



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti rezervacije karte

Verzija 1.0

tim Nexeler

Beograd, 2016.

Sadržaj

1	Uvo	od	3
	1.1	Rezime	3
	1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	3
	1.3	Reference	3
	1.4	Otvorena pitanja	4
2	Sce	nario rezervisanja karte za pozorište	5
	2.1	Kratak opis	5
	2.2	Tok događjaja	5
	2.3	Posebni zahtevi	7
	2.4	Preduslovi	7
	2.5	Posledice	8
3	Isto	rija izmena	10

Slike

2.1	Izgled ekrana nakon aktivaije dugmeta "Rezerviši"	6
2.2	Izgled ekrana nakon uspešno izvršene rezervacije	7
2.3	Izgled ekrana nakon neuspešno izvršene rezervacije	8
2.4	Izgled profila korisnika	9

Glava 1

Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe rezervacije karte.

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
- 3. Guidelines Use Case, Rational Unified Process 2000
- 4. Guidelines Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je neophodno ograničiti broj karata koje jedan korisnik može rezervisati i na koliki broj?	Koju tačno pogodnost dobi- jaju korisnici, popust na kartu ili možda besplatnu svaku N-tu kartu?

Glava 2

Scenario rezervisanja karte za pozorište

2.1 Kratak opis

(Iz projektnog zadatka)

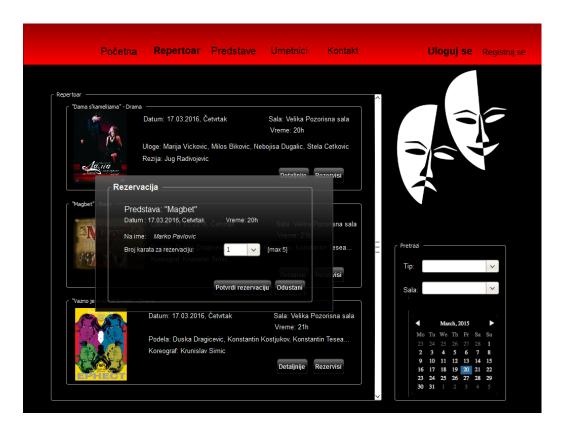
Registrovani korisnici imaju mogućnost rezervacije karata preko svog naloga.

2.2 Tok dogadjaja

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario (niz akcija) interakcije korisnika. Takodje je moguće navesti i više alternativnih scenarija (na primer, kada dolazi do različitih vrsta grešaka). Jedan scenario mora imati jedinstveni tok, na svim mestima "grananja", tj. tačkama u scenariju gde postoji neki izbor, mora se izabrati jedna alternativa, a ostale po potrebi opisati u dodatnim scenarijima.

Glavni tok:

- 1. Korisnik odlazi na stranicu Repertoar.
- 2. Korisnik pronalazi na repertoaru projekciju za koju želi da izvrši rezervaciju, i u toj sekciji aktivira dugme *Rezerviši*.
- 3. Korisniku se prikazuje panel u kome mu se prikazuju sve informacije o izabranoj projekciji.



Slika 2.1: Izgled ekrana nakon aktivaije dugmeta "Rezerviši".

- 4. Korisnik unosi koliko karata želi da rezerviše.
- 5. Korisnik aktivira dugme Potvrdi rezervaciju.
- 6. Korisnik dobija informaciju o uspešnoj izvršenoj rezervaciji.
- 7. Korisniku na e-mail stiže informacija o načinjenoj rezervaciji kao i njena šifra.



Slika 2.2: Izgled ekrana nakon uspešno izvršene rezervacije.

Alternativni tok:

- 5a. Korisnik odustaje od rezervacije i aktivira dugme *Odustani*. Korisnik ostahe pozicioniran na stranici "Repertoar".
- 6b. Korisnik dobija informaciju o neuspešnoj izvršenoj rezervaciji zbog toga što je broj preostalih nerezervisanih karata manji od broja karata koje korisnik pokušava da rezerviše.



Slika 2.3: Izgled ekrana nakon neuspešno izvršene rezervacije.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

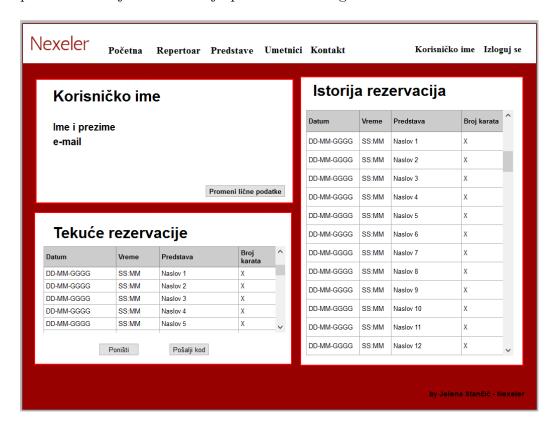
2.4 Preduslovi

Preduslov je da je korisnik ulogovan na sajt pozorišta.

2.5 Posledice

U slučaju uspešne rezervacije, u bazu podataka se unosi informacija o rezervaciji.

Korisniku se na profilu u okviru sekcije *Tekuće rezervacije* pojavljuje rezervacija kao i njene osnovne informacije. Ukoliko iz nekog razloga korisnik nema šifru rezervacije, on može zahtevati ponovno slanje šifre pritiskom na dugme *Pošalji kod* za odgovarajuću rezervaciju. Takodje, on može i poništiti načinjenu rezervaciju pritiskom na dugme *Poništi*.



Slika 2.4: Izgled profila korisnika.

Glava 3

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
19.3.2016.	1.0	Osnovna verzija	Jelena Stančić