Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat – Naruci i odmori

**Postavljanje predmeta u katalog**

**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 pri postavljanju predmeta u katalog**

## **2.1 Kratak opis**

Korisnik ima opciju da napravi novi oglas u katalogu za predmet koji prodaje. Potrebno je uneti ime predmeta, opis predmeta, cenu i adresu odakle se šalje predmet. Sistem proverava unete podatke i šalje zahtev podršci za dodavanje ovog predmeta u katalog.

## **2.2 Tok događaja**

### 2.2.1 Korisnik uneo dobre podatke

1. Prodavac u glavnom meniju bira opciju za dodavanje novog predmeta
2. Korisnik se prebacuje na stranicu gde moze da popuni podatke o novom predmetu za prodaju
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 glavnom meniju bira opciju za dodavanje novog predmeta
2. Korisnik se prebacuje na stranicu gde moze da popuni podatke o novom predmetu za prodaju
3. Korisnik popunjava neispravne podatke i pritiska “dodaj” dugme
4. Sistem zakljucuje da korisnik nije uneo ispravne podatke (fale podaci ili pogresne informacije o proizvodu) 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.