Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

GameHub

A logo for a video game

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti napuštanja tima

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 |
| 08.03.2024. | 1.0. | Inicijalna verzija | Nemanja Mićanović |
| 02.04.2024. | 1.1. | Izmenjena početna strana i dodat novi scenario | Nemanja Mićanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc162989520)

[1.1. Rezime 4](#_Toc162989521)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc162989522)

[1.3. Reference 4](#_Toc162989523)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc162989524)

[2. Scenario napuštanja tima 4](#_Toc162989525)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc162989526)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc162989527)

[2.2.1. Korisnik uspešno napušta tim 4](#_Toc162989528)

[2.2.2. Korisnik odustaje od napuštanja tima 4](#_Toc162989529)

[2.2.3. Poslednji član napušta tim 4](#_Toc162989530)

[2.3. Posebni zahtevi 4](#_Toc162989531)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc162989532)

[2.5. Posledice 5](#_Toc162989533)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri napustanju tima, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima prilikom razvoja projekta i testiranja istog. Može se koristiti pri pisanju upustva za upotrebu.

## Reference

1. GameHub projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario napuštanja tima

## Kratak opis

Ulogovani korisnici (registrovani korisnik, moderator i admin) imaju mogućnost da napuste tim u kom se trenutno nalaze za određenu igru. Nakon napuštanja tima oslobađa se jedno mesto u timu. Takođe se promena beleži u bazi podataka.

## Tok događaja

### Korisnik uspešno napušta tim

1. Korisnik pritiska dugme za napuštanje tima
2. Korisnik potvrđuje da želi da napusti tim

### Korisnik odustaje od napuštanja tima

1. Korisnik pritiska dugme za napuštanje tima
2. Korisnik ne potvrđuje da želi da napusti tim

### Poslednji član napušta tim

1. Korisnik pritiska dugme za napuštanje tima
2. Korisnik potvrđuje da želi da napusti tim
3. Tim se beleži u bazi kao obrisan jer je poslednji član u timu napustio taj tim

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude ulogovan u sistem. Takođe je potrebno da se korisnik nalazi u nekom timu. Korisnik se pozicionira na stranicu tima u kom se nalazi za odgovarajuću igru.

## Posledice

Korisnik napušta tim za odgovarajuću igru i oslobađa se jedno mesto u timu. Ako vlasnik tima napusti tim onda se novi vlasnik dodeljuje nasumično. Nakon napuštanja tima promena se beleži u bazi. Ako je poslednji član napustio tim onda se tim beleži kao obrisan u bazi. U slučaju da korisnik odustane od napuštanja tima, on će se i dalje nalaziti u timu.