|  |
| --- |
| Naziv: Login |
| Učesnik: Korisnik sa nalogom (Admin, Volonter, Običan korisnik) |
| Opis: U bilo kom trenutku neprijavljen korisnik može da odabere opciju iz padajućeg menija da se uloguje. |
| Preduslovi: Korisnik trenutno nije prijavljen. |
| Posledice: Glavni prozor se menja tako da se prikazuje onako kako ga vide korisnici iste uloge kao sada prijavljeni korisnik. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik klikće na “Menu” padajući meni na vrhu stranice 2. Korisnik Bira opciju menija “Login”, otvara se prozor za prijavu 3. Korisnik unosi svoju E-Mail adresu i lozinku u odgovarajuća polja 4. Korisnik pritiska dugme obeleženo sa “Login” 5. Ako uneti podaci postoje u sistemu, korisnik se uspešno uloguje i prozor se zatvara, u suprotnom korisnik ponavlja korake 3 i 4 sve dok ne uspe sa prijavom 6. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Logout |
| Učesnik: Korisnik sa nalogom (Admin, Volonter, Običan korisnik) |
| Opis: U bilo kom trenutku ulogovan korisnik može da odabere opciju iz padajućeg menija da se izloguje. |
| Preduslovi: Korisnik je trenutno prijavljen. |
| Posledice: Glavni prozor se menja tako da se prikazuje onako kako ga vide neprijavljeni korisnici. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik klikće na “Menu” padajući meni na vrhu stranice 2. Bira opciju menija “Logout” 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Registracija |
| Učesnik: Korisnik bez naloga |
| Opis: U bilo kom trenutku neprijavljen korisnik može da odabere opciju iz padajućeg menija da se registruje. |
| Preduslovi: Korisnik trenutno nije prijavljen. |
| Posledice: Korisnikov nalog je kreiran i vidljiv volonterima u tabeli, koji dalje biraju šta će da rade sa tim nalogom. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik klikće na “Menu” padajući meni na vrhu stranice 2. Korisnik Bira opciju menija “Register”, otvara se prozor za registraciju 3. Korisnik unosi sve potrebne podatke za registraciju, mora da pazi na ispravnost unosa (obavešten kod svakog nevalidno popunjenog polja) 4. Kada su sva polja validna, dugme “Register” postaje dostupno i klikom na dugme pokušava se kreiranje korisničkog naloga 5. Ako je kreiranje prošlo bez greške, prozor za registraciju se zatvara. Moguća greška pri registraciji je da je uneta E-Mail adresa već zauzeta pa korisnik mora da pokuša da unese drugu i da ponovi korak 4 6. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Dodavanje podataka o udruženju |
| Učesnik: Admin |
| Opis: Pri uspešnoj prijavi, Admin pred sobom ima polja za unos/izmenu podataka o udruženju – naziv i broj računa u banci. |
| Preduslovi: Admin uspešno prijavljen u sistem. |
| Posledice: Udruženje dobija ime i račun u banci, koji postaje vidljiv svima na “About” padajućem meniju na vrhu stranice. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Admin popunjava polja 2. Kada su polja validna, pritiska dugme za potvrdu čuvanja podataka 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Registrovanje prvog volontera |
| Učesnik: Admin |
| Opis: Pri uspešnoj prijavi, Admin pred sobom ima dugme za dodavanje prvog volontera – pritiskom na njega otvara se isti prozor opisan u slučaju „Registracija“. |
| Preduslovi: Admin uspešno prijavljen u sistem i još ne postoji ni jedan volonter u sistemu. |
| Posledice: Dodat prvi volonter u udruženje (ujedno i prvi korisnik). |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Admin pritiska dugme “Register first volunteer” 2. Radi korake 3, 4, 5 iz slučaja korišćenja „Registracija“ 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Prihvatanje/odbijanje registracije korisnika |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonteri imaju uvid u sve korisnike u tabeli, mogu da odaberu korisnika koji ima status naloga “PendingApproval” i da mu promene status ili u “Active” ili u “Rejected”. |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje korisnika. Postoji bar jedan korisnik čiji nalog ima status “PendingApproval” i čekaju na odobrenje/odbijanje. |
| Posledice: Izabran korisnik će moći da se prijavi na sistem i da ga koristi ako je prihvaćen, u suprotnom kad bude probao da se prijavi dobiće poruku da mu je zahtev za registraciju odbijen i neće moći da koristi sistem iz ugla običnog korisnika. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter bira red u tabeli gde se nalazi korisnik kojem želi da promeni status naloga 2. Pritiska ili dugme “Reject” ili dugme “Accept” da odbije ili prihvati registraciju odabranog korisnika 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Blokiranje korisnika |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonteri imaju uvid u sve korisnike u tabeli, mogu da odaberu korisnika koji ima status naloga “PendingApproval” i da mu zabrane dalji pristup aplikaciji promenom statusa naloga u “Blocked”. |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje korisnika. Postoji bar jedan korisnik čiji nalog ima status “Active”. Zabranti operaciju nad sopstvenim nalogom. |
| Posledice: Izabran korisnik koji postane blokiran nema više pristup svom nalogu. Kad pokuša da se prijavi, dobija poruku da mu je nalog blokiran |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter bira red u tabeli gde se nalazi korisnik kojem želi da promeni status naloga na “Blocked” 2. Pritiska dugme “Block” 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Unapređenje običnog korisnika u volontera |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonteri imaju uvid u sve korisnike u tabeli, mogu da odaberu korisnika čija je uloga “RegularUser” i da ga unaprede u volontera. |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje korisnika. Postoji bar jedan korisnik čiji nalog ima status “Active” i uloga mu je “RegularUser”. |
| Posledice: Izabran korisnik postaje volonter. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter bira red u tabeli gde se nalazi korisnik kojem želi da promeni ulogu na “Volunteer” 2. Pritiska dugme “Promote” 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Ručan unos donacije/uplate za udruženje |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Kada neko udruženju donese novčanu/materijalnu donaciju „na ruke“, volonteri mogu da zabeleže tu donaciju u sistem. |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje uplatama/donacijama. |
| Posledice: Dodata uplata/donacija vidljiva u tabeli svih dotadašnjih uplata/donacija. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter pritiska dugme “Add donation” da otvori prozor za unos podataka o donaciji 2. Volonter unosi potrebne podatke o donaciji: uplatioca/donatora, šta i koliko je donirano, da li je donacija namenjena za udruženje ili za konkretnog ljubmica i datum donacije 3. Kada su sva polja popunjena, dugme “Submit” postaje dostupno i klikom na dugme dodaje se kreirana donacija u sistem 4. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Dodeljivanje uplate/donacije konkretnoj životinji |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Iz tabele svih uplata/donacija volonter može odabrati onu koja je tipa “ForPet” i dodeliti odabranom ljubimcu. |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje uplatama/donacijama. Postoji bar jedna uplata/donacija tipa “ForPet”. Postoji bar jedan ljubimac sa “Pending” statusom za udomljavanje. |
| Posledice: Evidentira se da je odabrana uplata/donacija dodeljena odabranom ljubimcu. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter bira red u tabeli gde se nalazi donacija/uplata koju želi da dodeli ljubimcu 2. Volonter pritiska dugme “Assign to pet” da otvori prozor za odabir ljubimca kojem bi da dodeli donaciju 3. U prozoru iz liste dostupnih ljubimaca bira jednog 4. Kada je odabarao, dugme za potvrdu “Submit” postaje dostupno i klikom se odabrana donacija dodeljuje tom ljubimcu 5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Uvoz uplata na račun udruženja iz fajla (izvod iz banke) |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonteri mogu da dodaju uplate iz fajla koji je rezultat izvoda uplata iz bankovne aplikacije |
| Preduslovi: Volonter uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za upravljanje uplatama/donacijama. Volonter poseduje fajl sa izvodima na svom računaru. |
| Posledice: Dodavanje uvezenih uplata u tabelu svih uplata. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter pritiska dugme “Import payments” da otvori prozor za uvoženje iz fajla 2. Volonter unosi putanju do fajla 3. Ako fajl postoji na unetoj putanji, dugme “Import” se omogućuje i pritiskom na njega, ako nije došlo do greške, učitane uplate se prikazuju tabelarno u prozoru 4. Ako su se uspešno učitale uplate, dugme “Save Imports” se omogućuje 5. Volonter menja po potrebi pojedine vrednosti učitanih uplata [Alternativni tok A i B] 6. Pritiskom na “Save Imports”, uvezene uplate se čuvaju u sistem i postaju vidljive u tabeli svih uplata 7. Slučaj korišćenja se završava |
| Alternativni tok A: Odabir tipa uplate kada se učitaju iz fajla   1. Za odabranu uplatu, volonter može da promeni tip uplate: “ForSociety” (podrazumevano), “ForPet” 2. Slučaj korišćenja se završava |
| Alternativni tok B: Volonter prepoznaje uplatioca kao korisnika sistema i povezuje ga sa tom uplatom radi bolje evidencije   1. Za odabranu uplatu, volonter pritiska dugme “Assign to user” da otvori prozor za odabir korisnika 2. U prozoru iz liste dostupnih korisnika bira jednog 3. Kada je odabarao, dugme za potvrdu “Submit” postaje dostupno i klikom se odabrna uplata povezuje sa tim korisnikom 4. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Slanje poruka |
| Učesnik: Volonter, običan korisnik |
| Opis: Korisnici aplikacije mogu slati poruke jedni drugima u privatnom ili u grupnom chat-u. |
| Preduslovi: Korisnik je uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za poruke. Postoji bar još jedan korisnik ili grupa kojoj može poslati poruku. |
| Posledice: Još jedna poruka je dodata u odgovarajući chat. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik bira drugog korisnika ili grupu kojoj želi da pošalje poruku 2. U prozor za slanje poruke, korisnik unosi naslov i telo i, ako je potrebno, URL za sliku ili video 3. Kada korisnik pritisne „Send“, poruka će biti sačuvana i vidljiva u odgovarajućem chat-u. 4. Slučaj korišćenja se završava |
| Alternativni tok izvršavanja: korisnik ne šalje poruku   1. Korisnik bira drugog korisnika ili grupu kojoj želi da pošalje poruku 2. U prozor za slanje poruke, korisnik unosi naslov i telo i, ako je potrebno, URL za sliku ili video 3. Korisnik zatvori prozor za slanje poruke 4. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Kreiranje grupe |
| Učesnik: Volonter, obični korisnik |
| Opis: Korisnici aplikacije mogu da kreiraju grupe i šalju poruke više ljudi odjednom. |
| Preduslovi: Korisnik je uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za poruke. Postoji bar još jedan korisnik kome može poslati poruku. |
| Posledice: Još jedna grupa je dodata aplikaciji. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik pritisne dugme za kreiranje grupe i za to se otvara prozor 2. Korisnik unosi naziv grupe 3. Kada korisnik pritisne „Create“, grupa će biti sačuvana 4. Slučaj korišćenja se završava |
| Alternativni tok izvršavanja: Korisnik je volonter i kreira grupu samo za volontere   1. Volonter pritisne dugme za kreiranje grupe i za to se otvara prozor 2. Volonter unosi naziv grupe 3. Volonter dodaje sve volontere u grupu 4. Obični korisnici ne mogu da se pridruže novoj grupi 5. Kada volonter pritisne „Create“, grupa će biti sačuvana 6. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Pridružiti se grupi/napustiti grupu |
| Učesnik: Volonter, obični korisnik |
| Opis: Korisnici aplikacije mogu da se pridruže ili napuste grupu kojoj se mogu slati poruke. |
| Preduslovi: Korisnik je uspešno prijavljen i nalazi se na stranici za poruke. Postoji bar još jedan grupa kojoj može poslati poruku. |
| Posledice: Korisnik će biti/neće biti član grupe. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik bira grupu kojoj će se pridružiti [Alternativni tok] 2. Kada korisnik pritisne „Join“, korisnik će biti sačuvan kao član grupe i tada će moći da šalje poruke grupi 3. Slučaj korišćenja se završava |
| Alternativni tok izvršavanja: Korisnik želi da napusti grupu   1. Korisnik bira grupu koju želi da napusti 2. Kada korisnik pritisne „Leave“, korisnik će biti uklonjen iz grupe i više neće moći da šalje poruke grupi 3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Kreiranje objave iz perspektive volontera |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter popunjava formu unošenjem naslova, opisa, linka do slike, linka do video snimka. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. Svi podaci su validni. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici mogu da vide novu objavu. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Volonter klikne na dugme „Create Post“  2. Unese sve potrebne informacije (bez dodavanja životinja)  3. Ako su sve informacije validne prozor se zatvara  4. Nova objava je vidljiva na Feed-u  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Kreiranje objava o životinji iz perspektive volontera |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter popunjava formu unosom naslova, opisa, linka do slike, linka do video snimka i bira jednu od mogućih životinja. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. Svi podaci su validni. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici mogu da vide novu objavu. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Volonter klikne na dugme „Create Post“  2. Unese sve potrebne informacije, takođe može da izabere životinju ili da doda novu  3. Ako su sve informacije validne prozor se zatvara  4. Nova objava je vidljiva na Feed-u  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Brisanje aktivne objave |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter odabere objavu koju želi da izbriše i klikne na dugme „Delete“ |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. Objava je aktivna. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici više ne mogu da vide objavu. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Volonter klikne na „Manage Post“ dugme  2. Volonteru se prikažu aktivne objave  3. Ima mogućnost da izbriše objavu sa klikom na dugme „Delete“  4. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Lajkovanje objave |
| Učesnik: Korisnik za objave (Registrovani korisnik, volonteri) |
| Opis: Korisnik klikne na dugme „Like“ i lajkuje objavu. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Korisnik je prijavljen na sistem. Korisnik nije još lajkovao objavu. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici mogu da vide povećanje u ukupnom broju lajkova za objavu koji je upravo lajkovan. Korisniku se zabranjuje da ponovo lajkuje objavu. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik izabere objavu koju želi da lajkuje  2. Korisnik klikne na dugme „Like“  3. Korisniku se zabranjuje da ponovo lajkuje objavu  4. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Ocenjivanje sadržaja |
| Učesnik: Korisnik za objave (Registrovani korisnik, volonteri) |
| Opis: Korisnik klikne na dugme „Rate“, izabere ocenu (1-5) i ocenjuje sadržaj. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Korisnik je prijavljen na sistem. Korisnik nije još ocenio objavu. |
| Posledice: Korisniku se zabranjuje da ponovo ocenjuje sadržaj. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik izabere objavu koju želi da oceni  2. Korisnik klikne na dugme „Rate“  3. Pojavi se mali prozor koji čeka unos ocene  4. Korisnik unese ocenu od 1 do 5  5. Korisnik klikne na dugme „Rate“ i sadržaj se ocenjuje  6. Korisniku se zabranjuje da ponovo ocenjuje sadržaj  7. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Komentarisovanje objava |
| Učesnik: Korisnik za objave (Registrovani korisnik, volonteri) |
| Opis: Korisnik klikne na dugme „Comment“, otvori se prozor sa komentarima, unese komentar i ponovo klikne na dugme „Comment“. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Korisnik je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici mogu da vide novi komentar koji je upravno urađen. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik klikne na dugme „Comment“  2. Otvori se mali prozor koji omogućava pisanje novog komentara i pregled postojećih komentara  3. Korisnik može da unese novi komentar  4. Klikom na dugme „Comment“ novi komentar se dodaje  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Pretraživanje objava |
| Učesnik: Neregistrovani korisnik |
| Opis: Neregistrovan korisnik unese tekst, klikne na dugme „Search“ i filtriraju se objave. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Samo objave koje ispunjavaju kriterijume pretrage će biti prikazane. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik unese reči po kojima želi da radi pretragu  2. Klikom na dugme „Search“ objave se filtriraju  3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Sortiranje objava po datumu |
| Učesnik: Neregistrovani korisnik |
| Opis: Neregistrovan korisnik klikne na dugme „Rank by date“, objave će biti sortirane. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Objave će biti sortirane po opadajućem redosledu datuma kreiranja. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik klikne na dugme „Rank by Date“  2. Objave se sortiraju po datumu  3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Sortiranje objava po broju lajkova |
| Učesnik: Neregistrovani korisnik |
| Opis: Neregistrovan korisnik klikne na dugme „Rank by likes“, objave će biti sortirane. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Objave će biti sortirane po opadajućem redosledu broja lajkova koje imaju. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Korisnik klikne na dugme „Rank by likes“  2. Objave se sortiraju po broju lajkova  3. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Kreiranje zahteva za objavu |
| Učesnik: Registrovani korisnik |
| Opis: Korisnik kreira zahtev za objavu o životinji, popunjavanjem iste forme kao u USPKV2. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Korisnik je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Volonteri će videti novi zahtev za objavu. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Otvara se prozor sa formom koju korisnik treba da popuni  2. Korisnik popunjava formu (isto kao kod kreiranje objave o životinji iz perspektive volontera)  3. Validiraju se unete informacije ( npr. životinja mora biti izabrana )  4. Klikom na dugme „Create post request“ zahtev je kreiran  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Odobrenje zahteva za objavu o životinji |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter izabere zahtev za objavu i klikne na dugme „Accept“. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. Objava čeka odobravanje. |
| Posledice: Ostali korisnici sistema i neregistrovani korisnici će videti objavu koja je upravo odobrena. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Volonter bira zahtev iz pregleda svih zahteva  2. Volonter donosi odluku da odobri zahtev za objavu  3. Klikne na dugme „Accept“  4. Zahtev pretvara se u aktivnu objavu i vidljiv je za ostale korisnike sistema  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Odbijanje zahteva za objavu o životinji |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter izabere zahtev za objavu i klikne na dugme „Reject“. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. Objava čeka odobravanje. |
| Posledice: Objava neće biti vidljiva za registrovane korisnike sistema, niti za neregistrovane korisnike. |
| Osnovni tok izvršavanja:  1. Volonter bira zahtev iz pregleda svih zahteva  2. Volonter donosi odluku da odbije zahtev za objavu  3. Klikne na dugme „Reject“  4. Zahtev pretvara se u odbijenu objavu i nije vidljiv za ostale korisnike sistema  5. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Pregled životinja u sistemu |
| Učesnik: Svaki korisnik |
| Opis: Svakom korisniku aplikacije je omogućen prikaz životinja u sistemu i njihovi podaci. Za pregled životinja nije potreban registrovan nalog. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Korisnici imaju uvid u listu svih životinja u sistemu. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Slučaj korišćenja se završava |

|  |
| --- |
| Naziv: Dodavanje novih životinja u sistem |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter preko forme unosi podatke o životinji i ona se, nakon validacije podataka, dodaje u sistem. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Životinja je dodata u sistem i vidljiva je u tabeli koja prikazuje listu životinja u sistemu. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Volonter pritiska dugme „Add pet“. 3. Otvara se novi prozor sa formom za popunjavanje. 4. Volonter popunjava formu sa podacima o životinji koju dodaje u sistem. 5. Volonter završava popunjavanje forme pritiskom na dugme „Add“, ili, alternativno, dugme „Cancel“, u kojem slučaju se prekida dodavanje i slučaj korišćenja se završava. 6. Sistem validira unijete podatke. 7. Nova životinja se dodaje u sistem 8. Slučaj korišćenja se završava. |

|  |
| --- |
| Naziv: Izmjena životinje u sistemu |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter preko forme unosi nove podatke o životinji i ona se, nakon validacije podataka, dodaje u sistem sa izmjenjenim podacima. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Životinja postoji u sistemu sa novim podacima. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Volonter pritiska na životinju u listi životinja kojoj želi izmjeniti podatke. 3. Volonter pritiska dugme „Update pet“. 4. Otvara se novi prozor sa formom za popunjavanje, koja je inicijalno popunjena sa postojećim podacima. 5. Volonter mijenja željene podatke u formi. 6. Volonter završava popunjavanje forme pritiskom na dugme „Update“, ili, alternativno, dugme „Cancel“, u kojem slučaju se prekida izmjena i slučaj korišćenja se završava. 7. Sistem validira unijete podatke. 8. Izabrana životinja se čuva u sistem sa izmjenjenim podacima. |
| Naziv: Dodavanje novog tipa životinje u sistem |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter unosi naziv novog tipa životinje i on se, nakon validacije, dodaje u sistem. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Tip životinje je dodat u sistem i vidljiv je pri odabiru tipa životinje na mjestima gdje je to moguće. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Volonter pritiska dugme „Add type“. 3. Otvara se novi prozor sa formom za popunjavanje. 4. Volonter upisuje naziv novog tipa životinje. 5. Volonter završava popunjavanje forme pritiskom na dugme „Add“. 6. Sistem validira unijete podatke. 7. Novi tip životinje se dodaje u sistem. 8. Slučaj korišćenja se završava. |
| Naziv: Brisanje postojećeg tipa životinje iz sistema |
| Učesnik: Volonter |
| Opis: Volonter bira tip životinje i on se, nakon validacije, uklanja iz sistema. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. Volonter je prijavljen na sistem. |
| Posledice: Tip životinje je uklonjen iz opcija pri odabiru tipa životinje na mjestima gdje je to moguće. Uklonjeni tip životinje ostaje zabilježen u sistemu i moguće je vršiti pretragu sa njim. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Volonter prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Volonter pritiska dugme „Remove type“. 3. Otvara se novi prozor sa formom za odabir tipa. 4. Volonter bira tip životinje. 5. Volonter završava izbor pritiskom na dugme „Remove“. 6. Sistem radi logičko brisanje odabranog tipa životinje. 7. Slučaj korišćenja se završava. |

|  |
| --- |
| Naziv: Pretraga životinja u sistemu po tipu životinje |
| Učesnik: Svaki korisnik |
| Opis: Svakom korisniku aplikacije je omogućeno filtriranje prikazanih životinja u sistemu po njihovom tipu. Za pregled životinja uz filtriranje rezultata nije potreban registrovan nalog. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Korisnici imaju uvid u listu samo onih životinja u sistemu čiji tip odgovara izabranom. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Korisnik na obilježenom mjestu bira jedan od ponuđenih tipova životinje sa kojim želi da vrši pretragu. 3. Korisnik pritiska dugme „Type“. 4. Lista prikazanih životinja u sistemu se mijenja tako da sadrži samo životinje čiji tip odgovara izabranom. 5. Slučaj korišćenja se završava. |

|  |
| --- |
| Naziv: Pretraga životinja u sistemu po rasi životinje |
| Učesnik: Svaki korisnik |
| Opis: Svakom korisniku aplikacije je omogućeno filtriranje prikazanih životinja u sistemu po njihovoj rasi. Za pregled životinja uz filtriranje rezultata nije potreban registrovan nalog. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Korisnici imaju uvid u listu samo onih životinja u sistemu čija rasa odgovara izabranoj. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Korisnik na obilježeno mjesto unosi rasu sa kojom želi da vrši pretragu. 3. Korisnik pritiska dugme „Breed“. 4. Lista prikazanih životinja u sistemu se mijenja tako da sadrži samo životinje čija rasa odgovara unešenoj. 5. Slučaj korišćenja se završava. |

|  |
| --- |
| Naziv: Pretraga životinja u sistemu po statusu usvojenja životinje |
| Učesnik: Svaki korisnik |
| Opis: Svakom korisniku aplikacije je omogućeno filtriranje prikazanih životinja u sistemu po njihovom statusu usvojenja. Za pregled životinja uz filtriranje rezultata nije potreban registrovan nalog. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Korisnici imaju uvid u listu samo onih životinja u sistemu čiji status usvojenja odgovara izabranom. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Korisnik na obilježenom mjestu bira jedan od ponuđenih statusa usvojenja životinje sa kojim želi da vrši pretragu. 3. Korisnik pritiska dugme „Status“. 4. Lista prikazanih životinja u sistemu se mijenja tako da sadrži samo životinje čiji status usvojenja odgovara izabranom. 5. Slučaj korišćenja se završava. |

|  |
| --- |
| Naziv: Resetovanje pregleda životinja u sistemu |
| Učesnik: Svaki korisnik |
| Opis: Svakom korisniku aplikacije je omogućeno resetovanje pregleda životinja u sistemu nakon filtriranja rezultata. Za resetovanje pregleda životinja u sistemu nije potreban registrovan nalog. |
| Preduslovi: Sistem je pokrenut. |
| Posledice: Korisnici imaju uvid u listu svih životinja u sistemu. |
| Osnovni tok izvršavanja:   1. Korisnik prelazi na prozor za upravljanje životinjama. 2. Korisnik pritiska dugme „Reset“. 3. Lista prikazanih životinja se resetuje nakon filtriranja rezultata tako da sadrži listu svih životinja u sistemu. 4. Slučaj korišćenja se završava. |