Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti reportovanja igrača**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 13.3.2019. | 1.0 | inicijalna verzija | Svetozar Mićanović |
| 7.6.2019. | 1.1 | Izmenjena verzija | Stefan Pušica |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc10836959)

[1.1 Rezime 4](#_Toc10836960)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc10836961)

[1.3 Reference 4](#_Toc10836962)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc10836963)

[2. Scenario reportovanja igrača 4](#_Toc10836964)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc10836965)

[2.2 Tok 4](#_Toc10836966)

[*2.2.1* *Korisnik odlučuje da prijavi neprikladno ponašaanje igrača* 4](#_Toc10836967)

[*2.2.2* Korisnik odlučuje da prijavi grešku u aplikaciji 5](#_Toc10836968)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc10836969)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc10836970)

[2.5 Posledice 5](#_Toc10836971)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju neprikladng ponašanja igrača, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 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 |
| 1 | Da li gost može da reportuje? | Ne može. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario reportovanja igrača

## Kratak opis

Administrator ima mogućnost da prima informacije od korisnika o bagovima aplikacije i prijave prema drugim korisnicima o njihovom neprikladnom verbalnom ponašanju ili neprikladnim imenima korisnika.

## Tok

### *Korisnik odlučuje da prijavi neprikladno ponašaanje igrača*

1. Korsnik ulazi na profil igrača za kojeg smatra da se nije ponašao prikladno
2. Korisnik klikom na dugme sa nazivom report otvara stranicu za prijavljivanje igrača.
3. Korisnik unosi tekst prijave koju želi da vide administratori sajta.
4. Klikom na dugme report, prijava se prosleđuje administratorima sajta.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Izgled forme za prijavu korisnika

### Korisnik odlučuje da prijavi grešku u aplikaciji

1. Korisnik uočava grešku u aplikaciji

2.Korisnik klikom na dugme sa nazivom report BUG otvara prozor za prijavu greške

3.Korisnik unosi tekst kojim opisuje grešku koja se desila

4.Korisnik klikom na dugme Report prosledjuje informacije administratorima sajta

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Izgled forme za prijavu BUG-a

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre popunjavanja prijava, korisnik mora biti prijavljen na sistem kao član zato što gosti nemaju pravo prijavljivanja grešaka i drugih korisnika.

## Posledice

Prijava se beleži u bazu podataka i administratori će moći da je vide i da na adekvatan način odgovore na istu.