Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti *log in***

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | Maja Dimitrijević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc34350976)

[1.1 Rezime 4](#_Toc34350977)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34350978)

[1.3 Reference 4](#_Toc34350979)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc34350980)

[2. Scenario prijavljivanja korisnika 4](#_Toc34350981)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc34350982)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc34350983)

[*2.2.1* *Korisnik se uspešno prijavljuje na stranicu* 4](#_Toc34350984)

[*2.2.2* *Korisnik ne unosi podatke* 5](#_Toc34350985)

[*2.2.3* *Korisnik unosi nepostojeće podatke* 5](#_Toc34350986)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc34350987)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc34350988)

[2.5 Posledice 5](#_Toc34350989)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju korisnika (*log in*), 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario prijavljivanja korisnika

## Kratak opis

Svako ko pristupa sajtu, a nije logged-in može da se uloguje. Za to je potrebno uneti ime i lozinku. Logging se prihvata samo ako korisnički nalog sa unetim podacima postoji.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik se uspešno prijavljuje na stranicu*

1. Korisnik upisuje odgovarajuće tražene podatke u predviđenim poljima (ime i lozinku).

1. Korisnik pritiska dugme "Log in".
2. Ime i lozinka se prepoznaju iz baze podataka i korisnik nastavlja korišćenje aplikacije kao prijavljeni korisnik.

### *Korisnik ne unosi podatke*

1. Korisnik pritiska dugme "Log in", bez unošenja podataka.

2. Korisniku se prikazuje isti ekran, sa komentarom : “Da biste se prijavili, morate uneti ime i lozinku.”

### *Korisnik unosi nepostojeće podatke*

Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1. Akcija 3 – ime i lozinka se ne prepoznaju iz baze podataka i ispisuje se komentar : “Neispravni podaci. Pokušajte ponovo.”

## Posebni zahtevi

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Korisnik nastavlja korišćenje aplikacije sa dodatnim funkcionalnostima u odnosu na status gosta.