uređajima kako bi ga bio kompatibilan a i razumljiv od strane bilo kog korisnika.

**Dostupnost:**

Sistem bi trebao biti dostupan u svakom trenutku. Trebalo bi da on to osigura minimalni ili nikakav zastoj u sopstvenom VR okruženju kako bi se osiguralo bolje korisničko iskustvo.

**Testabilnost:**

Tamo gde treba postaviti posebno VR okruženje za testiranje testeri i inženjeri osiguranja kvaliteta mogu da testiraju aplikaciju na greške i / ili nepotpune ili propuštene zahteve zbog kompleksnosti samog VR okruženja.

**Održavanje:**

Sistem treba razviti na takav način da je proširiv shodno očekivanom daljem razvoju VR tehnologija koje treba ispratiti. Trebalo bi biti lako uvrstiti zahteve novih karakteristika ili prilagoditi promenom postojećih zahteva.

# Korišćena literatura. : (opciono)