Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti rešavanja problema programera

Istorija izmena

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

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc67695622)

[1.1 Rezime 4](#_Toc67695623)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc67695624)

[1.3 Reference 4](#_Toc67695625)

[2. Scenario rešavanja problema programera 4](#_Toc67695626)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc67695627)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc67695628)

[2.2.1 Programer premešta zadatak iz faze u fazu. 4](#_Toc67695629)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc67695630)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc67695631)

[2.5 Posledice 4](#_Toc67695632)

# Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri rešavanju problema.

## 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 rešavanja problema programera

## 2.1 Kratak opis

Nakon što dobije zadatak od tim lidera on može da ga rešava. Menadžer bi postavljao zadatke za svakog programere, i ti zadaci bi bili vidljivi svima, ali okvir teksta zadatka bi bio u boji programera kome je namjenjen, nakon izrade tog zadatka, programer bi mogao da ga premjeti u listu za testiranje, pa iz nje u listu završenih.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Programer premešta zadatak iz faze u fazu.

1. Pred programerom je interfejs na kome postoje 3 kolone:
   1. Zadaci u fazi implementacije.
   2. Zadaci u fazi testiranja.
   3. Gotovi zadaci.
2. Programer klikće ne strelice( <- ili ->) i tako pomera zadatke iz jedne kolone u drugu(iz jedne liste u drugu).

## 2.3 Posebni zahtevi

Da bi programer mogao da pomeri zadatak iz liste u listu, taj zadatak mora pripadati njemu(mora biti obojen bojom njegovom imena).

## 2.4 Preduslovi

Programer mora da se uloguje.

## 2.5 Posledice

Menadzer moze videti u kakvom stanju su zadaci.