

Sadržaj

1.	Uvod.....	7
1.1.	Kratki opis problema	7
1.2.	Šta se želi postići sa sistemom opisanim u ovome radu	8
1.3.	Lična motivacija rada	8
1.4.	Kome je ovaj rad namijenjen?	9
1.5.	Korištene tehnike i materijali	9
1.6.	Sažetak rada	10
2.	Online komune.....	11
2.1.	Počeci online komuna	11
2.2.	Analiza trenutno korištenih sistema za upravljanje online komunama.....	13
2.3.	Struktura danas korištenih sistema	13
2.3.1.	Definicija entiteta lokacija.....	15
2.3.2.	Definicija entiteta prava pristupa (Korisničke grupe)	16
2.3.3.	Sadržaj poruke.....	17
2.3.4.	Multimedijalni sadržaj poruke	20
2.3.5.	Ocjenjivanje sadržaja	20
2.4.	Sumiranje problema trenutnih sistema	21
3.	Projektni zadatak	22
4.	Arhitektura sistema.....	24
4.1.	Entitet korisnik	25
4.1.1.	Definicija entiteta energija.....	25
4.1.2.	Definicija entiteta reputacija.....	26
4.1.3.	Definicija entiteta usergroup	27
4.1.4.	Definicija entiteta usergroup uloga	27
4.2.	Makro entitet poruka.....	30
4.2.1.	Meko, tvrdo i rekurzivno brisanje poruka.....	31
4.2.2.	Moguće logičke veze entiteta poruka	32
4.3.	Ograničenje veličine / količine uploadovanih datoteka.....	33
4.4.	Dupli objekti u sistemu	34
4.5.	Entitet arhiva / album	34
4.6.	Filtriranje / sortiranje sadržaja u sistemu	35
4.6.1.	Automatsko, poluautomatsko i manuelno filtriranje sadržaja	35

4.7.	Uređivanje sadržaja sistema	37
4.8.	Uređivanje veza sistema	38
5.	Realizacija sistema	39
5.1.	Korišteni jezici u realizaciji sistema	39
5.1.1.	PHP 5.3.0	39
5.1.2.	MySQL query language.....	40
5.1.3.	HTML markup language.....	41
5.1.4.	CSS style sheet language.....	41
5.1.5.	J-Query framework	41
5.1.6.	XML - Extensible Markup Language	41
5.2.	Razvojno okruženje projekta	41
5.3.	Alatke korištene pri realizaciji sistema.....	41
5.4.	Standardi kodiranja.....	42
5.4.1.	PHP dokumentator standard.....	42
5.4.2.	Standard imenovanja klasa i varijabli.....	43
5.5.	Struktura sistema	43
5.5.1.	Definicija programskog entiteta posjetioca	43
5.5.2.	Identifikacija korisnika, prevođenje iz entiteta posjetilac u korisnik	45
5.5.3.	Inicijalizacija korisnik objekta.....	46
5.5.4.	Poželjni scenariji Inicijalizacije korisnik objekta	47
5.6.	Osnovna organizaciona struktura dijelova programa.....	48
5.6.1.	Strukturalna organizacija klasa i skripti	51
5.7.	Realizacija entiteta korisnik	53
5.7.2.	Nepoželjne situacije ponašanja korisnika	54
5.7.3.	Definicija entiteta korisnik	55
5.7.4.	Kod datoga sistema.....	57
5.7.5.	Klasa databaseObject.....	57
5.7.6.	Objekat korisnik	62
5.7.7.	Registracija korisnika.....	66
5.8.	Definicija mogućnosti sistema	69
5.8.1.	Interfejs ocjenjivanja.....	72
5.8.2.	Implementacija klase za ocjenjivanje.....	73
5.9.	Attachment entitet	80
6.	Zaključak.....	85

7.	Literatura.....	86
8.	Prilozi radu	87
8.1.	Prilog: UML 2.1 anotacija	87
8.1.1.	Zajednički elementi	87
8.1.2.	Dijagrami za modeliranje ponašanja.....	89
8.1.3.	Dijagrami za strukturno modeliranje	93
8.1.4.	Klasni (Class) dijagrami.....	94
8.1.5.	Kompozitni dijagrami	96
8.1.6.	Dijagrami imeplementacije (Deployment).....	97