Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Evelynn

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pretplaćivanja na organizatora**

**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 proširenja | Jugović Mladen |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[**1. Uvod 4**](#_Toc37442323)

[1.1 Rezime 4](#_Toc37442324)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc37442325)

[1.3 Reference 4](#_Toc37442326)

[**2. Scenario pretplaćivanja korisnika na organizatora 4**](#_Toc37442327)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc37442328)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc37442329)

[2.3 Proširenja 4](#_Toc37442330)

[2.4 Posebni zahtevi 4](#_Toc37442331)

[2.5 Preduslovi 5](#_Toc37442332)

[2.6 Posledice 5](#_Toc37442333)

# 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 događajima? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario pretplaćivanja korisnika na organizatora

## Kratak opis

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

## Tok događaja

**Scenario uspeha pretplaćivanja na organizatora**

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

## Proširenja

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 organozatora gde bi hteo želeo da se pretplati.

## Posledice

* Korisnikove pretplate se pamte u bazi podataka.