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](#_Toc3394813)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3394814)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3394815)

[1.3 Reference 4](#_Toc3394816)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc3394817)

[2. Scenario registrovanja korisnika 4](#_Toc3394818)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3394819)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc3394820)

[*2.2.1* *Korisnik unosi username* 4](#_Toc3394821)

[*2.2.2* *Korisnik unosi email* 4](#_Toc3394822)

[*2.2.3* *Korisnik unosi password i potvrdu password-a* 4](#_Toc3394824)

[*2.2.4* *Korisnik se uspesno registruje* 4](#_Toc3394825)

[*2.2.5* *Greske pri registraciji korisnika* 5](#_Toc3394826)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc3394827)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc3394828)

[2.5 Posledice 5](#_Toc3394829)

# 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? |  |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završenog registrovanja? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 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 onemogucilo 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 uspesno registruje*

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

### *Greske 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.