**Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
Principi Softverskog Inženjerstva (13S113PSI)**

**PROJEKTNI ZADATAK**

**CINEMAX**



**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti   
kupovina i naručivanje proizvoda**

**Verzija 1.0**  
**Aleksandar Stanković 2019/0478  
Vukan Žarković 2019/0107**

**ISTORIJA IZMENA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Verzija** | **Datum** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 1.0 | 22.3.2023 | Inicijalna verzija | Aleksandar Stanković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**SADRŽAJ**

[**1** **Uvod** 4](#_Toc129558272)

[**1.1** **Rezime** 4](#_Toc129558273)

[**1.2** **Namena dokumenta i ciljne grupe** 4](#_Toc129558274)

[**1.3** **Reference** 4](#_Toc129558275)

[**1.4** **Otvorena pitanja** 4](#_Toc129558276)

[**2** **Scenario kupovanja i naručivanja proizvoda** 4](#_Toc129558277)

[**2.1** **Kratak opis** 4](#_Toc129558278)

[**2.2** **Tok događaja** 4](#_Toc129558279)

[**2.3** **Proširenja** 4](#_Toc129558280)

[**2.4** **Posebni zahtevi** 5](#_Toc129558281)

[**2.5** **Preduslovi** 5](#_Toc129558282)

[**2.6** **Posledice** 5](#_Toc129558283)

# **Uvod**

## **Rezime**

Korisnik naručuje ili kupuje proizvod preko forme aplikacije.

## **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 kupovanja i naručivanja proizvoda**

## **Kratak opis**

Korisnik naručuje ili kupuje proizvod popunjavajući formu svojim ličnim podacima pri čemu sistem pamti narudžbinu ili kupovinu u bazi podataka i korisniku daje dodatne informacije u vezi plaćanja.

## **Tok događaja**

1. Korisnik unosi svoje mesto
2. Korisnik unosi svoju adresu ulice
3. Korisnik unosi svoj broj telefona
4. Korisnik bira vid plaćanja (preko osvojenih bodova ili novcem)
5. Korisnik pritiska dugme za završetak naručivanja
6. Sistem proverava unete podatke
7. Sistem čuva informaciju o napravljenoj narudžbini u bazi podataka
8. Sistem obaveštava korisnika o uspešnoj narudžbini i daje mu podatke o uplati ako plaća novcem

## **Proširenja**

6.1. Korisnik nije uneo svoje mesto  
6.1.1. Sistem obaveštava korisnika da nije uneo podatak  
6.1.2. Povratak na korak 1.

6.2. Korisnik nije uneo svoju adresu   
6.2.1. Sistem obaveštava korisnika da nije uneo podatak  
6.2.2. Povratak na korak 2.  
6.3. Korisnik nije uneo svoj telefon   
6.3.1. Sistem obaveštava korisnika da nije uneo podatak  
6.3.2. Povratak na korak 3.  
6.2. Korisnik nije izabrao vid plaćanja   
6.2.1. Sistem obaveštava korisnika da nije uneo podatak  
6.2.2. Povratak na korak 4.

## **Posebni zahtevi**

Nema.

## **Preduslovi**

Korisnik je prijavljen i otvorio je stranicu za pravljenje narudžbine ili kupovinu.

## **Posledice**

Podaci u narudžbini su sačuvani u bazi podataka i mogu se videti na stranici narudžbina korisnika. U slučaju da je izabrano plaćanje bodovima, od korisnikovih bodova se oduzima onoliko kolika je cena proizvoda, a u suprotnom, ako plaća novcem dobija podatke o uplati. Smanjuje se trenutna količina datog proizvoda u prodavnici