

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 ostavljanja utiska i komentara	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 ostavljanju komentara i ocene, 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	Koja ograničenja uvesti neulogovanom korisniku (gostu)?	...
2	Da li omogućiti korisniku da odgovori na postavljeni komentar na njegovom profilu?	...

2 Scenario ostavljanja utiska i komentara

2.1 Opis

Korisnici mogu da ocenjuju jedni druge, na osnovu komunikacije ili eventualno odigranih partija LoL-a. Ovi komentari služe prilikom pretrage da igrači imaju uvid u to koliko je neko timski igrač, da li su informacije koje je ostavio na profilu tačne...

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno popunjava formu za ostavljanje ocene i komentara

1. Korisnik pritiska ikonicu za ostavljanje ocene i komentara
2. Sistem prikazuje formu za biranje ocene i ostavljanje komentara.
3. Korisnik bira ocenu od 1 do 5, i po želji ostavlja komentar.
4. Korisnik pritiska na dugme postavi.
5. Sistem postavlja komentar, i ostaje na profilu na kojem je ostavljen komentar.



2.2.2 *Korisnik ne unosi ocenu*

1. Korisnik pritiska ikonicu za ostavljanje ocene i komentara
2. Sistem prikazuje formu za biranje ocene i ostavljanje komentara.
3. Korisnik po želji ostavlja komentar.
4. Korisnik pritiska na dugme postavi.
5. Sistem javlja grešku "Morate uneti ocenu".
6. Korisnik pritiska na dugme ok.
7. Sistem ponovo prikazuje formu, koju korisnik može ponovo da popunjava ili da odustane.

2.2.3 *Korisnik odustaje od ostavljanja ocene*

1. Korisnik pritiska ikonicu za ostavljanje ocene i komentara
2. Sistem prikazuje formu za biranje ocene i ostavljanje komentara.
3. Korisnik pritiska na dugme odustani.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Postoji barem nekoliko razmenjenih poruka između ova dva korisnika i korisnik koji ostavlja komentar je ulogovan na svoj nalog.

2.5 Posledice

Novi komentar se unosi u bazu podataka za izabranog korisnika, i postaje vidljiv na njegovom profilu u sekciji Ocene i komentari.

