Univerzitet u Beogradu   
ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET



Odsek za softversko inženjerstvo

Studenti:

Nikola Đokić, 2018/0128

Luka Lazović, 2018/0545

Danilo Mandušić, 2019/0607

Ana Vraneš, 2017/0562

Beograd, mart 2023.

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

***Izmena strategije***

***Logo, company name

Description automatically generated***

**Sadržaj**

1. [Uvod 5](#_bookmark0)
   1. [Rezime 5](#_bookmark1)
   2. [Namena dokumenta i ciljne grupe 5](#_bookmark2)
   3. [Reference 5](#_bookmark3)
   4. [Otvorena pitanja 5](#_bookmark4)
2. [Scenario izmene modula 6](#_bookmark5)
   1. [Kratak opis 6](#_bookmark6)
   2. [Tok događaja 6](#_bookmark7)
   3. [Alternativni tok događaja 8](#_bookmark8)
   4. [Posebni zahtevi 8](#_bookmark10)
   5. [Preduslovi 8](#_bookmark11)
   6. [Posledice 8](#_bookmark12)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| **23.03.2023** | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola Đokić |
| **19. 04. 2023** | 1.1 | Promenjeno ime prilikom izbacivanja hijerarhije u strategijama | Nikola Đokić |
|  |  |  |  |

# Uvod

## Rezime

U ovom dokumentu definiše se scenario slučajeva izmene strategije.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument predstavlja detaljan *step-by-step* opis gore navedene funkcionalnosti i namenjen je svim članovima projektnog tima za sam razvoj projekta, njegovo nadograđivanje i testiranje, a može se koristiti i pri pisanju kompletnog 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

## Оtvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Redni broj** | **Opis** | **Rešenje** |
| 1 | Da li ima potrebe upozoriti korisnika ako prelazi na drugu stranicu a da nije sačuvao ismene? |  |
| 2 |  |  |

# Scenario izmene modula

## Kratak opis

Ova funkcionlanost omogućava korisniku da otvori strategiju kako bi video kod koji je zapisan u njoj i mogao da ga menja.

## Тok događaja

## 1. Korisnik menja izvorni kod strategije preko code editor interfejsa

## 2. Korisnik pritiska na namensko dugme i unite izmene se čuvaju na serveru

## Аlternativni tok događaja

## 4.a.1 Korisnik ne pritisne dugme za čuvanje već se prebaci na drugu stranicu

## 4.a.2 Sve ismene u modulu bivaju poništene

## Posebni zahtevi

## Preduslovi

## Korisnik mora da bude ulogovan i da izabere strategiju koju želi da menja

## Posledice

## Stanje strategije ostaje zapamćeno za buduću restauraciju.