**PROJEKAT**



Projektni zadatak

Verzija 1.0

**Autori:**

Pavle Tenjović 0471/18

Ognjen Stanojević 0585/18

Miloš Mijailović 0572/18

Filip Gomilanović 0666/18

**Naziv tima:** 4HP

Elektrotehnički fakultet

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Sadržaj**

[**1. Uvod** 4](#_Toc98970604)

[**1.1. Rezime** 4](#_Toc98970605)

[**1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe** 4](#_Toc98970606)

[**1.3. Reference** 4](#_Toc98970607)

[**1.4. Otvorena pitanja** 4](#_Toc98970608)

[**2. Funkcionalnost koja se opisuje** 4](#_Toc98970609)

[**2.1. Kratak opis** 5](#_Toc98970610)

[**2.2. Tok dogadjaja** 5](#_Toc98970611)

[**2.3. Preduslovi** 5](#_Toc98970612)

[**2.4. Posledice** 5](#_Toc98970613)

[**2.5. Posebni zahtevi** 5](#_Toc98970614)

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autori |
| 24.03.2022 | 1.0 | Inicijalna verzija | Pavle Tenjovic |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **1. Uvod**

## **1.1. Rezime**

Definisanje scenarija u kom korisnik menja svoju lozinku

## **1.2. 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.

## **1.3. Reference**

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## **1.4. Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Redni br.** | **Opis** | **Rešenje** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# **2. Promena lozinke**

## **2.1. Kratak opis**

Korisnik u slucaju potrebe da promeni lozinku moze to da uradi pod uslovom da zna svoju trenutnu lozinku

## **2.2. Tok dogadjaja uspesne promene lozinke**

1. Popunjena polja stara I nova lozinka
2. Klikom na dugme “Promeni lozinku” izlazi obavestenje da je korisnik uspesno promenio lozinku I evidentira se u bazi da je lozinka promenjena

## **2.2. Tok dogadjaja neuspesne promene lozinke**

1. Popunjena polja stara I nova lozinka
2. Klikom na dugme “Promeni loziknu” izlazi obavestenje da je korisnik mora da unese ispravnu staru lozinku

## **2.3. Preduslovi**

Korisnik mora biti ulogovan I znati koja mu je trenutna sifra

## **2.4. Posledice**

Azuriranje podataka u bazi

## **2.5. Posebni zahtevi**

/