

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. TRENUTNO STANJE SOFTVERSKJE PIRATERIJE	3
2.1. Razvoj softverske piraterije	3
2.1.1. 1980-e – Porijeklo softverske piraterije	3
2.1.2. 1990-e – Dolazak Interneta	3
2.1.3. 2000-e – P2P i medijum velikog kapaciteta.....	4
2.1.4. 2010-e – Prenosivost i identitet.....	4
2.1.5. Uticaj softverske piraterije	5
2.2. Blokčejn.....	5
2.3. Provjera valjanosti licenci softvera.....	6
2.4. Struktura diplomskog rada.....	7
2.5. Piraterija na određenim platformama	8
2.5.1. Desktop platforme	8
2.5.2. Mobilne platforme	10
2.5.3. Softver kao usluga (SaaS)	12
2.5.4. Konzole za video-igre	12
2.5.5. Učinak usluga digitalne distribucije (DDS) na smanjenje piraterije	13
2.6. Klasifikacija tipova softverske piraterije.....	14
2.6.1. Definicija softverske piraterije	14
2.6.2. Tipovi softverske piraterije	15
2.6.3. Odnos između malvera i piratskog softvera.....	18
2.7. Blokčejn tehnologija.....	19
2.7.1. Početak kriptovaluta	19
2.7.2. Ekonomija kriptovalute	19
2.7.3. Blokčejn.....	21
2.7.4. Nativne blokčejn aplikacije.....	23
2.7.5. Druge metode za prevenciju piraterije	24
2.8. Identifikacija problema i motivacija.....	25
2.8.1. Istraživačka pitanja.....	26
2.8.2. Hipoteze (pretpostavke)	27
3. METODOLOGIJA	28
3.1. Razmatranja dizajna sistema	28

3.2. Pregled zahtjeva.....	29
3.3. Metode za razmatranje.....	29
3.3.1. Formalne metode	30
3.3.2. Istraživanje eksperimentalnog dizajna	31
3.3.3. Istraživanje nauke o dizajnu	31
3.3.4. Agilno softversko inženjerstvo.....	32
3.3.5. Razvoj vođen ponašanjem.....	33
3.3.6. Agentski-orijentisano softversko inženjerstvo	34
3.4. Inženjering zahtjeva.....	35
3.4.1. Master Bitcoin Model.....	37
3.4.2. ReSOLV model	39
3.4.3. Prevaženi problemi.....	42
3.4.4. ReSOLV arhitektura visokog nivoa	43
3.4.5. ReSOLV referentna arhitektura	44
3.4.6. Metode.....	45
3.4.7. Nefunkcionalni zahtjevi	46
3.4.8. Kriptografija javnog ključa i digitalni potpisi	48
4. FUNKCIONALNO RAZLAGANJE	50
4.1. Dijagrami protoka podataka	50
4.2. ReSOLV funkcionalno razlaganje.....	51
4.2.1. Sistem porijekla prodavca	51
4.2.2. Sistem klijent korisnika	55
4.2.3. Validacija softverske licence neutralna u odnosu na kriptovalutu...	68
4.2.4. Pregled istraživačkog dizajna.....	69
4.2.5. Potencijalni problemi	71
5. ZAKLJUČAK.....	72
6. POPIS ILUSTRACIJA.....	75
7. REFERENCE	76