Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti odjavljivanja**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

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

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc3576722)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3576723)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3576724)

[1.3 Reference 4](#_Toc3576725)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc3576726)

[2. Scenario odjavljivanja igrača 4](#_Toc3576727)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3576728)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc3576729)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc3576730)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc3576731)

[2.5 Posledice 5](#_Toc3576732)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odjavljivanju 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 odjavljivanja igrača? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završenog odjavljivanja? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario odjavljivanja igrača

## Kratak opis

Ovaj scenario se dogadja ukoliko korisnik želi da se odjavi. Odjavljivanjem se čuvaju sve prthodne promene koje su se desile kao i brisanje trenutne prijave iz baze kojom se štiti višestruko prijavljivanje na isti nalog sa različitih uredjaja.

## Tok dogadjaja

Korisnik se pritiskom na dugme sign out odjavljuje sa naloga na kom je prijavljen, time se iz baze briše trenutna prijava i omogućuje ponovno prijavljivanje.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Da bi se korisnik odjavio potrebno je da bude prijavljen, jer u suprotnom neće imati tu opciju.

## Posledice

Briše se iz baze podatak da je korisnik prijavljen.