Projekat

Climbase

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**kreiranja takmičara**

V1.0

Luka Lazić 2020/0139  
Marko Radoičić 2020/0110  
Filip Čubrić 2020/0077Zapisnik revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Opis | Autori |
| 19.3.2023. | 1.0 | Početna verzija | Filip Čubrić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc130330255)

[1.1. Rezime 4](#_Toc130330256)

[1.2. Namena dokumenta i ciljna grupa 4](#_Toc130330257)

[1.3. Reference 4](#_Toc130330258)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc130330259)

[2. Scenario kreiranja takmičara 4](#_Toc130330260)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc130330261)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc130330262)

[2.2.1. Organizator uspešno kreira takmičara 4](#_Toc130330263)

[2.2.2. Organizator ne unosi korektne podatke pri kreiranju takmičara 5](#_Toc130330264)

[2.2.3. Organizator ostavlja neko polje prazno pri kreiranju 5](#_Toc130330265)

[2.2.4. Organizator dodaje korisnika koji već postoji 5](#_Toc130330266)

[2.3. Posebni zahtevi 6](#_Toc130330267)

[2.4. Preduslovi 6](#_Toc130330268)

[2.5. Posledice 6](#_Toc130330269)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju takmičara, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## Namena dokumenta i ciljna grupa

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## 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

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | <<opis pitanja>> | <<reši>> |
| 2 | <<opis drugog pitanja>> | <<električni>> |

# Scenario kreiranja takmičara

## Kratak opis

Organizatori takmičenja mogu da kreiraju takmičare. Pri kreiranju unose ime, prezime, datum rođenja, JMBG i naziv kluba.

## Tok događaja

### Organizator uspešno kreira takmičara

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novog takmičenje’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o novom takmičaru

2. Organizator unosi ime, prezime, datum rođenja, JMBG i naziv kluba novog takmičara.

3. Organizator potvrđuje kreiranje takmičenja klikom na dugme Submit ispod forme.

4. Organizator je obavešten da je uspešno kreirao takmičara.

### Organizator ne unosi korektne podatke pri kreiranju takmičara

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novog takmičara’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o novom takmičaru

2. Organizator unosi ime, prezime, datum rođenja, JMBG i naziv kluba novog takmičara, pri čemu je neki od podataka uneo loše (npr JMBG je u lošem formatu, uneo je brojeve gde se očekuju samo slova, ili specijalne karaktere)

3. Organizator potvrđuje kreiranje takmičara klikom na dugme Submit ispod forme.

4. Organizator ostaje na istoj stranici i biva obavešten da mora da prekontroliše podatke koje je uneo pre nego što opet klikne dugme Submit

### Organizator ostavlja neko polje prazno pri kreiranju

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novog takmičara’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o novom takmičaru

2. Organizator unosi ime, prezime, datum rođenja, JMBG i naziv kluba novog takmičara, pri čemu je neki od podataka izostavio

3. Organizator potvrđuje kreiranje novog takmičara klikom na dugme Submit ispod forme.

4. Organizator ostaje na istoj stranici i biva obavešten da mora da dopuni podatke koje nije popunio pre nego što opet klikne dugme Submit

### Organizator dodaje korisnika koji već postoji

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novog takmičara’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o novom takmičaru

2. Organizator unosi ime, prezime, datum rođenja, JMBG i naziv kluba novog takmičara, pri čemu je uneo JMBG takmičara koji je već kreiran

3. Organizator potvrđuje kreiranje novog takmičara klikom na dugme Submit ispod forme.

4. Organizator ostaje na istoj stranici i biva obavešten da korisnik već postoji

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan kao organizator.

## Posledice

Novi takmičar se čuva u bazi podataka nakon uspešnog kliktanja dugmeta Submit.