

Sadržaj

1. Uvod	5
1.1. Kratki opis problema.....	5
1.2. Šta se želi postići sa sistemom opisanim u ovom radu	6
1.3. Korištene tehnike i materijali.....	6
2. Online komune	6
2.1. Primjeri online komuna.....	7
2.1.1. Sajтови za druženje.....	7
2.1.2. Internet forumi	7
2.1.3. Sobe za ćaskanje	7
2.1.4. Online kompjuterske igre.....	7
2.1.5. Razvoj programa putem virtuelne zajednice.....	7
2.1.6. Anonymous	7
2.2. Počeci online komuna	8
2.3. Struktura danas korištenih sistema.....	9
3. Projektni zadatak	11
4. Arhitektura sistema.....	13
4.1. Entitet korisnik.....	14
o Definicija entiteta energija,.....	14
o Operacije sa energijom,	14
o Definicija entiteta reputacija,.....	14
o Definicija entiteta usergroup,.....	14
o Definicija entiteta usergroup uloga,.....	14
4.2. Makro entitet poruka.....	14
4.2.1. Meko, tvrdo i rekurzivno brisanje poruka.....	15
4.2.2. Moguće logičke veze entiteta poruka	15
4.3. Ograničenje veličine / količine uploadovanih datoteka	16
4.4. Dupli objekti u sistemu	17
4.5. Entitet arhiva / album.....	17
4.6. Filtriranje / sortiranje sadržaja u sistemu	17
4.6.1. Automatsko, poluautomatsko i manuelno filtriranje sadržaja	18
4.7. Uređivanje sadržaja sistema.....	19
4.8. Uređivanje veza sistema	20

5.	Realizacija sistema	20
5.1.	Korišteni jezici u realizaciji sistema	20
5.1.1.	PhP 5.3.0	20
5.1.2.	MySql query language	21
5.1.3.	Html markup language.....	21
5.1.4.	CSS style sheet language	21
5.1.5.	J-Query framework	21
5.1.6.	XML - Extensible Markup Language	21
5.2.	Standardi kodiranja	21
5.2.1.	PhP dokumentator standard	21
5.2.2.	Standard imenovanja klasa i varijabli	22
5.3.	Struktura sistema.....	22
5.3.1.	Definicija programskog entiteta posjetioca	22
5.3.2.	Identifikacija korisnika, prevođenje iz entiteta posjetilac u korisnik	23
5.3.3.	Inicijalizacija korisnik objekta	25
5.3.4.	Poželjni scenariji Inicijalizacije korisnik objekta	26
5.4.	Osnovna organizaciona struktura dijelova programa	27
5.4.1.	Strukturna organizacija klasa i skripti.....	30
5.5.	Realizacija entiteta korisnik	31
5.5.2.	Nepoželjne situacije ponašanja korisnika	32
5.5.3.	Definicija entiteta korisnik.....	34
5.5.4.	Kōd datoga sistema	36
5.5.5.	Klasa databaseObject	36
5.5.6.	Objekat korisnik.....	41
5.5.7.	Registracija korisnika.....	45
5.5.8.	Interfejs ocjenjivanja.....	49
5.5.9.	Implementacija klase za ocjenjivanje	50
5.6.	Entitet attachment	56
6.	Zaključak	62
7.	Literatura	63