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 1.1.

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](#_Toc160990022)

[1.1. Rezime 4](#_Toc160990023)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc160990024)

[1.3. Reference 4](#_Toc160990025)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc160990026)

[2. Scenario promene slike i opisa profila korisnika 5](#_Toc160990027)

[2.1. Kratak opis 5](#_Toc160990028)

[2.2. Tok događaja 5](#_Toc160990029)

[2.2.1. Korisnik menja sliku profila 5](#_Toc160990030)

[2.2.2. Korisnik menja opis profila 5](#_Toc160990031)

[2.2.3. Korisnik odustaje od bilo kakve promene 5](#_Toc160990032)

[2.3. Posebni uslovi 5](#_Toc160990033)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc160990034)

[2.5. Posledice 5](#_Toc160990035)

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri promeni slike i opisa profila 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 2. Scenario promene slike i opisa profila korisnika

## 2.1. Kratak opis

Korisnik može, klikom na odgovarajuću opciju, da promeni sliku ili opis profila. Slika se menja izborom nove slike, dok se opis profila menja promenom teksta opisa.

## 2.2. Tok događaja

### 2.2.1. Korisnik menja sliku profila

1. Korisnik pritiska dugme za promenu slike koje vidi na ekranu. Otvara mu se prozor za odabir nove slike.

2. Korisnik odabira novu sliku za profil i pritiska dugme za izbor. Slika se postavlja kao profilna za tog korisnika.

3. Korisnik na kraju mora da pritisne dugme za čuvanje kako bi se promena snimila u bazi.

### 2.2.2. Korisnik menja opis profila

1. Korisnik pritiska dugme za promenu opisa koje vidi na ekranu.

2. Otvara mu se prozor u kom je već unet trenutni opis tako da korisnik može početi da ga uređuje.

3. Nakon završetka uređivanja korisnik pritiska dugme za čuvanje kako bi se promena snimila u bazi.

### 2.2.3. Korisnik odustaje od bilo kakve promene

1. Korisnik pritiska dugme za odustajanje koje vidi na ekranu. Sve promene se odbacuju.

## 2.3. Posebni uslovi

Nema.

## 2.4. Preduslovi

Promena slike i opisa profila moguća je jedino ako je korisnik prijavljen na nalog za koji menja iste.

## 2.5. Posledice

U bazi se menjaju podaci o opisu i slici korisnikovog profila.