

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	Stevan Tulović



## Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>3</b>
1.1	Rezime . . . . .	3
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe . . . . .	3
1.3	Reference . . . . .	3
1.4	Otvorena pitanja . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Scenario zapraćivanja korisnika</b>	<b>3</b>
2.1	Opis . . . . .	3
2.2	Tok događaja . . . . .	3
2.3	Posebni zahtevi . . . . .	3
2.4	Preduslovi . . . . .	3
2.5	Posledice . . . . .	3



# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri zapraćivanju drugih korisnika, 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	Da li se može zapratiti bano- van korisnik?	...

# 2 Scenario zapraćivanja korisnika

## 2.1 Opis

Korisnik može da zaprati datog korisnika.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno izvršava akciju

1. Korisnik pritiska odgovarajuće dugme „Zaprati” na zadatom profilu.
2. Traženi korisnik je dodat u praćene korisnike.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Korisnik je ulogovan i korisnik koga planira zapratiti se ne nalazi u listi prethodno zapraćenih korisnika.

## 2.5 Posledice

Korisnik dobija traženog korisnika u listi koje prati. Dato praćenje se beleži u bazi.

