Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat Aleksaplexx**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**dodavanja pitanja u kviz**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 20.3.2023. | 1.0 | Incijalna verzija | Vukasin Jecmenica 2020/0654 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

1. Uvod 4

1.1 Rezime 4

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4

2. Scenario popunjavanja ankete 4

2.1 Kratak opis 4

2.2 Tok dogadjaja 4

2.2.1 Moderator uspesno dodaje pitanje 4

2.2.2 Moderator ne popunjava tekst pitanja 4

2.2.3 Moderator dodaje pitanje bez/sa samo jednim ponudjenim odgovorom 5

2.2.4 Moderator unosi pitanje koje vec postoji 5

2.3 Posebni zahtevi 5

2.4 Preduslovi 5

2.5 Posledice 5

1. **Uvod** 
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri registraciji bilo kog korisnika aplikacije, sa primerima odgovarajućih html stranica.

* 1. **Namena dokumenta I ciljne grupe**

Ovaj dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju. Takodje, može se koristiti i prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

1. **Scenario popunjavanja ankete**
   1. **Kratak opis**

Kviz mogu igrati samo logovani korisnici kojii mogu da osvoje nagrade. Nagrade mogu biti

besplatan ulaz u bar, besplatna karta za film kao i besplatna hrana i pice. Kviz se izvrsava

u realnom vremenu sa pocetkom u navedenom terminu od strane moderatora i tada

krece odbrojavanje zadatog vremena za kviz(takodje od strane moderatora). Za sastavljanje pitanja je odgovoran Moderator.

* 1. **Tok dogadjaja**
     1. **Moderator uspesno dodaje pitanje**

1. Moderator bira opciju “Dodaj novo pitanje” iz padajuceg menija “Kviz”. Otvara mu se forma za popunjavanje novog pitanja. Dostupno mu je polje u koje treba da napise kako glasi pitanje, a zatim i polja za ponudjene odgovore.
2. Moderator u polje „Pitanje“ uspesno unosi jedinstven tekst pitanja.
3. Moderator dodaje bar dva ponudjena odgovora i upisuje kako oni glase.
4. Moderator potvrdjuje dodavanje novog pitanja klikom na dugme „Potvrdi“, nakon cega mu se prikazuje poruka „Pitanje uspesno dodato!“
   * 1. **Moderator ne popunjava tekst pitanja**
5. Akcija 1 je ista kao u scenariju 2.2.1.
6. Moderator u polje „Pitanje“ ne unosi tekst pitanja. Za ovaj scenario nije bitno da li je dodao neki ponudjen odgovor.
7. Moderator klikce na dugme „Potvrdi“, ali mu se prikazuje poruka „Pitanje nije uspesno dodato. Popunite polje „Pitanje“.“
   * 1. **Moderator dodaje pitanje bez/sa samo jednim ponudjenim odgovorom**
8. Akcije 1 i 2 su iste kao u scenariju 2.2.1.
9. Moderator uopste ne dodaje ponudjene odgovore, ili dodaje samo jedan. Zatim klikce na dugme „Potvrdi“.
10. Prikazuje mu se poruka „Pitanje nije uspesno dodato. Dodajte bar dva ponudjena odgovora.“
    * 1. **Moderator unosi pitanje koje vec postoji**
11. Akcija 1 je ista kao u scenariju 2.2.1.
12. Moderator u polje „Pitanje“ unosi tekst pitanja koje vec postoji u sistemu. Za ovaj scenario nije bitno da li je dodao neki ponudjen odgovor.
13. Moderator klikce na dugme „Potvrdi“, ali mu se prikazuje poruka „Pitanje nije uspesno dodato. Pitanje vec postoji u sistemu.“
    1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**

Pre dodavanja pitanja u kviz, korisnik mora biti ulogovan kao moderator.

* 1. **Posledice**

Novo pitanje koje je dodato u kviz se belezi u bazu. Pitanje ce kasnije biti prikazivano kada drugi korisnici budu ucestvovali u kvizu.