

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Click and Chill

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
Promene ugostiteljskog objekta**

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.03.2019	1.0	inicijalna verzija	Lazar Ristic

Sadržaj

1. Uvod	4
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
2. Scenario postavljanja avatara korisnika	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik klikne na dugme izmeni	4
2.2.2 Otvara se stranica promene podataka lokala	5
2.2.3 Korisnik popunjava formu sa podacima	5
2.2.4 Korisnik klikce na dugme sacuvaj izmene	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri promeni ugostiteljskog objekta..

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

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000
5. Kreiranje ugostiteljskog objekta

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1.	Da li omogućiti da se menjaju samo pojedinačne stvari(tj da se napravi malo dugme za editovanje)	

2. Scenario promene ugostiteljskog objekta

2.1 Kratak opis

Promena ugostiteljskog objekta se vrši u okviru forme sa korisničkim podacima koji su u početku kao ranije i onda se vrše izmene, nakon izmena podataka ili klitanja na dugmad za uploadovanje slike je potrebno da se te imene sacuvaju ili odbace.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Vlasnik klikce na dugme izmeni u listi lokala

1. U okviru spiska ugostiteljskih objekata klikom na dugme izmeni se odlazi na stranicu na kojoj se nalazi forma sa vec popunjenim podacima

2.2.2 Otvara se stranica promene lokala

2.2.3 Vlasnik popunjava formu sa podacima koje hoce

Kao u koraku popunjavanja podataka u SSU-u Kreiranje ugostiteljskog objekta

2.2.4 Vlasnik klikce na dugme sacuvaj izmene

1. Klikom na dugme sacuvaj izmene,izmene se cuvaju u bazi
2. Stranica se osvezava

2.3 Posebni zahtevi

Omogucenje kliktanja na svaki deo forme sa eddit funkcijom.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti loginovan i to kao tip vlasnika i da je na stranici svojih podesavanja

2.5 Posledice

Stranica datog lokala je promenjena kao i podaci u bazi.