

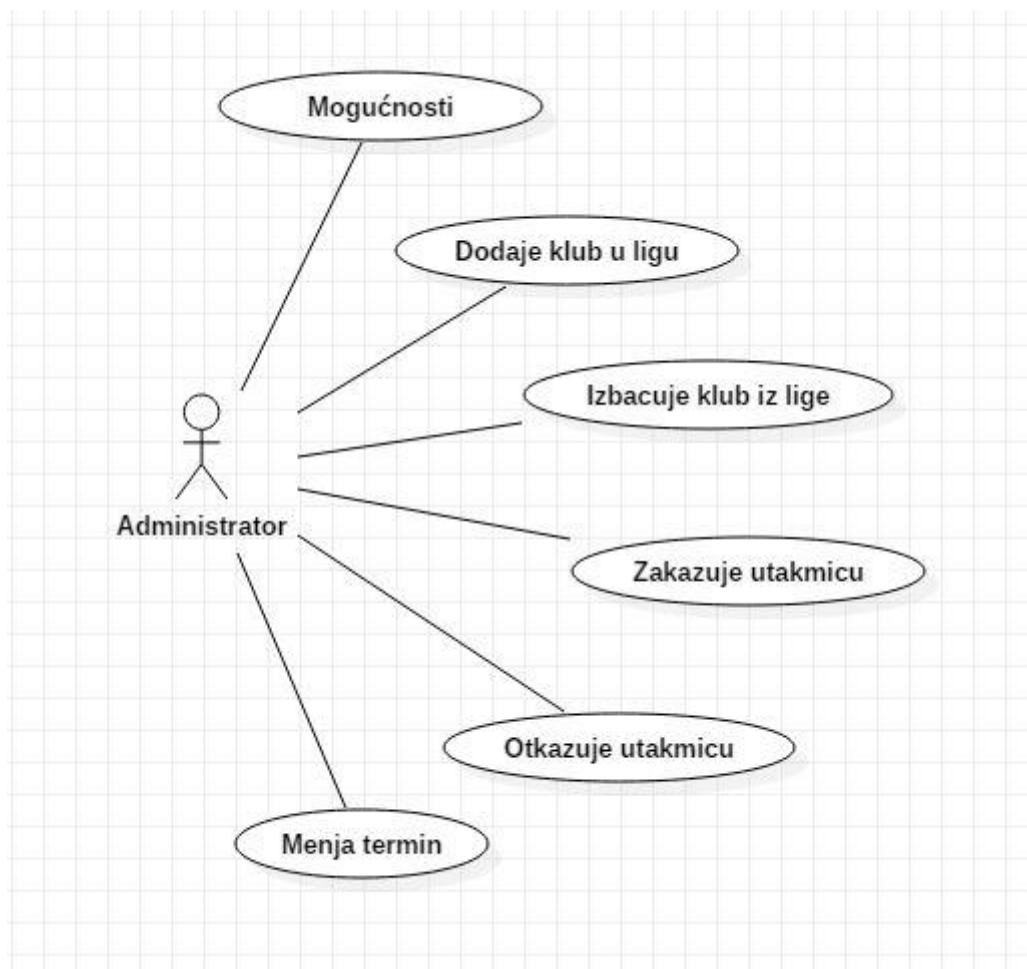
Sadržaj:

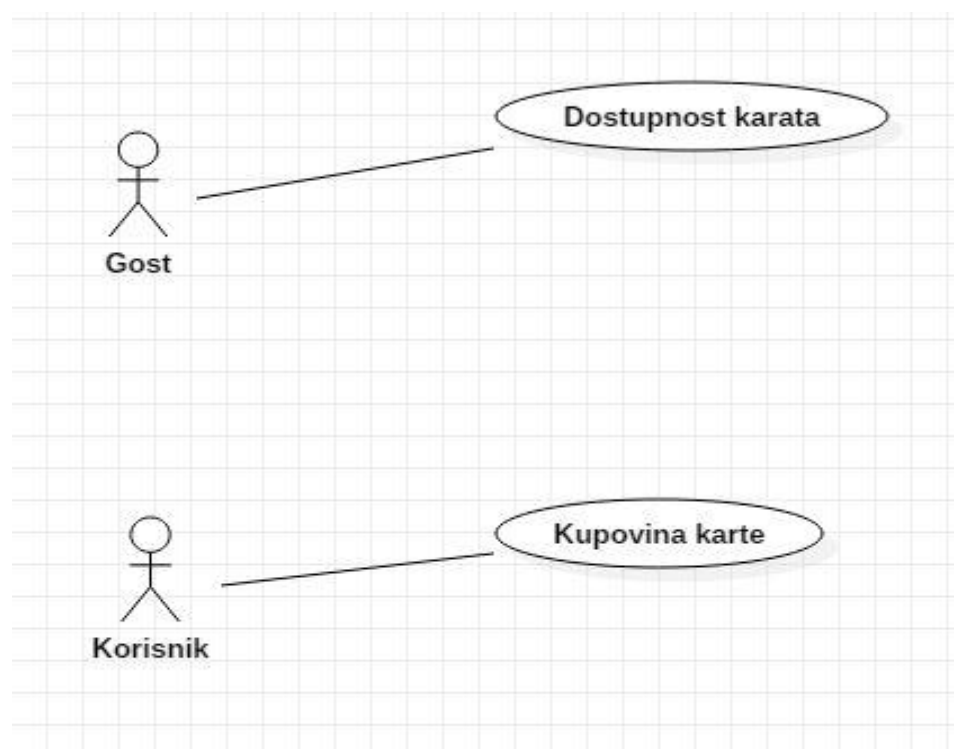
Slučajevi korišćenja	2
Projektovanje ekranskih formi	4
SK1: Slučaj korišćenja – Administratorske mogućnosti.....	4
SK2: Slučaj korišćenja – Administrator dodaje klub u ligu	5
SK3: Slučaj korišćenja – Administrator izbacuje klub iz lige	5
SK4: Slučaj korišćenja – Administrator zakazuje utakmicu	6
SK5: Slučaj korišćenja – Administrator otkazuje utakmicu	6
SK6: Slučaj korišćenja – Administrator menja termin	7
SK7: Slučaj korišćenja – Gost	7
SK8: Slučaj korišćenja – Korisnik.....	8
Analiza – Dijagram sekvenci	9
DS 1: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-dodaj klub	9
DS 2: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-izbaci klub	10
DS 3: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-zakazi utakmicu	11
DS 4: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-otkazi utakmicu	13
DS 5: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-promeni termin utakmice.....	14
DS 6: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja za korisnika-kupovina karte	16
DS 7: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja za gosta-pregled utakmica.....	19

Slučajevi korišćenja

Imamo sledeće slučajeve korišćenja:

- 1) Administratorske mogućnosti
- 2) Administrator dodaje klub u ligu
- 3) Administrator izbacuje klub iz lige
- 4) Administrator zakazuje utakmicu
- 5) Administrator otkazuje utakmicu
- 6) Administrator menja termin
- 7) Gost
- 8) Korisnik





Projektovanje ekranskih formi

Preko skupa ekranskih formi je definisan korisnički interfejs.

Glavna ekranska Login forma aplikacije izgleda ovako:



SK1: Slučaj korišćenja – Administratorske mogućnosti



SK2: Slučaj korišćenja – Administrator dodaje klub u ligu

The screenshot shows a web interface for 'SuperLiga'. On the left, there is a red background with a white and blue soccer ball icon. To the right of the icon, the text 'Ime kluba:' is followed by a white text input field. Further right, there is a grey button with the text 'Dodaj klub u ligu'. The background of the interface is yellow with the word 'SuperLiga' in large, bold, black letters.

Učesnici: Admin i klubovi (u ligi)

Preduslov: Korisnik ulogovan kao Administrator. Poznat klub koji će biti dodat u listu klubova koji čine ligu.

SK3: Slučaj korišćenja – Administrator izbacuje klub iz lige

The screenshot shows a web interface for 'SuperLiga'. On the left, there is a red background with a white and blue soccer ball icon. To the right of the icon, the text 'Izaberi klub:' is followed by a white dropdown menu with a small downward arrow. Further right, there is a grey button with the text 'Izbaci klub iz lige'. The background of the interface is yellow with the word 'SuperLiga' in large, bold, black letters.

Učesnici: Admin i klubovi (iz lige)

Preduslov: Korisnik ulogovan kao Administrator. Poznat klub koji će biti izbačen iz lige.

SK4: Slučaj korišćenja – Administrator zakazuje utakmicu



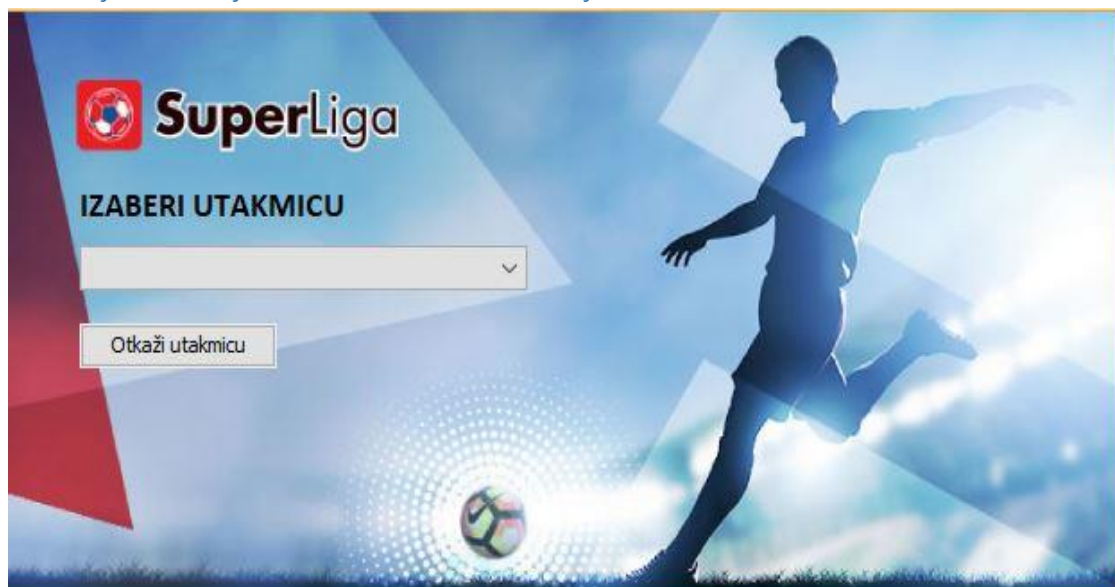
The screenshot shows the 'SuperLiga' website interface for booking a match. The background features a soccer player silhouette and a soccer ball. The form includes the following elements:

- DOMAĆIN** (Home) dropdown menu
- GOST** (Guest) dropdown menu
- DATUM** (Date) input field with the format **FORMAT: dd/mm/yyyy**
- BROJ ULAZNICA** (Number of tickets) input field
- Zakaži utakmicu** (Book match) button

Učesnici: Admin i klubovi (iz lige)

Preduslov: Korisnik ulogovan kao Administrator. Poznati klubovi koji će igrati utakmicu, odnosno poznat tzv. domaćin i gost. Takođe poznat datum odigravanja meča i broj ulaznica.

SK5: Slučaj korišćenja – Administrator otkazuje utakmicu



The screenshot shows the 'SuperLiga' website interface for canceling a match. The background features a soccer player silhouette and a soccer ball. The form includes the following elements:

- IZABERI UTAKMICU** (Select match) dropdown menu
- Otkazi utakmicu** (Cancel match) button

Učesnici: Admin i klubovi (iz lige)

Preduslov: Korisnik ulogovan kao Administrator. Bira utakmicu iz liste i otkazuje za to kolo.

SK6: Slučaj korišćenja – Administrator menja termin



SuperLiga

IZABERI UTAKMICU

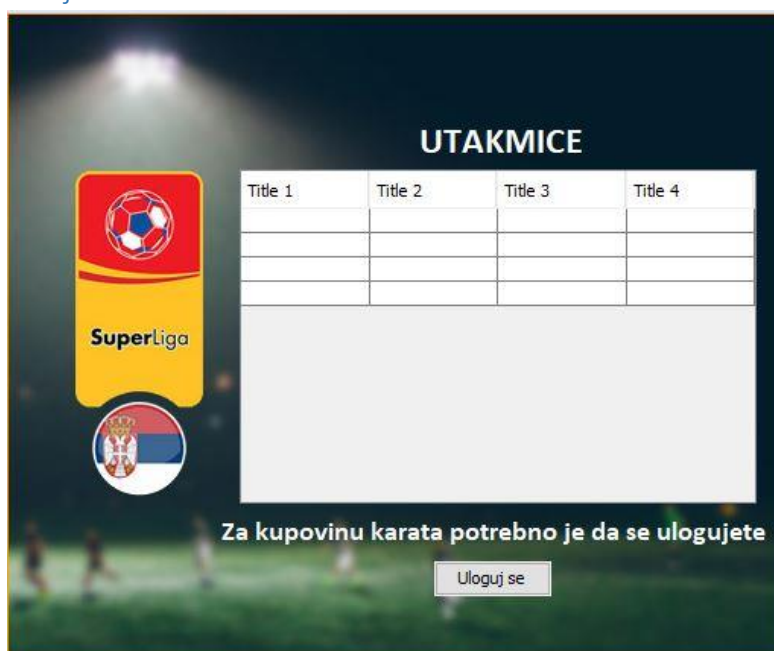
DATUM

FORMAT: yyyy-mm-dd

Učesnici: Admin i klubovi (iz lige)

Preduslov: Korisnik ulogovan kao Administrator. Bira utakmicu iz liste i bira novi datum odigravanja iste.

SK7: Slučaj korišćenja – Gost



UTAKMICE

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

SuperLiga

Za kupovinu karata potrebno je da se ulogujete

Učesnici: Gost

Preduslov: Korisnik je Gost, odnosno nije ulogovan. Moze samo da vidi da li ima karata.

SK8: Slučaj korišćenja – Korisnik

Odjavi se

IZABERI ULAZNICU

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Kupi kartu

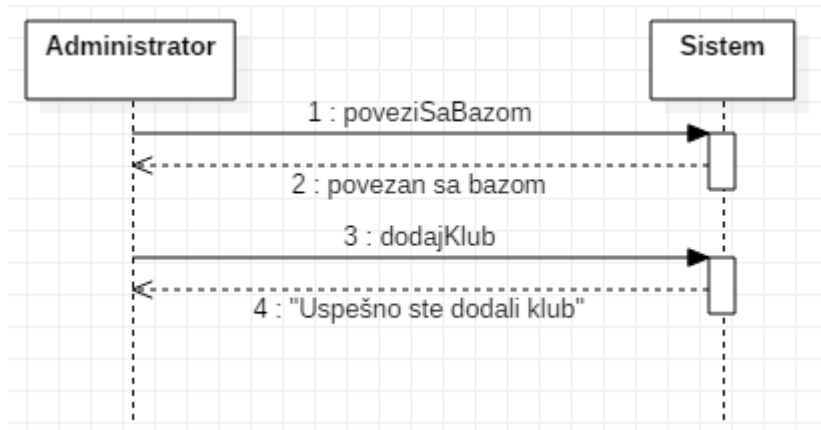
Učesnici: Korisnik

Preduslov: Korisnik je ulogovan. Ima mogućnosti da kupi kartu i da se odjavi.

Analiza – Dijagram sekvenci

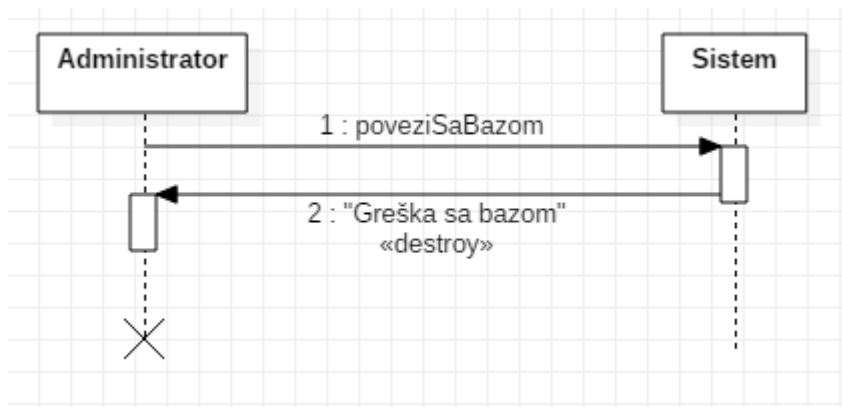
DS 1: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-dodaj klub

1. Administrator upisuje ime kluba koji želi da doda i klikne na dugme „dodaj klub“
2. Sistem mu izbacuje „Успешно сте додали фудбалски клуб“



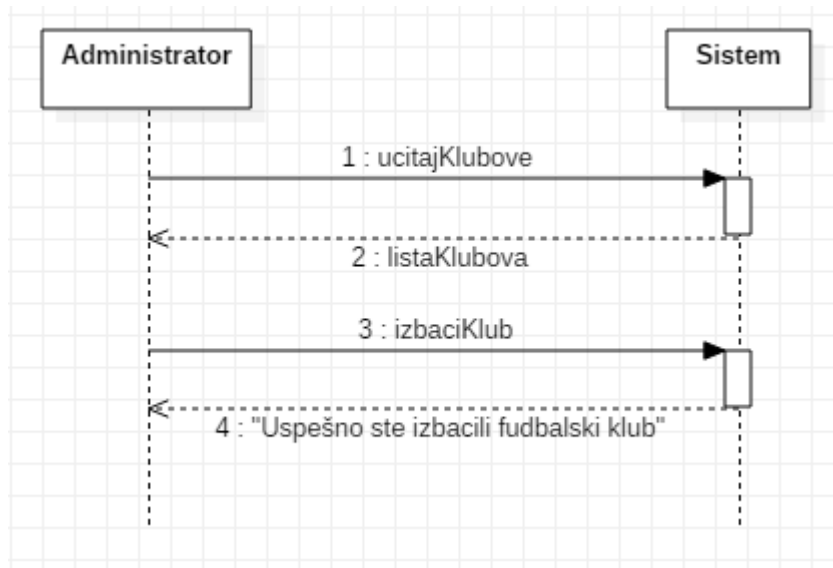
Alternativni scenario

Sistem će uvek moći da zapamti klub, pa će jedini problem za korisnika biti ako ne može da se poveže sa bazom, korisniku će se ispisati poruka „Greška sa bazom“



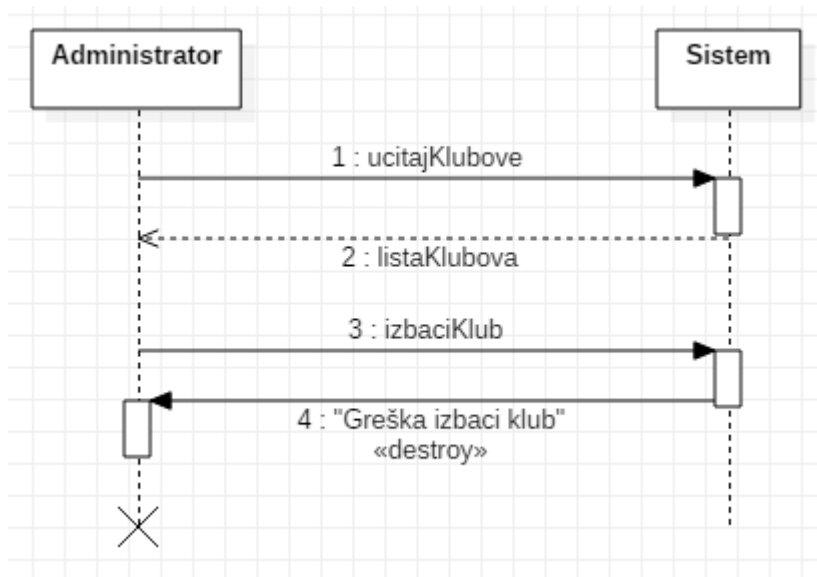
DS 2: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-izbaci klub

1. Administrator upisuje ime kluba koji želi da izbaci iz baze
2. Sistem ispisuje poruku „Uspešno ste izbacili fudbalski klub“



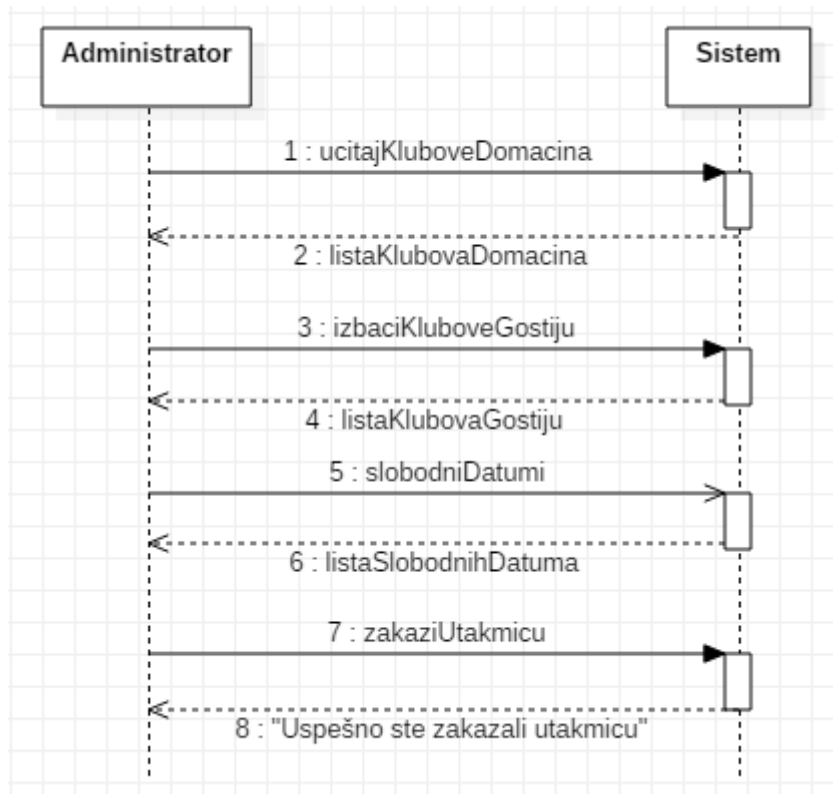
Alternativni scenario

Može da se desi da se ime kluba koji smo upisali u polje ne podudara ni sa jednim podatkom iz baze pa nam izbacuje grešku „Greška – izbaci klub“



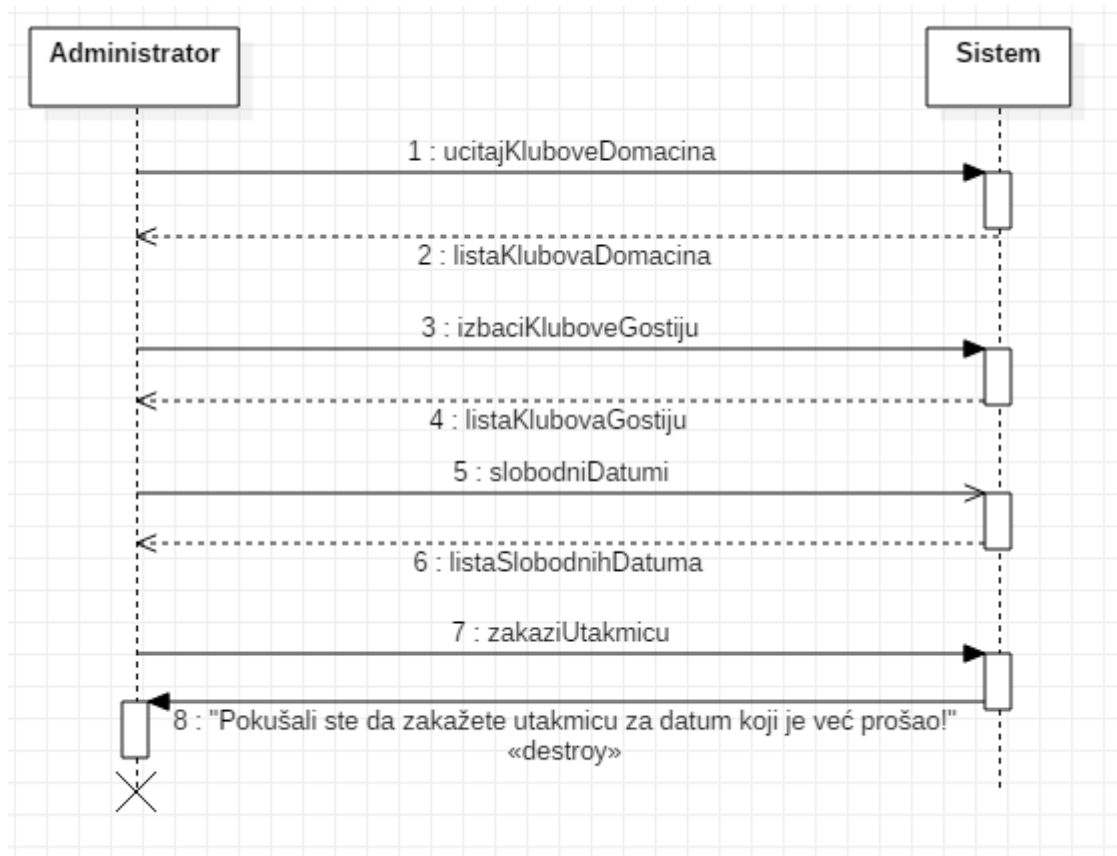
DS 3: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-zakazi utakmicu

1. Izabrati klub iz combo boxa za domaćina
2. Izabrati klub iz combo boxa za gosta
3. Upisati datum sa opisanim formatom
4. Upisati broj ulaznica koje su u prodaji
5. Sistem izbacuje poruku „Uspešno ste zakazali utakmicu“



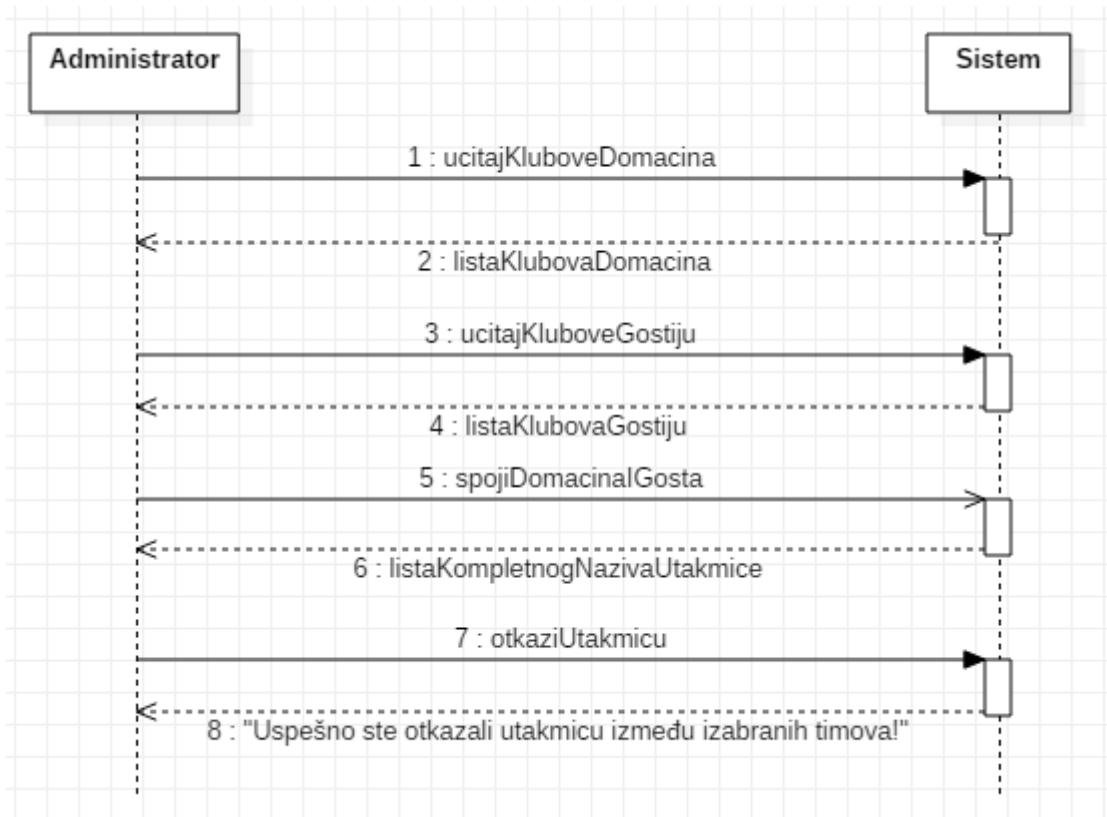
Alternativni scenario

1. Ukoliko smo izabrali dva ista kluba ne može se zakazati utakmica
2. Ukoliko smo izabrali zauzet termin za utakmice, takođe neće moći da se zakaže utakmica i izbacuje nam poruku " Pokušali ste da zakažete utakmicu za datum koji je već prošao!"



DS 4: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-otkazi utakmicu

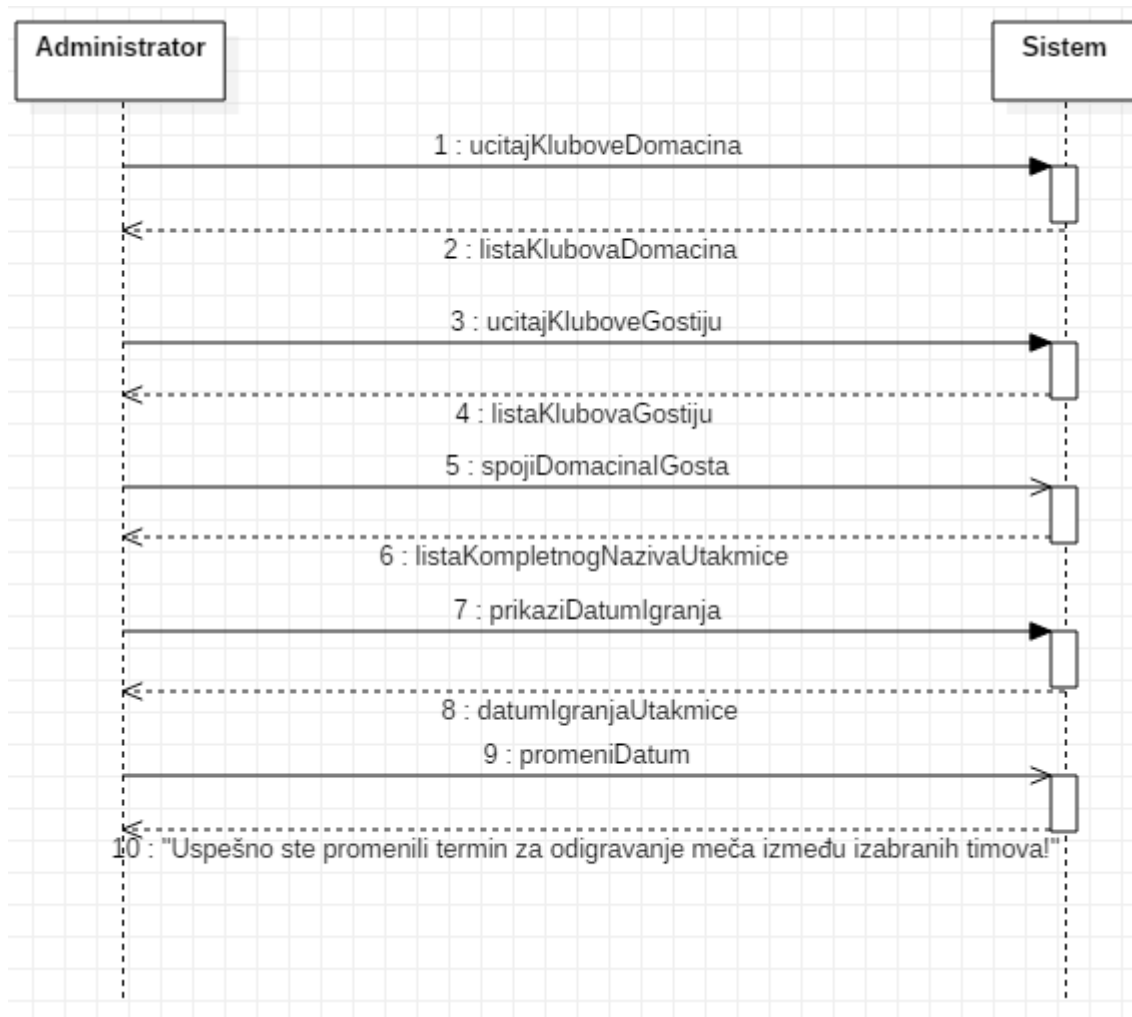
1. Administrator bira utakmice koje su prethodno zakazane
2. Klikom na Otkazi ispisuje mu se poruka "Uspešno ste otkazali utakmicu između izabranih timova!"



U ovom slučaju nema alternativnih metoda, jedina nepredviđena situacija može da se desi kod konekcije sa bazom što je već dato na početku.

DS 5: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja-promeni termin utakmice

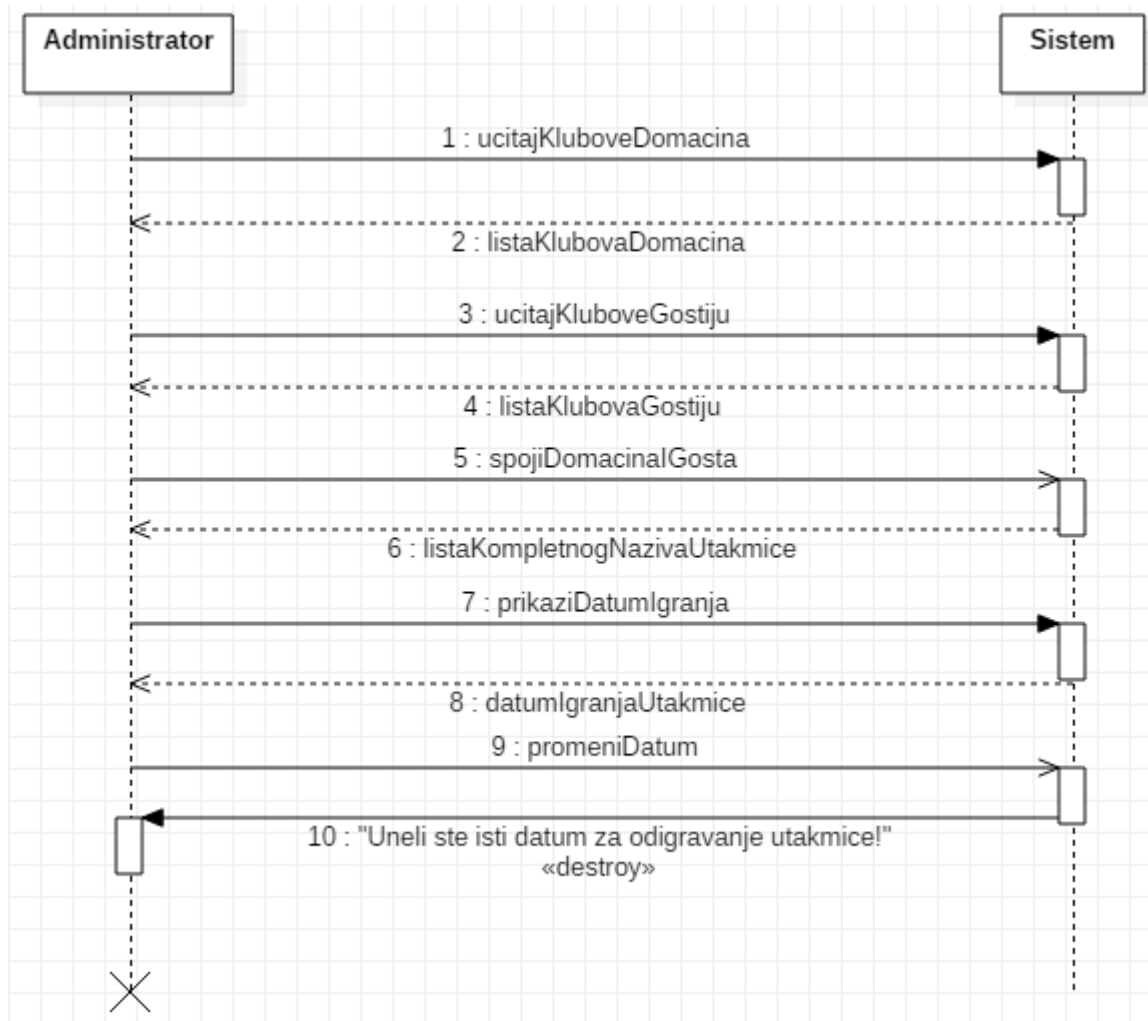
1. Bira se utakmica od skupa utakmica koje su prethodno zakazane
2. Klikom na potvrdi u polju se prikazuje datum za koji je predviđena utakmica
3. U istom polju možemo promeniti datum utakmice
4. Ukoliko je uspešno promenjen datum ispisuje poruku "Uspešno ste promenili termin za odigravanje meča između izabranih timova!"



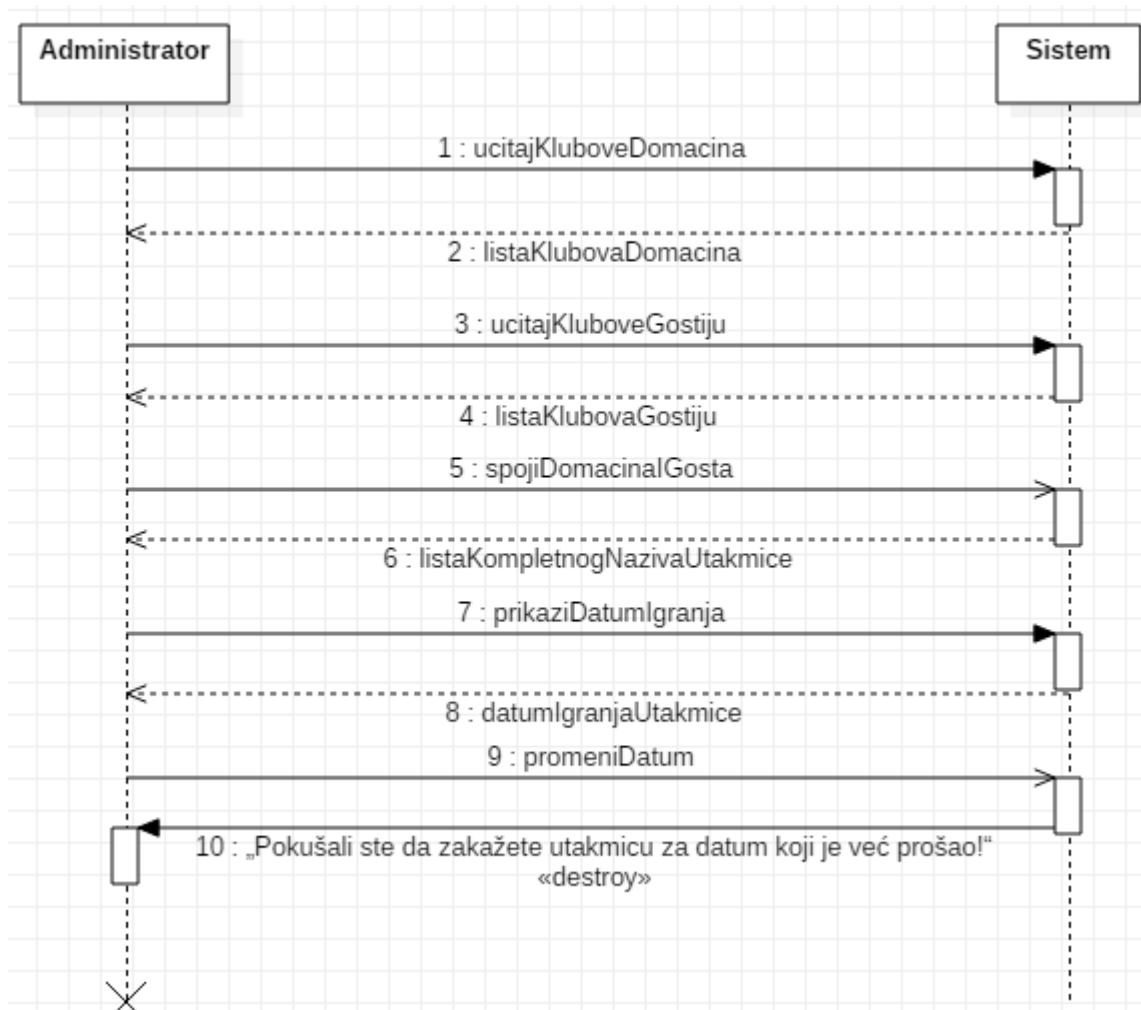
Alternativna metoda

1. Ukoliko izaberemo datum koji je zauzet, ne možemo promeniti datum utakmice na taj dan, jer smo zabranili igranje 2 utakmice na dan

2. Ukoliko izaberemo datum koji je već bio ispisaće nam poruku "Uneli ste isti datum za odigravanje utakmice!"

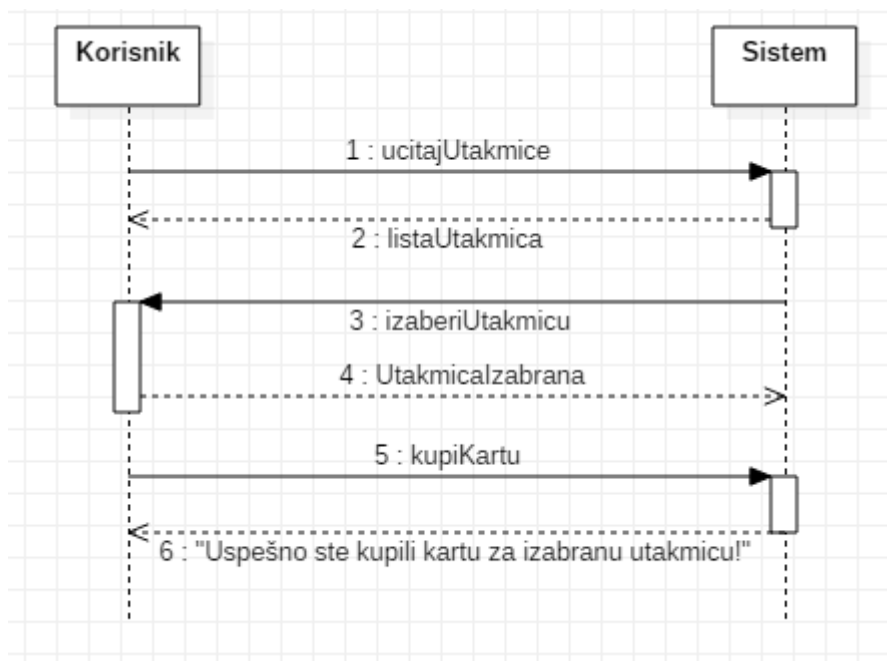


3. Ukoliko izaberemo datum koji je već prošao izbacice grešku sa porukom „Pokušali ste da zakažete utakmicu za datum koji je već prošao!“



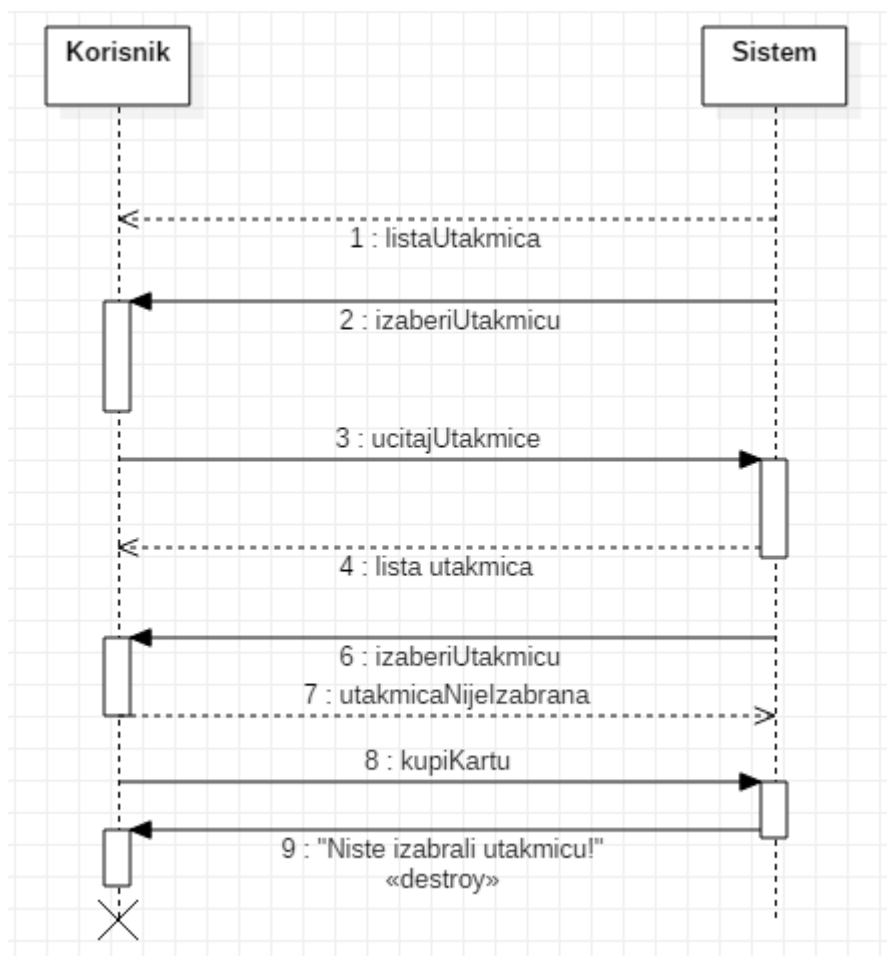
DS 6: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja za korisnika-kupovina karte

1. Korisniku sistem izbacuje listu utakmica gde će moći da izabere utakmicu i kupi kartu
2. Sistem mu šalje poruku "Uspešno ste kupili kartu za izabranu utakmicu!"

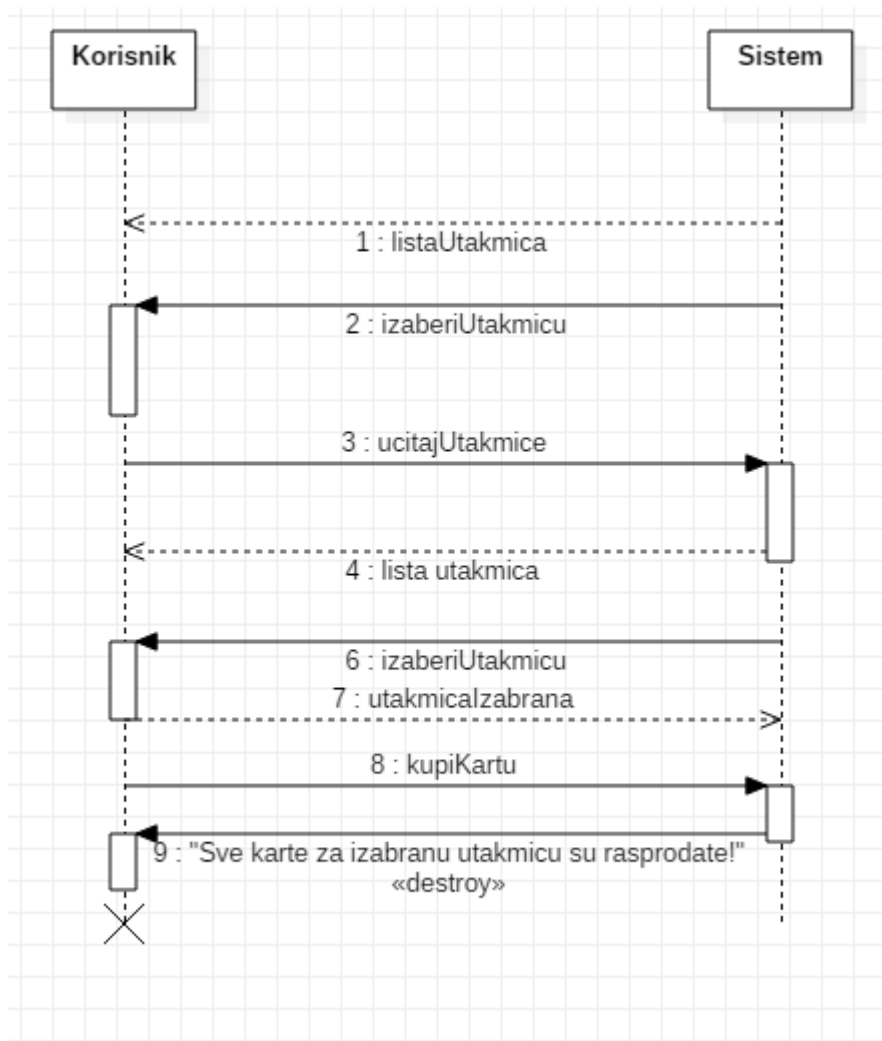


Alternativna metoda

1. Ukoliko korisnik ne izabere utakmicu ne može kupiti kartu i izbacice poruku o grešci



2. Ako su sve karte prodane za datu utakmicu izbacice "Sve karte za izabranu utakmicu su rasprodate!"



DS 7: Dijagram sekvenci slučaja korišćenja za gosta-pregled utakmica

Posle pristupa utakmicama gost može samo pregledati utakmice koje će biti u narednom periodu ali ne može kupiti kartu za iste utakmice

