|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ETF Beograd | | | | | **FORMALNI LOG INSPEKTORA** | | | | | | | | | | Strana **1** od **1** | | | | | | | |
| **Projekat** | | | Projekat ’Ruleset’ | | | **Podsistem** | | |  | | | | **Tip** | | |  | | | | | | |
| **Modul(i)** | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Naziv dok.** | | | RC-32-001 Log Inspektora 3.docx | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ime Inspektora** | | | | | | | **Kod** | Oblast #1 | | | | | | Oblast #2 | | | | | | | | |
| Filip Lučić | | | | | | |  |  | | | | | |  | | | | | | | | |
| **Uloga u FR procesu** | | | | | | | | **Datum prijema** | | | **Datum završetka** | | | | | | **Priprema** | | | | | |
| 🗹 Moderator 🞎 Autor 🗹 Inspektor  🞎 Zapisničar 🞎 Posmatrač | | | | | | | | 2020-03-23 | | | 2020-03-27 | | | | | | Dana | | | Sati | | |
| ? | | | ? | | |
| 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 | | 12 | | | | | | 15 | | | | |
| Manji | | 14 | | | | | | 9 | | | | |
| Otvoreni | | 1 | | | | | | 1 | | | | |
| **Ukupno** | | 27 | | | | | | 25 | | | | |
| **Defekti** **v:veći, m:manji, o:otvorena pitanja** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija/e** | | **Opis** | | | | | | | | | | | | | | | **V** | | **M** | **O** |
| 01 |  | SSU 03 - registracja.doc | | Tačka 2.1, Kratak opis  Pominju se određena pravila vezana za dužinu lozinke, ali nigde nisu definisana. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 02 |  | SSU 03 - registracja.doc | | Tačka 2.2 Tok događaja  Sama struktura toka događaja bi mogla da se izmeni, tako da potkoraci 2.2.1, 2.2.2 i 2.2.3 ne budu zasebne celine, već da potkoraci 2.2.2 i 2.2.3 budu navedeni nakon trenutka kada korisnik pritisne dugme za registraciju. Tada će on biti uspešno registrovan, ili će biti obavešten o uzroku neuspeha. | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 03 |  | SSU 03 - registracja.doc | | Tačka 2.2.1, Uspešno unošenje informacija  Korak 1: Korisnik unosi svoje informacije i šalje ih našem serveru;  Prema prototipu, tek pri pritisku na dugme za registraciju se podaci šalju na server, ovo slanje nikako ne sme biti prvi korak. Isključivo unošenje informacija može biti korak broj 1. Slanje treba da bude poslednji korak pred ishod samog scenarija. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 04 |  | SSU 03 - registracija.doc | | Tačka 2.2.1, Uspešno unošenje informacija  Korak 2: Unikatan mu je username i e-mail; Ovo nije korak u izvršavanju same funkcionalnosti, već uslov za izvršavanje. Prebaciti u opis događaja, ili navesti unutar opisa neke od tačaka vezanih za uspešno unošenje informacija. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 05 |  | SSU SSU 03 - registracija.doc | | Tačka 2.2.2, Zauzet nadimak  Nije objašnjeno kako je korisnik obavešten, da li putem poruke ili promenom boje nekih polja. Takođe, u preostalim SSU-ovima, obično je naveden tekst poruka koji sistem ispisuje. Usaglasiti se sa ostatkom tima. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 06 |  | SSU SSU 03 - registracija.doc | | Tačka 2.2.2, Zauzet e-mail  Nije objašnjeno kako je korisnik obavešten, da li putem poruke ili promenom boje nekih polja. Takođe, u preostalim SSU-ovima, obično je naveden tekst poruka koji sistem ispisuje. Usaglasiti se sa ostatkom tima. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 07 |  | SSU 03 - registracija.doc | | Povratak na korak N  Nigde nije navedeno na koji korak korisnik skače pri neuspehu. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 08 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 1.1 Rezime  Nejasno objašnjenje, skice se ne nalaze u samom dokumentu. Takođe, definisanje pri izbacivanjU. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 09 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.1 Kratak opis  Prekratko objašnjeno, u samo jednoj rečenici. Proširiti opis. Ne može kratak opis da bude kraći od naslova. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 10 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.2 Tok događaja  Podeliti tok događaja na veći broj manjih koraka. Opis toka događaja treba da bude u skladu sa priloženim prototipom. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 11 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.2.1 Izbacivanje korisnika  Nije objašnjeno uopšte kako se funkcionalnost realizuje. Priložen prototip ne pruža ovu funkcionalnost. Objasniti kako se korisnik izbacuje, kako korisnik i sistem interaguju, kao i ko sve učestvuje u izbacivanju. Izbacivanje mora da se sastoji od više pojedinačnih koraka. Uskladiti scenario i prototip. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 12 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.2.2 Višestruko izbacivanje iz sobe  Prekratko objašnjeno, u samo jednoj rečenici. Podeliti na više koraka. U dokumentu Ruleset.docx je pomenuta anketa za izbacivanje igrača, koja se ne nalazi u prototipu, niti je opisana u ovoj tački. Prema Ruleset.docix, igrač je svakako trajno izbačen, pa ova funkcionalnost ne bi mogla ni da se izvrši. Ukoliko bi ova funkcionalnost ipak mogla da se izvrši, igrač ne može da dobije poziv ZA domaćina, već OD domaćina. Priložen prototip ne pruža ovu funkcionalnost. Paziti na zareze. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 13 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.4 Preduslovi  Iako nisu nužni, u dokumentu Ruleset.docx je navedeno da se igrači mogu izbaciti zbog nepoštovanja pravila lepe komunikacije u odeljku za ćaskanje. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 14 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Tačka 2.5 Posledice  Ukoliko je igrač izbačen, promenjen je broj igrača u sobi, što može da utiče na mogućnost započinjanja partije (ukoliko je potreban minimalan broj igrača, pod uslovom da se ova funkcionalnost izvršava u sobi, a ne u igri). | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 15 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc | | Odlučiti šta je soba, a šta partija, u kom su međusobnom odnosu, i odakle se vrši izbacivanje, kao i gde se nalazi odeljak za ćaskanje. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 16 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.doc | | Tačka 2: Scenario izbacivanja iz sobe  Popraviti naslov tako da se poklapa sa scenariom slučaja korišćenja opisanim u naslovu dokumenta. Takođe popraviti i sadržaj. Naslov je vidljivo prekopiran iz fajla SSU 10 – izbacivanje iz sobe.doc. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 17 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.doc | | Tačka 2.1 Kratak opis  Opisati opširnije, ne samo u jednoj rečenici. Ne može kratak opis da bude kraći od naslova. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 18 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.doc | | Tačka 2.2 Tok događaja  Opisati opširnije, ne samo u jednoj rečenici. Kako ovo funkcioniše? Usaglasiti sa vrlo prostim prototipom. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 19 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.doc | | Tačka 2.5 Posledice  Preformulisati objašnjenje, pošto nalog već postoji u bazi podataka, njega treba nekako označiti kao administratora. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 20 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje drugih špilova.doc | | Naslov  Promeniti naslov, upotrebiti prikladniju reč od menjanja. Menjanje može da označava i promenu sadržaja špilova, a ne samo statusa. Menjanje se odnosi na listu istaknutih špilova, ne na same špilove. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 21 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje drugih špilova.doc | | Tačka 1.1 Rezime  Napisati rezime tako da odgovara fajlu koji opisuje. Vidljivo je ostao rezime iz fajla SSU 13 – registrovanje administratora.doc, koji je samo prekopiran. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 22 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje drugih špilova.doc | | Tačka 2 Scenario menjanje istaknutih špilova  Promeniti naslov scenarija u skladu sa prethodno promenjenim naslovom samog slučaja korišćenja. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 23 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje drugih špilova.doc | | Tačka 2.1 Kratak opis  Špilove administrator postavlja u katalog, ne na katalog. Dodati zarez ispred reči vidljiv. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 24 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje drugih špilova.doc | | Tačka 2.2 Tok događaja  Prekratko, mora da se napiše **više od jedne rečenice**. Potpuno izmeniti i objasniti kako ovo funkcioniše, u skladu sa priloženim prototipom. Podeliti na korake. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 25 |  | SSU 14 – postavljanje imenjanje drugih špilova.doc | | Tačka 2.5 Posledice  Preformulisati, izbegavati reč menjati, bar u kontekstu špila. Menja se lista špilova, ne sami špilovi. Oni se ne unose u bazu podataka, već su tu. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |