Електротехнички факултет у Београду

СИ3ПСИ Принципи Софтверског инжењерства

Пројектни задатак

Online biblioteka

**Спецификација сценарије употребе функционалности промене личних података**

Верзија 1.0

Историја измена

Историја измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Датум | Верзија | Места измене | Аутори |
| 07.03.2020. | 1.0 | Основна верзија | Марија Милетић |
| 08.03.2020. | 2.0 | Избачено мењање датум рођења и пола, убачено мењање ствари везаних за картицу | Марија Милетић |
| 31.03.2020. | 3.0 | Иправљене грешке уочене у процесу формалне инспекције | Марија Милетић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Садржај

[1. Увод 3](#_Toc34600690)

[1.1. Резиме 3](#_Toc34600691)

[1.2. Намена документа и циљне групе 3](#_Toc34600692)

[1.3. Референце 3](#_Toc34600693)

[1.4. Отворена питања 3](#_Toc34600694)

[2. Сценарио промене личних података 4](#_Toc34600695)

[1.1. Кратак опис 4](#_Toc34600696)

[1.2. Ток догађаја 4](#_Toc34600697)

[1.2.1. Успешна промена података 4](#_Toc34600698)

[1.2.2. Неко поље остављено непопуњено 4](#_Toc34600699)

[1.2.3. e-mail је лошег формата 4](#_Toc34600700)

[1.2.4. Лоша картица 4](#_Toc34600701)

[1.3. Посебни захтеви 5](#_Toc34600702)

[1.4. Предуслови 5](#_Toc34600703)

[1.5. Последице 5](#_Toc34600704)

# 1. Увод

## Резиме

Дефинисање сценарија употребе при промени личних података

## Намена документа и циљне групе

Документ могу користити сви чланови пројектног тима у развоју пројекта и тестирању. Може се користити у фази писања упутства за употребу.

## Референце

1. Пројектни задатак

2. Пример једног ССУ документа

## Отворена питања

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис | Решење |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 2. Сценарио промене личних података

## Кратак опис

Сваки корисник има право да мења своје личне податке. Постојаће интерфејс у којем ће корисник да унесе податке које жели да промени. Једино што не сме да се мења је корисничко име. Лозинка ће се мењати у посебном интерфејсу.

## Ток догађаја

У овом одељку ће бити описан главни успешни ток догађаја. Могу бити описани и алтернативни сценарији, који могу бити успешни и неуспешни.

### Успешна промена података

1. Корисник ће кликнути дугме Промени личне податке и отићи ће на интерфејс са пољима:

* Име
* Презиме
* e-mail
* Информације у вези са картицом

Та поља ће бити постављена на досадашње вредности.

2. Корисник ће извршити промене које жели

3. Корисник ће кликнути дугме Промена и уколико нове вредности задовољавају све услове изаћи ће порука „Успешно сте променили личне податке“ и нови подаци ће бити сачувани

### Неко поље остављено непопуњено

1. Корисник ће кликнути дугме Промени личне податке и отићи ће на горе поменути интерфејс
2. Корисник ће извршити промене тако да неко поље остане непопуњено
3. Корисник ће кликнути дугме Промена и изаћи ће му порука „Сва поља морају бити попуњена“ и подаци неће бити промењени

### e-mail је лошег формата

1. Корисник ће кликнути дугме Промени личне податке и отићи ће на горе поменути интерфејс
2. Корисник ће извршити промене тако да у пољу e-mail буде уписан e-mail лошег формата(проверавање формата на основу правила са веб странице <https://en.wikipedia.org/wiki/Email_address>)
3. Корисник ће кликнути дугме Промена и изаћи ће му порука „Лош формат e-mail адресе“ и подаци неће бити промењени

### Лоша картица

1. Корисник ће кликнути дугме Промени личне податке и отићи ће на горе поменути интерфејс

2. Корисник ће извршити промене тако што ће у поља везана за картицу унети неки лош податак

3. Корисник ће кликнути дугме Промена и изаћи ће му порука „Лоша картица“

## Посебни захтеви

Нема

## Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем

## Последице

Промене се чувају трајно у бази података