Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Evelynn

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pretplaćivanja na izvođača**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 4.3.2020 | 1.0 | inicijalna verzija | Jugović Mladen |
| 23.5.2020 | 1.1 | Izmenjena prosirenja | Jugović Mladen |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[**1. Uvod 4**](#_Toc37442091)

[1.1 Rezime 4](#_Toc37442092)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc37442093)

[1.3 Reference 4](#_Toc37442094)

[**2. Scenario pretplaćivanja korisnika na izvođača 4**](#_Toc37442095)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc37442096)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc37442097)

[2.3 Prosirenja 4](#_Toc37442098)

[2.4 Posebni zahtevi 5](#_Toc37442099)

[2.5 Preduslovi 5](#_Toc37442100)

[2.6 Posledice 5](#_Toc37442101)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pretplaćivanju korisnika nad izvođačem ili organizatorom, 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 |
| 1. | Da li je moguce slati poruke korisnicima na mejl o aktuelnim dogadjajima? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario pretplaćivanja korisnika na izvođača

## Kratak opis

Izvodjacima se daje opcija da se pretplate i time budu obavestavani o svim dogadjajima koje ce taj organizator kreirati.

## Tok dogadjaja

**Scenario uspeha pretplaćivanja na izvođača**

1. Na strani izvođača pritiskom na dugme „Pretplati se“ korisnik se pretplaćuje na izvođača.
2. Zahtev za pretplatu se šalje sistemu.
3. Sistem odobrava pretplatu.

## Prosirenja

1.a. Korisnik je već pretplaćen i ispisuje se dugme Završi pretplatu

1.a.1. Korisnik pritiska dugme završi pretplatu.

1.a.2. Sistem evidentira da je pretplata završena.

1.a.3. Sistem ispisuje poruku o završetku pretplate za datog izvođač.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

* Korisnik mora biti registrovan.
* Korisnik mora biti na stranici izvođača gde bi hteo želeo da se pretplati.

## Posledice

* Korisnikove pretplate se pamte.