Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat portal za šahovski savez**

**Specifikacija scenarija upotrebe kreiranja intervala u kom igrači mogu da menjaju tim**

Verzija 1.0

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 08.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Jovan Čubrilo |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[**1** **Uvod** 4](#_Toc33385358)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33385359)

[1.2 Namena dokumenta i ciljna grupa 4](#_Toc33385360)

[1.3 Reference 4](#_Toc33385360)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc33385360)

[**2** **Scenario kreiranja intervala u kom igrači mogu da menjaju tim** 4](#_Toc33385371)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33385372)

[2.2 Tok događaja 7](#_Toc33385376)

[2.5 Posebni zahtevi 8](#_Toc33385387)

[2.6 Preduslovi 8](#_Toc33385391)

[2.7 Posledice 9](#_Toc33385396)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju intervala u kom igrači mogu da menjaju tim.

## Namena dokumenta i ciljna grupa

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. Upustvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

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

# Scenario kreiranja intervala u kom igrači mogu da menjaju tim

## Kratak opis

(Preuzeto iz specifikacije projektnog zadatka)

Unosi se početni i krajnji datum intervala u kome igrači mogu da menjaju tim. Samo u tom periodu igrači mogu da izadju iz tima, da klub otpusti igrača ili da igrač udje u klub.

## Tok događaja

1. **Administrator**, u gornjem desnom uglu početne stranice, bira opciju za kreiranje intervala prelaznog roka.
2. Klikom na gorenavedeno dugme, prelazi na stranicu za odabir datuma početka i datuma kraja prelaznog roka, koja je intuitivno uredjena sa lako uočljiva oba polja za datume.
3. Datum prelaznog roka je kreiran pritiskom na dugme i svi korisnici mogu da vide koliko je vremena ostalo do njegovog isteka.

3.1.Datum početka prelaznog roka je manji od današnjeg datuma – vreme isteka regularno nastavlja da teče do datuma kraja prelaznog roka – kraj toka.

3.2.Datum kraja prelaznog roka je manji od današnjeg datuma – ne može se kreirati takav interval, administrator dobija poruku – povratak na korak 2.

3.3.Već je aktivan prelazni rok (vreme isteka je počelo da teče) – može se promeniti samo datum kraja intervala za prelazak igrača (produžiti ili skratiti) – povratak na korak 3.

3.4.Datum početka prelaznog roka je veći od današnjeg datuma – svi dobijaju informaciju o tome kada će biti prelazni rok – kraj toka.

## Posebni zahtevi

Nema

## Preduslovi

U bazi postoji nalog administratora.

## Posledice

Kreiran je interval izmedju dva datuma u kome mogu da se vrše prelazi iz tima u tim.