Електротехнички факултет у Београду Принципи софтверског инжењерства



Спецификација сценарија употребе функционалности куповине производа

Тим Светозара Душан Тодоровић 0393/2019 Ана Максимовић 0174/2019 Ивана Тртовић 0306/2019 Јанко Туфегџић 0097/2019

Тим Светозара

Историја измена

Датум	Верзија	Кратак опис	Аутор
22.03.2022.	1.0	Иницијална верзија	Ивана Тртовић
09.06.2022.	1.1	Мале измене	Ивана Тртовић
	последица и тока		
		догађаја	

Тим Светозара

Садржај

1 Увод	4
1.1 Резиме	
1.2 Намена документа и циљне групе	4
1.3 Референце	
1.4 Отворена питања	
2 Сценарио попуњавања анкете	
2.1 Кратак опис	
2.2 Ток догађаја	
2.3 Посебни захтеви	
2.4 Предуслови	5
2.5 Последице	

1 Увод

1.1 Резиме

Дефинисање сценарија употребе при додавању производа, са прототипом.

1.2 Намена документа и циљне групе

Документ ће користити сви чланови тима Светозара у развоју пројекта и тестирању, а може се користити и при писању упуства за употребу.

1.3 Референце

- 1. Пројектни задатак
- 2. Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности
- 3. Guidelines Use Case, Rational Unified Process 2000

1.4 Отворена питања

Редни број	Опис	Решење
1	Да ли постоји лимит који корисник не сме прекорачити при куповини?	
2	Да ли постоји минимални износ при куповини?	

2 Сценарио попуњавања анкете

Тим Светозара

2.1 Кратак опис

Након што је корисник напунио своју корпу може наручити одабране производе. При наручивању, пружа му се могућност избора начина плаћања и адресе. На основу потрошње корисника у продавници, аутоматски му се приписује неки програм лојалности.

2.2 Ток догађаја

- 2.2.1 Унос адресе
 - Корисник уноси адресу (попуњавање поља "Улица", "Број зграде/куће", "Спрат", "Број стана", "Поштански број", "Место")
- 2.2.2 Корисник бира начин плаћања
 - 2.2.2.1 Плаћање поузећу
 - 2.2.2.2 Плаћање картицом
 - Додатно се отварају поља о подацима за картицу које корисник треба да попуни
- 2.2.3 Корисник уноси "Број телефона" и "Напомену"
- 2.2.4 Притисак дугмета "Купи"

2.3 Посебни захтеви

Нема.

2.4 Предуслови

- Додат најмање један производ у корпу.
- Корисник улогован.

2.5 Последице

Смањена количина производа у бази података, кориснику повећан износ потрошеног новца.