Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

GameHub

A logo for a video game

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registracije korisnika

Verzija 1.2.

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 |
| 3.6.2024. | 1.2 | Odgovoreno na otvoreno pitanje | Tadija Goljić |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc160887287)

[1.1 Rezime 4](#_Toc160887288)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc160887289)

[1.3 Reference 4](#_Toc160887290)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc160887291)

[2. Scenario registacije korisnika 5](#_Toc160887292)

[2.1 Kratak opis 5](#_Toc160887293)

[2.2 Tok događaja 5](#_Toc160887294)

[2.2.1 Korisnik unosi svoje podatke koje sistem od njega očekuje 5](#_Toc160887295)

[2.2.2 Korisnik je neko od polja ostavio prazno 5](#_Toc160887296)

[2.2.3 Korisnik je uneo set podataka koji već postoji u bazi 5](#_Toc160887297)

[2.3 Posebni uslovi 5](#_Toc160887298)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc160887299)

[2.5 Posledice 5](#_Toc160887300)

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri registraciji korisnika, 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 |
| 1. | Koji su sve podaci potrebni za registraciju korisnika? | Potrebni su email, korisničko ime, lozinka i opis profila |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 2. Scenario registacije korisnika

## 2.1. Kratak opis

Korisnik unosi svoje podatke kako bi napravio nalog na sistemu, koji će nadalje koristiti kako bi se prijavljivao na sistem.

## 2.2. Tok događaja

### 2.2.1. Korisnik unosi svoje podatke koje sistem od njega očekuje

1. Na ekranu se prikazuju tekstualna polja u koja korisnik unosi svoje podatke, koje će kasnije koristiti pri prijavljivanju na sistem.

2. Korisnik pritiska dugme za registraciju.

### 2.2.2. Korisnik je neko od polja ostavio prazno

1. Ponavlja se scenario 2.2.1, s tim što uneta polja zadržavaju svoj sadržaj, a korisniku se signalizira da sva polja moraju biti popunjena.

### 2.2.3. Nalog već postoji u bazi

1. Ponavlja se scenario 2.2.1 i korisniku se signalizira da takav nalog već postoji.

## 2.3. Posebni uslovi

Nema.

## 2.4. Preduslovi

Registracija je moguća jedino ako korisničko ime i mejl već ne postoje u sistemu.

## 2.5. Posledice

Korisnikovi podaci se unose u bazu i on se nadalje može prijaviti na sistem sa tim podacima.