

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI – Principi Softverskog Inženjerstva



Verzija 1.0

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti:
Edit-ovanje reklame

Uzelac Nikola 2019/0577

Krstić Milovan 2019/0709

Lulić Mladen 2019/0314

Popara Đorđe 2019/0460

Istorija izmena

Verzija	Datum	Autor	Opis
v1.0	24.03.2022.	Milovan Krstić	Inicijalna verzija
v1.1	25.03.2022.	Đorđe Popara	Stilizovanje, ispravke, pravopis
v1.2	11.04.2022.	Đorđe Popara	Korekcija prethodne verzije

Sadržaj

1. Uvod	1
1.1 Rezime	1
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	1
1.3 Reference	1
1.4 Otvorena pitanja	1
2. Scenario edit-ovanja reklame	2
2.1 Kratak opis	2
2.2 Tok događaja	2
2.2.1 Reklamer edit-uje reklamu	2
2.2.2 Reklamer odustaje od edit-ovanja	2
2.3 Posebni zahtevi	3
2.4 Preduslovi	3
2.5 Posledice	3

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe edit-ovanja reklame, sa primerima odgovarajućih **HTML** stranica.

1.2 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.

1.3 Reference

- Projektni zadatak
- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
- Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
- Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario edit-ovanja reklame

2.1 Kratak opis

Reklamer želi da otkloni grešku u reklami ali ne želi da obriše reklamu.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Reklamer edit-uje reklamu

1. Reklamer postavlja kursor na reklamu
2. Reklamer radi akciju desnog klika
3. Reklamer vidi opciju za Edit
4. Reklamer radi korekciju
5. Reklamer klikne na Save
6. Reklamer vidi promene

2.2.2 Reklamer odustaje od edit-ovanja

1. Reklamer postavlja kursor na reklamu
2. Reklamer radi akciju desnog klika
3. Reklamer vidi opciju za Edit
4. Reklamer radi korekciju
5. Reklamer klikce na Discard
6. Reklamer vidi staru reklamu

2.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.4 Preduslovi

Potrebno je da se reklamer nalazi na stranici gde se nalazi reklama.

2.5 Posledice

Podaci se beleže u bazu podataka.