Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

GameHub

A logo for a video game

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti  
promene lozinke

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](#_Toc160887330)

[1.1 Rezime 4](#_Toc160887331)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc160887332)

[1.3 Reference 4](#_Toc160887333)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc160887334)

[2. Scenario promene lozinke 5](#_Toc160887335)

[2.1 Kratak opis 5](#_Toc160887336)

[2.2 Tok događaja 5](#_Toc160887337)

[2.2.1 Korisnik uspešno menja lozinku 5](#_Toc160887338)

[2.2.2 Korisnik je ostavio neko polje prazno 5](#_Toc160887339)

[2.2.3 Korisnikova aktuelna lozinka nije ispravno uneta 5](#_Toc160887340)

[2.2.4 Korisnik odustaje od promene lozinke 5](#_Toc160887341)

[2.3 Posebni uslovi 5](#_Toc160887342)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc160887343)

[2.5 Posledice 5](#_Toc160887344)

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri promeni lozinke, 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 promene lozinke

## 2.1. Kratak opis

Korisnik može promeniti svoju lozinku izborom odgovarajuće opcije. Da bi uspešno promenio lozinku, on mora znati i koja mu je trenutna lozinka.

## 2.2. Tok događaja

### 2.2.1. Korisnik uspešno menja lozinku

1. Korisnik unosu aktuelnu lozinku u odgovarajuće polje.

2. Korisnik unosi novu lozinku u odgovarajuće polje.

3. Korisnik ponovo, u novo polje, unosi novu lozinku (za potvrdu)

4. Korisnik pritiska dugme za čuvanje promene.

### 2.2.2. Korisnik je ostavio neko polje prazno

1. Ponavlja se kompletan 2.2.1 i korisniku se signalizira da sva polja moraju biti popunjena.

### 2.2.3. Korisnikova aktuelna lozinka nije ispravno uneta

1. Ponavlja se kompletan scenario 2.2.1 i korisniku se signalizira da uneta aktuelna lozinka nije ispravna.

### 2.2.4. Korisnik odustaje od promene lozinke

1. Korisnik pritiska dugme za odustajanje. Sve promene se odbacuju.

## 2.3. Posebni uslovi

Nema.

## 2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem i mora da se nalazi na stranici za promenu lozinke.

## 2.5. Posledice

Promena se upisuje u bazu (u slučaju da korisnik nije odustao).