

GameHub



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti korisnik je zaboravio lozinku

Verzija 1.1.

Tim:
Matrix

Članovi:
Viktor Mitrović 2021/0296
Mihajlo Blagojević 2021/0283
Tadija Goljić 2021/0272
Nemanja Mićanović 2021/0595

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
10.3.2024.	1.0.	Inicijalna verzija	Tadija Goljić
1.4.2024.	1.1.	Promenjena prva strana	Tadija Goljić

Sadržaj

1. Uvod	4
1.1. Rezime.....	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
1.3. Reference	4
1.4. Otvorena pitanja	4
2. Scenario „Korisnik je zaboravio lozinku“	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja.....	5
2.2.1. Korisnik šalje zahtev za resetovanjem lozinke	5
2.2.2 Korisnik odbija da mu se pošalje mejl	5
2.3. Posebni uslovi	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice	5

1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri funkcionalnosti „Korisnik je zaboravio lozinku“, sa primerima odgovarajućih .html stranica.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3. Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario „Korisnik je zaboravio lozinku“

2.1. Kratak opis

Korisnik može resetovati lozinku, u slučaju da ju je zaboravio. Klikom na odgovarajuću opciju pokreće se automatsko slanje mejla korisniku. U mejlu postoji link na kom postoji forma koju korisnik popunjava i time menja lozinku.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik šalje zahtev za resetovanjem lozinke

1. Korisnik pritiska dugme za resetovanje lozinke. Sistem traži potvrdu korisnika za slanje linka ka formi za resetovanje lozinke putem mejla.
2. Korisnik potvrđuje da mu se pošalje mejl ka formi za promenu lozinke.
3. Na mejl mu stiže link ka formi za promenu lozinke, korisnik ga pritiska.
4. Korisnik popunjava formu.
5. Korisnik pritiska dugme za čuvanje lozinke.

2.2.2 Korisnik odbija da mu se pošalje mejl

1. Isto kao korak 1 scenaria 2.2.1.
2. Korisnik odbija da mu se pošalje mejl i time prekida akciju resetovanja lozinke.

2.3. Posebni uslovi

Nema.

2.4. Preduslovi

Korisnik se nalazi na stranici za prijavljivanje na sistem.

2.5. Posledice

Nova lozinka se upisuje u bazu (ukoliko je akcija obavljena do kraja).