Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registrovanja**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 13.3.2019. | 1.0 | inicijalna verzija | Stefan Pušica |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc3583153)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3583154)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3583155)

[1.3 Reference 4](#_Toc3583156)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc3583157)

[2. Scenario registrovanja korisnika 4](#_Toc3583158)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3583159)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc3583160)

[*2.2.1* *Korisnik unosi username* 4](#_Toc3583161)

[*2.2.2* *Korisnik unosi email* 4](#_Toc3583162)

[Korisnik unosi email u odgovarajuće polje. 4](#_Toc3583163)

[*2.2.3* *Korisnik unosi password i potvrdu password-a* 5](#_Toc3583164)

[*2.2.4* *Korisnik se uspešno registruje* 5](#_Toc3583165)

[*2.2.5* *Greške pri registraciji korisnika* 5](#_Toc3583166)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc3583167)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc3583168)

[2.5 Posledice 5](#_Toc3583169)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri registrovanju 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 je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima na početku registrovanja igrača? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završenog registrovanja? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario registrovanja korisnika

## Kratak opis

Ovaj scenario se dogadja ukoliko korisnik želi da igra partije sa prijateljima ili rank partije. Potrebno je uneti username, password kao i email da bi se onemogućilo višestruko registrovanje korisnika sa istim email-om. Registrovanjem korisnik se čuva u bazi podataka i dobija funkcionalnosti koje poseduje član.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik unosi username*

Korisnik unosi username u odgovarajuće polje.

### *Korisnik unosi email*

### Korisnik unosi email u odgovarajuće polje.

### *Korisnik unosi password i potvrdu password-a*

Korisnik unosi password i potvrdjuje password u odgovarajuća polja.

### *Korisnik se uspešno registruje*

Korisnik će nako pritiska dugmeta sign up dobiti poruku o uspešnom registrovanju.

### *Greške pri registraciji korisnika*

Nakon pritiska dugmeta sign up mogu se dogoditi sledeće greške.

1. Ukoliko username već postoji, korisnik će dobiti odgovarajuću poruku
2. Ukoliko pri unosu email-a korisnik izostavi “@”, dobiće poruku o izostavljenom znaku
3. Ukoliko se polja password i confirm password ne podudaraju korsinik će dobiti odgovarajuću poruku
4. Ukoliko password ne sadrži jedan velik znak i broj, korisnik će dobiti odgovarajuću poruku

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Korisnik će biti zabeležen u bazu podataka kao i trenutno zabeležen u bazi kao prijavljen.