Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkiconalnosti prijavljivanja**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

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

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc3391172)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3391173)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3391174)

[1.3 Reference 4](#_Toc3391175)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc3391176)

[2. Scenario prijavljivanja igrača 4](#_Toc3391177)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3391178)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc3391179)

[*2.2.1* *Korisnik unosi username* 4](#_Toc3391180)

[*2.2.2* *Korisnik unosi password* 4](#_Toc3391181)

[*2.2.3* *Korisnik nije uneo username* 4](#_Toc3391182)

[*2.2.4* *Korisnik nije uneo password* 5](#_Toc3391183)

[*2.2.5* *Korisnik se uspesno prijavljuje* 5](#_Toc3391184)

[*2.2.6* *Korisnik pogrešno unosi password* 5](#_Toc3391185)

[*2.2.7* *Korisnik ne postoji u bazi korisnika* 5](#_Toc3391186)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc3391187)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc3391188)

[2.5 Posledice 5](#_Toc3391189)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju 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 prijavljivanja igrača? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završene prijave? | Nije neophodno, ali nije ni nepozeljno |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario prijavljivanja igrača

## Kratak opis

Ovaj scenario važi samo za administratore i za članove, prijava je omogućena samo ukoliko član ili administrator postoje u bazi korisnika aplikacije, potrebno je uneti username i password. Svi nalozi su oznaceni kao članovi, dok je određenim dodeljena funkcionalnost administratora.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik unosi username*

Korisnik unosi username u odgovarajuće polje.

### *Korisnik unosi password*

Korisnik unosi password u odgovarajuće polje.

### *Korisnik nije uneo username*

Korisnik nakon pritiska dugmeta sign in dobija poruku da nije uneo username.

### *Korisnik nije uneo password*

Korisnik nakon pritiska dugmeta sign in dobija poruku da nije uneo password.

### *Korisnik se uspesno prijavljuje*

Korisnik nakon pritiska dugmeta sign in se uspešno prijavljuje za šta će dobiti odgovarajuću poruku.

### *Korisnik pogrešno unosi password*

Korisnik nakon pritiska dugmeta sign in dobija poruku da je pogrešio pri unosu password-a.

### *Korisnik ne postoji u bazi korisnika*

Korisnik nakon pritiska dugmeta sign in dobija poruku da ne postoji korisnik sa unetim username-om.

## Posebni zahtevi

Korisnik mora postojati u bazi registrovanih korisnika.

## Preduslovi

Korisnik mora biti registrovan da bi mu bila dozvoljena funkcionalnost prijavljivanja.

## Posledice

Prijava će trenutno biti zabeležena u bazi podataka kako se ne bi omogućila prijava sa dva različita uređaja.