|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ETF Beograd | | | | | **FORMALNI LOG INSPEKTORA** | | | | | | | | | | Strana **1** od **1** | | | | | | | |
| **Projekat** | | | Projekat ’Ruleset’ | | | **Podsistem** | | |  | | | | **Tip** | | |  | | | | | | |
| **Modul(i)** | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Naziv dok.** | | | RC-32-001 Log Inspektora 2.docx | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ime Inspektora** | | | | | | | **Kod** | Oblast #1 | | | | | | Oblast #2 | | | | | | | | |
| Jovana Janković | | | | | | |  |  | | | | | |  | | | | | | | | |
| **Uloga u FR procesu** | | | | | | | | **Datum prijema** | | | **Datum završetka** | | | | | | **Priprema** | | | | | |
| 🞎Moderator 🞎 Autor 🗹 Inspektor  🞎 Zapisničar 🞎 Posmatrač | | | | | | | | 2020-03-23 | | | 2020-03-27 | | | | | | Dana | | | Sati | | |
| 1 | | | 5h | | |
| Da Ne  - Pripremljen sam za moju ulogu u FR procesu: 🗹 🞎  - Mislim da je ovaj proizvod spreman za FR: 🗹 🞎  - Reinspekcija nakon ispravki je neophodna 🞎 🗹  (biće odlučeno na kraju sastanka) | | | | | | | | | | **Pregled defekata** | | | | | | | | | | | | |
|  | | Priprema | | | | | | Inspekcija | | | | |
| Veći | | 2 | | | | | | 2 | | | | |
| Manji | | 9 | | | | | | 11 | | | | |
| Otvoreni | | 1 | | | | | | 2 | | | | |
| **Ukupno** | | 12 | | | | | | 15 | | | | |
| **Defekti** **v:veći, m:manji, o:otvorena pitanja** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija/e** | | **Opis** | | | | | | | | | | | | | | | **V** | | **M** | **O** |
| 01 |  | SSU cet.doc | | **tačka 2.2.1**, dugme „Pošalji“, na koje korisnik treba da pritisne kada želi da pošalje poruku u čet, ne postoji u prototipu. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 02 |  | SSU cet.doc | | Potrebno je da se detaljnije opiše izgled čet-a, šta je vidljivo na ekranu,na koji način se dolazi do njega? | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 03 |  | SSU login.doc | | Izmeniti sledeću rečenicu iz kratkog opisa:” **Logging** se prihvata samo...”. Umesto reči logging , upotrebiti neku drugu reč ili preformulisati rečenicu(npr. Korisnik se prijavljuje…). | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 04 |  | SSU login.doc | | Nije usaglašeno da li će se funkcionalnost logovanja navoditi sa „**log in**” ili “**login**”. Na dugmetu u prototipu je napisano “**Login**”, dok se u tekstualnoj dokumentaciji navodi dugme s natpisom “**log in**”. | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 05 |  | SSU login.doc | | **tačka 2.2**, nije navedeno gde se na sajtu nalazi dugme za pristup logovanju, tj. kako korisnik, koji uđe na sajt, pristupa funkcionalnosti logovanja. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 06 |  | SSU login.doc | | **tačka 2.2.2** i **tačka 2.2.3**, usled neuspešnih akcija , treba navesti na koji korak se korisnik vraća (npr. Povratak na korak broj 2.2.1). | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 07 |  | SSU login.doc | | **tačka 2.2.3,** potrebno je modifikovati ovaj korak tako što će se obrisati deo:  „Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1.” i umesto njih napisati “Neuspesan ishod.” | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 08 |  | SSU login.doc | | tačka 2.2.3, promeniti naslov u „Korisnik unosi neispravne podatke“ jer na taj načinpreciznije kažemo da podatak može biti neispravan (npr. postoji slovna greška u korisničkomimenu/šifri). Takođe, pod neispravnim podatkom može se podrazumevati i nepostojećipodatak (ne postoji korisnik s tim korisničkim imenom). | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 09 |  | SSU login.doc | | **tačka 2.4,** preduslov za uspešno logovanje je da je korisnik prethodno registrovan. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 10 |  | SSU cuvanje spilova.doc | | **tačka 2.2.1 *korak broj 1*,** spominje se dugme „Sacuvaj”, dok se u prototipu pojavljuje dugme “Save”**.** | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 11 |  | SSU cuvanje spilova.doc | | **tačka 2.2.1 *korak broj 2***, nije precizno objašnjeno kako korisnik dolazi do svog sačuvanog špila, tj. gde će korisnik na sajtu pronaći svoj sačuvani špil(pritiskom na koja dugmad i na kojim stranicama). Takođe,nejasno je i kako korisnik tačno bira taj sačuvani špil za igru, kao i gde drugi korisnici mogu pronaći trenutno sačuvani špil. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 12 |  | SSU cuvanje spilova.doc | | **tačka 2.2.1,** u dokumentaciji je rečeno da svako(i gost i registrovan korisnik) može da napravi sopstveni špil za igru. Ukoliko je čuvanje špila omogućeno samo za registrovane korisnike, kako će gost moći da napravi svoj špil za trenutnu igru ukoliko nema mogućnost da sačuva špil koji napravi. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 13 |  | SSU cuvanje spilova.doc | | **Predlog**: Ima smisla objediniti ovaj scenario slučaja upotrebe sa ssu-om koji pokriva funkcionalnost „Pravljenje špila“. U tom ssu se takođe spominje čuvanje špila. | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 14 |  | SSU cuvanje spilova.co | | Postoje slovne greške u pisanju slova “i” u ovom dokumentu. Na nekoliko mesta je to slovo napisano velikim slovom. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 15 |  | SSU cuvanje spilova.doc | | **tačka 2.2.1, korak broj 1:** Nije rečeno da korisnik mora da unese i ime špila pored broja i uloga karata, a trebalo bi, jer je to navedeno u SSU za Pravljenje špila.. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |