Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prijave na konkurs programera

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Opis | Autor |
| 23.3.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nenad Marković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc67695597)

[1.1 Rezime 4](#_Toc67695598)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc67695599)

[1.3 Reference 4](#_Toc67695600)

[2. Scenario prijave na konkurs programera 4](#_Toc67695601)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc67695602)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc67695604)

[2.2.1 Programer se prijavljuje prihvatanjem zahteva 4](#_Toc67695605)

[2.2.2 Programer se prijavljuje preko pretrage 4](#_Toc67695606)

[2.2.3 Programer odbija ponudjeni konkurs 5](#_Toc67695607)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc67695608)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc67695609)

[2.5 Posledice 5](#_Toc67695610)

# Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri postavljanju CV-a.

## 1.2 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.

## 1.3 Reference

- Projektni zadatak

- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

# Scenario prijave na konkurs programera

## 2.1 Kratak opis

## Programer se može prijaviti na konkurs samo ako mu status nije “član u timu” i nakon uspešne prijave dobija taj status. Programer može biti prijavljen za samo jedan konkurs maksimalno. Postoje 2 vrste prijave:

1. Prijava na konkurs prihvatanjem zahteva
   * Programer se prijavljuje na konkurs za koji je dobio zahtev.
2. Prijava na konkurs preko pretrage
   * Programer se prijavljuje na konkurs putem pretrage konkursa.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Programer se prijavljuje prihvatanjem zahteva

1. Pred programerom je interfejs na kome se nalaze sa desne strane zahtevi za konkurse koje moze da prihvati ili odbije klikom na dugme “Prihavti” ili “Odbij”.
2. Programer klikće na dugme “Prihvati”.
3. Ponudjeni konkurs nestaje sa stranice, ažurira se stanje programera u bazi na zauzet i menadzeru stize obaveštenje da je programer prihvatio zahtev.

### 2.2.2 Programer se prijavljuje preko pretrage

1. Pred programerom je interfejs ciji je opis isti kao i u dokumentu SSU\_Pretraga\_Konkursa.
2. Nakon pretrage programer, ukoliko postoje rezultati, programer klikće na dugme „Prijavi se“ koje je u sklopu nekog od konkursa.
3. Menadzeru stize obaveštenje da je stigla nova prijava za konkurs.

### 2.2.3 Programer odbija ponudjeni konkurs

1. Pred programerom je interfejs opisan u 2.2.1 u tački 1.
2. Programer klikće na dugme “Odbij”.
3. Menadzeru stize obaveštenje da je programer odbio ponudu.

## 2.3 Posebni zahtevi

Programer se može prijaviti na konkurs samo ako trenutno ne učestvuje ni u jednom projektu/poslu.

## 2.4 Preduslovi

Mora postojati barem 1 konkurs kako bi programer mogao da se prijavi.

## 2.5 Posledice

Ukoliko programer prihvati ponudu koja mu je ponuđena, njegovo stanje u bazi se menja na zazuzet.