Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat BookWorms

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti izazova**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 20.3.2023. | **1.0** | inicijalna verzija | Amela Kadrić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc130430163)

[1.1 Rezime 4](#_Toc130430164)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc130430165)

[1.3 Reference 4](#_Toc130430166)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc130430167)

[2. Scenario prijavljivanja na izazov 4](#_Toc130430168)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc130430169)

[2.2 Tok događaja 5](#_Toc130430170)

[2.2.1 Korisnik pristupa stranici izazova 5](#_Toc130430171)

[2.2.2 Korisnik se prijavljuje na izazov pritiskom na posebno dugme 5](#_Toc130430172)

[2.2.3 Korsnik se dodaje u učesnike izazova 5](#_Toc130430173)

[2.2.4 Korisnik ispunjava zahteve izazova 5](#_Toc130430174)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc130430183)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc130430184)

[2.5 Posledice 5](#_Toc130430185)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledanju izazova, prijavljivanju na izazov i završetku izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se i koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |

# Scenario prijavljivanja na izazov

## Kratak opis

U okviru ove funkcionalnosti korisnik pregleda izazov, prijavljuje se na njega i ispunjava zahteve koje izazov traži. Izazovi (ako postoji neki aktivan ili u najavi u datom trenutku) su izlistani u posebnom delu aplikacije. Klikom na ikonicu izazova se ulazi na „profil“ izazova gde se nalazi slika, naziv, kratak opis izazova i dugme za prijavu. Svi korisnici mogu da se takmiče u izazovu tako što se prijave na njega i potom izvršavaju zahteve koje izazov traži od njih (npr. Zabeležavanje pročitanih posebnih knjiga ili čitanje određenog broja knjiga u određenom vremenskom roku) i sam sistem vodi evidenciju o tome da li je takmičar uspešno završio izazov ili ne. U slučaju da jeste korisnik dobija poseban bedž.

## Tok događaja

### Korisnik pristupa stranici izazova preko dugmeta u home page-u.

### Korisnik se prijavljuje na izazov pritiskom na posebno dugme

### Korsnik se dodaje u učesnike izazova

### Korisnik ispunjava zahteve izazova

Korisnik dobija karakterističan bedž izazova koji je istaknut na njegovom profilu.



## Posebni zahtevi

## Preduslovi

Korisnik se upešno ulogovao na sistem i postoji bar jedan aktivan izazov.

## Posledice

Izmene se beleže u bazu podataka.