

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

UNIVERZITET U BEOGRADU



TeamUp!

Projekat iz Principa softverskog
inženjerstva

verzija 1.0

Mart 2018.

Istorijat verzija

Datum	Verzija	Opis	Autori
7.3.2018.	1.0	Inicijalna verzija	Jana Kragović



Sadržaj

1	Uvod	3
1.1	Rezime	3
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	3
1.3	Reference	3
1.4	Otvorena pitanja	3
2	Scenario editovanja profila	3
2.1	Opis	3
2.2	Tok događaja	3
2.3	Posebni zahtevi	4
2.4	Preduslovi	4
2.5	Posledice	4



1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri izmeni informacija vidljivih na profilu, 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

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1

2 Scenario editovanja profila

2.1 Opis

Nakon registrovanja korisnici mogu da izmene neke informacije na svom profilu. Mogu da promene opis kada su online na LoL-u, kao i da promene profilnu sliku.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Registrovani korisnik menja vreme kada igra LoL

1. Korisnik pritiska na ikonicu za promenu opisa kada je online.
2. Sistem prikazuje formu za unošenje teksta, odnosno informacije kada je korisnik online na LoL-u.
3. Korisnik unosi tekst i pritiska dugme potvrdi.
4. Sistem unosi tekst u bazu podataka, i prikazuje ga na profilu u sekciji koja se odnosi na vreme kada je korisnik online na LoL-u.

2.2.2 Registrovani korisnik menja svoju profilnu sliku

1. Korisnik pritiska na ikonicu za promenu slike.
2. Sistem prikazuje formu za unošenje putanje nove slike.
3. Korisnik unosi putanju i pritiska dugme potvrdi.
4. Sistem unosi novu sliku u bazu podataka, korisniku prikazuje njegov profil sada sa novom promenjenom profilnom slikom.



2.2.3 *Registrovani korisnik odustaje od promene svoje prfilne slike*

1. Korisnik pritiska na ikonicu za promenu slike.
2. Sistem prikazuje formu za unošenje putanje nove slike.
3. Korisnik pritiska dugme odustani.

2.2.4 *Korisnik menja vreme kada igra LoL, ali ostavlja praznu formu*

1. Korisnik pritiska na ikonicu za promenu opisa kada je online.
2. Sistem prikazuje formu za izmenu oglasa.
3. Korisnik ostavlja praznu formu i pritiska dugme potvrdi.
4. Sistem prikazuje formu i naglašava korisniku da je ostavio prazno polje, daje mu mogućnost da unosi opet, ili da odustane pritiskom na dugme odustani.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik je ulogovan na svoj profil.

2.5 Posledice

Nova profilna slika ili nova sekcija vezana za vreme kada je korisnik online na LoL-u se unosi u bazu podataka i prikazuje se na korisničkom profilu.

