Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registrovanja

**Verzija 1.0**

# Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | U. Ugrinić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [1.](#_bookmark0) | [Uvod](#_bookmark0) | [4](#_bookmark0) |
|  | [1.1 Rezime](#_bookmark1) | [4](#_bookmark1) |
|  | [1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#_bookmark2) | [4](#_bookmark2) |
|  | [1.3 Reference](#_bookmark3) | [4](#_bookmark3) |
|  | [1.4 Otvorena pitanja](#_bookmark4) | [4](#_bookmark4) |
| [2.](#_bookmark5) | [Scenario registrovanja](#_bookmark5) | [4](#_bookmark5) |
|  | [2.1 Kratak opis](#_bookmark6) | [4](#_bookmark6) |
|  | [2.2 Tok dogadjaja](#_bookmark7) | [4](#_bookmark7) |
|  | [*2.2.1 Uspešno unošenje informacija*](#_bookmark8) | [4](#_bookmark8) |
|  | [*2.2.2 Zauzet nadimak*](#_bookmark9) | [4](#_bookmark9) |
|  | [*2.2.3 Zauzet e-mail*](#_bookmark10) | [4](#_bookmark10) |
|  | [*2.2.4 Korisnik na kraju mora da unese CAPTCHA*](#_bookmark11) | [5](#_bookmark11) |
|  | [2.3 Posebni zahtevi](#_bookmark12) | [5](#_bookmark12) |
|  | [2.4 Preduslovi](#_bookmark13) | [5](#_bookmark13) |
|  | [2.5 Posledice](#_bookmark14) | [5](#_bookmark14) |

## Uvod

### Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri registrovanju, sa primerima odgovarajućih skica.

### 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
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

### Otvorena pitanja

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

1. **Scenario registrovanja**
   1. **Kratak opis**

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Svako ko nije logged-in može da proba da se registruje. Za to je potrebno uneti željeni nadimak za igranje, e-mail i željenu lozinku. Ako je neko sa zadatim nadimkom ili e-mail adresom već registrovan ili lozinka ne ispunjava određena pravila,

registrovanje neće proći uspešno. Ukoliko prođe uspešno, u bazu se dodaje novi nalog registrovanog korisnika.

### Tok dogadjaja

* + 1. *Uspešno unošenje informacija*

1. Korisnik unosi svoje informacije i šalje ih našem serveru.
2. Unikatan mu je username i e-mail.
3. Korisnik uspešno unosi CAPTCHA.
4. Korisnik uz registrovanje je automatski ulogovan.
   * 1. *Zauzet nadimak*

Korisnik je obavešten da je nadimak zauzet i da mora da izabere drugi nadimak ako želi da bude registrovan.

* + 1. *Zauzet e-mail*

Korisnik je obavešten da je e-mail invalid i da mora da unese drugačiji e-mail ako želi da bude registrovan.

* + 1. *Korisnik je loše uneo CAPTCHA*

Korisnik mora ponovo da unese CAPTCHA ako želi da bude registrovan.

### Posebni zahtevi

Nema.

### Preduslovi

Nema.

### Posledice

Informacija korisnika se unose u bazu podataka.