Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Administratorska stranica – Promena seta reči**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 7.3.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Đorđe Vuković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160733725)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160733726)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160733727)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160733728)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160733729)

[2. Scenario popunjavanja ankete - 3 -](#_Toc160733730)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160733731)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160733732)

[2.2.1. Administrator uspešno briše korisnički kreiran set - 3 -](#_Toc160733733)

[2.2.2. Administrator neuspešno briše set reči - 4 -](#_Toc160733734)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc160733735)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160733736)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160733737)

1. Uvod
   1. Rezime

Prethodno prijavljen admin biva poslat na ovu stranicu radi uređivanja setova reči i određivanje aktivnog seta za igru.

* 1. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju. Biće osnova za projektovanje HTML prototipa.

* 1. Reference
* Specifikacija scenarija upotrebe – Prijava korisnika
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
* Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
* Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000
  1. Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li zabraniti brisanje inicijalno kreiranih setova? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario popunjavanja ankete
   1. Kratak opis

Nakon što se u formu za logovanje, sa ispravnim i unikatnim kredencijalima uloguje admin, otvara mu se stranica za upravljanje sajtom. Na njoj ima uvid u korisnički kreirane setove reči. Tom prilikom ima pravo da obriše ceo set ili da izbaci određene reči iz seta. Takođe, ima pravo i da napravi svoj set. Administrator bira koji je današnji set reči za igru.

* 1. Tok događaja

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario (niz akcija) interakcije korisnika sa aplikacijom.

* + 1. Administrator uspešno briše korisnički kreiran set

1. Iz liste set-ova, nakon inicijalno kreiranih, nalaze se korisnički kreirani setovi. Administrator klikom na jedan od njih ih bira set za uređivanje.
2. Administrator pritiska dugme za crveno brisanje.
3. Administratoru izlazi prozor za potrvdu o brisanju: „Da li ste sigurni da želite da obrišete ovaj set reči?“.
4. Administrator potrvđuje brisanje pritiskom dugmeta „Da“.
5. Šalje se upit sistemu za brisanje prethodno izabranog seta reči, na osnovu njegovog imena.
6. Administratoru na vrhu ekrana ispisuje poruka: „Uspešno ste obrisali set reči“.
   * 1. *Administrator neuspešno briše set reči*

Koraci su isti kao u 2.2.1., međutim, ako je došlo do greške u 5. koraku administratoru izlazi poruka da je došlo do greške: „Neuspešno brisanje“.

* 1. Posebni zahtevi

U bazi postoje inicijalni setovi reči koje smo timski kreirali i predodredili.

Nije moguće obrisati aktivan set reči.

* 1. Preduslovi

Administrator je uspešno prijavljen putem unikatnih kredencijala. Postoje napravljeni korisnički setovi reči. Setovi reči moraju da imaju unikatno ime.

* 1. Posledice

Korisnici igraju sa ažuriranim aktivnim setom reči.