Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Evelynn

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti raspisivanja konkursa**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 1.3.2020 | 1.0 | inicijalna verzija | Šapić Rastko |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

**Sadržaj**

**UVOD1**

Rezime …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….....4

Namena dokumenta i ciljane grupe………………………………………………………………………………………………………………………….......4

Reference…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….4

**SCENARIO Raspisivanja Konkursa4**

Kratak opis…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..4

Tok dogadjaja……………………………………………………………………………………………………………………..……………………………………………..4

Proširenja ……………………………………………………………………………………………………………………………………………….…………………..4

Posebni zahtevi ……………………………………………………………………………………………………………………………………………….……………5

Preduslovi………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………………. 5

Posledice ………………………………………………………………………………………………………………………………………………….………………… 5

3

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri raspisivanju konkursa, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 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.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario raspsisivanja konkursa organizatora

* 1. **Kratak opis**

Organizator kreira konkurs unošenjem podataka: datum i vreme, tip, lokacija. Takođe organizator zadaje krajnji rok do kog se izvođači mogu prijaviti na konkurs. Nakon isteka roka, organizator dobija informacije o prijavljenim izvđačima i dalje ulazi u komunikaciju sa njima.

* 1. **Tok dogadjaja**

**Scenario uspeha**

1. Korisnik unosi podatke vezane za konkurs

1.1 Korisnik unosi datum i vreme dogadjaja.

1.2 Korisnik unosi tip dogadjaja koji organizuje.

1.3 Korisnik unosi lokaciju na kojoj će dogadjaj biti organizovan.

2. Korisnik zadaje krajnji rok(deadline) do kog se izvodjači mogu prijavljivati.

3. Sistem evidentira podatke u bazi podataka.

4. Sistem ispisuje poruku korisniku o uspešnosti pravljenja novog konkursa i otvara prozor kojim mu se daje opcija za ponovnim raspisivanjem konkursa.

**2.3 Proširenja**

1.1.a. Korisnik nije uneo datum i vreme

1.1.a.1 Šalje se poruka kojom se naznačava da je unos ovog parametra bio nevalidan.

1.1.a.2 Povratak na tačku 1 scenarija uspeha.

1.2.a. Korisnik nije uneo tip dogadjaja

1.2.a.1 Šalje se poruka kojom se naznačava da je unos ovog parametra bio nevalidan.

1.2.a.2 Povratak na tačku 1 scenarija uspeha.

1.3.a. Korisnik nije uneo lokaciju

1.3.a.1 Šalje se poruka kojom se naznačava da je unos ovog parametra bio nevalidan.

1.3.a.2 Povratak na tačku 1 scenarija uspeha.

2.a. Korisnik nije uneo krajnji datum(deadline) za prijavu na konkursu

2.a.1. Šalje se poruka kojom se naznačava da je unos ovog parametra bio nevalidan.

2.a.2. Povratak na tačku 1 scenarija uspeha.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**
* Korisnik mora biti registrovan kao organizator.
* Korisnik mora pokrenuti HTML stranicu preko koje se kreira konkurs.
  1. **Posledice**
* Odgovor se beleži u bazi podataka.