

# САДРЖАЈ

I	УВОД .....	4
II	СОФТВЕРСКИ ИНЖИЊЕРИНГ .....	5
	1- УВОД У СОФТВЕРСКИ ИНЖИЊЕРИНГ .....	5
	2- МОДЕЛОВАЊЕ ПРОЦЕСА И ЖИВОТНОГ ЦИКЛУСА .....	6
	3- ПЛАНИРАЊЕ И УПРАВЉАЊЕ ПРОЈЕКТОМ .....	9
	4- ПРИКУПЉАЊЕ ЗАХТЈЕВА .....	9
	5- ШТА ЈЕ ДИЗАЈН ? .....	9
	5.1- Концептуални и технички дизајн .....	10
	5.2- Рашчлањивање и модуларност .....	11
	5.3- Архитектонски стилови и стратегије .....	12
	5.3.1- Објектно орјентисани дизајн. ....	13
	5.3.2- Имплицитно повезивање. ....	13
	5.3.3- Слојеви. ....	13
	5.3.4- Складишта. ....	14
	5.3.5- Интерпретери. ....	14
	5.3.6- Контрола процеса. ....	14
	5.3.7- Остали стилови. ....	15
	5.4- МОДУЛАРНОСТ И НИВОИ АПСТРАКЦИЈЕ .....	16
	5.5- САРАДЊА НА ДИЗАЈНУ .....	17
	5.6- ДИЗАЈН КОРИСНИЧКОГ ИНТЕРФЕЈСА .....	17
	5.6.1- Смјернице за одређивање карактеристика корисничког интерфејса. ....	18
	5.6.2- Конкурентност. ....	18
	5.6.3- Шаблони дизајна и виšekратно окружење. ....	19
	5.7- КАРАКТЕРИСТИКЕ ДОБРОГ ДИЗАЈНА .....	20
	5.7.1- Независност компоненти .....	20
	5.7.2- Препознавање и обрада изузетака. ....	22
	5.7.3- Спречавање грешака и отпорност на грешке. ....	23
	5.8- ТЕХНИКЕ ЗА ПОБОЉШАЊЕ ДИЗАЈНА .....	24
	5.8.1- Смањење сложености. ....	24
	5.8.2- Дизајн по уговору. ....	24
	5.8.3- Дизајн са прототипом. ....	25
	5.8.4- Анализа помоћу стабла грешке. ....	25
	5.9- ПРОЦЈЕНА И ПРОВЈЕРА ВАЉАНОСТИ ДИЗАЈНА .....	26
	5.9.1- Математичка провјера .....	26
	5.9.2- Поређење дизајна. ....	27
	5.9.3- Коначна ревизија дизајна. ....	27
	5.10- Документовање дизајна. ....	29
III	ПРОЈЕКТОВАЊЕ СИСТЕМА ЛОКАЛНИ ИЗБОРИ У ГРАДУ БАЊА ЛУКА .....	30
	1- УВОД У ТЕМУ РАДА .....	30
	2- КАКО ЈЕ СИСТЕМ РАДИО ДО САДА ? .....	31
	3- ДЕФИНИСАЊЕ ЗАХТЈЕВА И ПОТРЕБА .....	32
	4- ПРОЈЕКТОВАЊЕ И ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА ПРОЈЕКТА .....	35
	4.1- ОСОБЉЕ НА ПРОЈЕКТУ .....	36

4.2- Писање програма. ....	36
4.3- Тестирање јединица. ....	45
4.4- Испорука система, обука и одржавање. ....	45
4.5- Моделовање у "ERwin" і пројектовање у "Oracle" ....	46
V ЗАКЉУЧАК.....	49
VI ЛИТЕРАТУРА.....	50