Projekat

Climbase

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**kreiranja takmičenja**

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](#_Toc130494003)

[1.1. Rezime 4](#_Toc130494004)

[1.2. Namena dokumenta i ciljna grupa 4](#_Toc130494005)

[1.3. Reference 4](#_Toc130494006)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc130494007)

[2. Scenario kreiranja takmičenja 4](#_Toc130494008)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc130494009)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc130494010)

[2.2.1. Organizator uspešno kreira takmičenje 4](#_Toc130494011)

[2.2.2. Organizator ne unosi korektne podatke pri kreiranju 5](#_Toc130494012)

[2.2.3. Organizator ostavlja neko polje prazno pri kreiranju 5](#_Toc130494013)

[2.3. Posebni zahtevi 5](#_Toc130494014)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc130494015)

[2.5. Posledice 5](#_Toc130494016)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju takmičenja, 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 |  |  |
| 2 |  |  |

# Scenario kreiranja takmičenja

## Kratak opis

Organizatori takmičenja mogu da kreiraju takmičenje. Pri kreiranju unose se naziv takmičenja, adresu održavanja, datum održavanja, broj smerova, vreme početka i katagoriju na koju se takmičenje odnosi.

## Tok događaja

### Organizator uspešno kreira takmičenje

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novo takmičenje’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o takmičenju
2. Organizator unosi naziv takmičenja, adresu održavanja, datum održavanja, broj smerova, vreme početka i kategoriju
3. Organizator potvrđuje kreiranje takmičenja klikom na dugme ‘Potvrdi’ ispod forme.
4. Organizator je obavešten da je uspešno kreirao takmičenje.

### Organizator ne unosi korektne podatke pri kreiranju

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novo takmičenje’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o takmičenju
2. Organizator unosi naziv takmičenja, adresu održavanja, datum održavanja, broj smerova, vreme početka i kategoriju takmičara, pri čemu je neki od podataka uneo loše (npr uneo je brojeve gde se očekuju samo solva, ili specijalne karaktere)
3. Organizator potvrđuje kreiranje takmičenja klikom na dugme ‘Potvrdi’ 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 ‘Potvrdi’

### Organizator ostavlja neko polje prazno pri kreiranju

1. Organizator klikće na dugme ‘kreiraj novo takmičenje’ koje ga vodi na stranicu na kojoj postoji forma za unošenje podataka o takmičenju
2. Organizator unosi naziv takmičenja, adresu održavanja, datum održavanja, broj smerova, vreme početka i kategoriju takmičara, pri čemu je neki od podataka izostavio
3. Organizator potvrđuje kreiranje takmičenja klikom na dugme ‘Potvrdi’ 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 ‘Potvrdi’

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan kao organizator.

## Posledice

Novo takmičenje se čuva u bazi podataka nakon uspešnog kliktanja dugmeta ‘Potvrdi’.