Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat – Naruci i odmori

**Dodavanje novog objekta u aplikaciju**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 14.03.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Milica Micic |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[**1.** **Uvod** 4](#_Toc161312855)

[**1.1** **Rezime** 4](#_Toc161312856)

[**1.2** **Namena dokumenta i ciljne grupe** 4](#_Toc161312857)

[**1.3** **Reference** 4](#_Toc161312858)

[**2.**  **Scenario odabira stvari za narucivanje** 4](#_Toc161312859)

[**2.1** **Kratak opis** 4](#_Toc161312860)

[**2.2** **Tok događaja** 4](#_Toc161312861)

[2.2.1 Dobro uneti podaci 4](#_Toc161312862)

[2.2.2 Lose uneti podaci 4](#_Toc161312863)

[**2.3** **Posebni zahtevi** 4](#_Toc161312864)

[**2.4** **Preduslovi** 4](#_Toc161312865)

[**2.5** **Posledice** 5](#_Toc161312866)

# **Uvod**

## **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri postavljanju predmeta u katalog, uz primere sa odgovarajućih html stranica.

## **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.

## **Reference**

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

# **2. Scenario dodavanja novog objekta u aplikaciju**

## **2.1 Kratak opis**

Prodavac ima opciju da doda novi objekat u aplikaciju iz koga će kasnije biti omogućeno da poručuju nove stvari. Za to je potrebno uneti ime lokala, njegovu adresu, poslovni broj telefona I sliku ili logo restorana. Sistem ovaj zahtev salje podršci na pregled, nakon čijeg odobravanja će biti prikazani ostalim korisnicima.

## **2.2 Tok događaja**

### 2.2.1 Korisnik uneo dobre podatke

1. Prodavac u početnom meniju bira opciju za dodavanje novog objekta
2. Korisnik se prebacuje na stranicu gde moze da popuni podatke o novom objektu
3. Korisnik popunjava ispravne podatke i pritiska “dodaj” dugme
4. Korisnik se prebacuje na katalog objekata

### 2.2.2 Korisnik uneo pogresne podatke

1. Prodavac u početnom meniju bira opciju za dodavanje novog objekta
2. Prodavac se prebacuje na stranicu gde moze da popuni podatke o novom objektnu
3. Korisnik popunjava neispravne podatke i pritiska “dodaj” dugme
4. Sistem zakljucuje da korisnik nije uneo ispravne podatke (fale podaci ili pogresne informacije o lokalu) i ispisuje poruku o neispravnim podacima

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

## **2.4 Preduslovi**

Korisnik mora biti ulogovan i posedovati barem jedan lokal.

## **2.5 Posledice**

Predmet se upisuje u bazu i ubuce korisnici ga mogu naruciti.