

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 slanja poruke	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 slanju poruke, 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	Na koliko ograničiti dužinu poruke?	...

2 Scenario slanja poruke

2.1 Opis

Registrovani korisnici mogu da šalju poruke jedni drugima u cilju dogovora oko LoL partije. Kako registrovani korisnici imaju svoje korisničko ime na sajtu, njihov LoL nick nije vidljiv. Preko poruka, ako korisnici odluče da žele da odigraju partiju, mogu da razmene svoj nick na LoL-u.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Registrovani korisnik šalje poruku drugom registrovanom korisniku

1. Korisnik pritiska dugme 'Pošalji poruku'.
2. Sistem prikazuje formu za slanje poruke.
3. Korisnik unosi poruku.
4. Korisnik pritiska na dugme pošalji.
5. Sistem čuva poruku u bazi podataka, i ona postaje vidljiva u prijemnom sandučetu oba korisnika.

2.2.2 *Korisnik nije uneo poruku*

1. Korisnik pritiska dugme 'Pošalji poruku'.
2. Sistem prikazuje formu za slanje poruke.
3. Korisnik ne unosi poruku nego ostavlja prazan prostor.



4. Korisnik pritiska na dugme pošalji.
5. Sistem prikazuje formu, ali naglašava grešku i traži od korisnika da unese poruku ili da odustane pritiskom na dugme Odustani.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik koji šalje poruku je ulogovan na svoj nalog.

2.5 Posledice

Poruka se unosi u bazu podataka, i postaje vidljiva u prijemnom sandučetu oba korisnika.

