

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	Sanja Perišić



## 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 kreiranja oglasa</b>	<b>3</b>
2.1	Opis . . . . .	3
2.2	Tok događaja . . . . .	3
2.3	Posebni zahtevi . . . . .	4
2.4	Preduslovi . . . . .	5
2.5	Posledice . . . . .	5



# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju oglasa, 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	Kako regulisati višestruke oglase istog sadržaja?	...
2	Da li je neophodano povećati ili smanjiti broj oglasa koje korisnik može da kreira?	...

# 2 Scenario kreiranja oglasa

## 2.1 Opis

Ukoliko registrovani korisnik želi da ga drugi korisnici pronađu prilikom traženja saigrača, mora prethodno da napravi oglas. U oglasu je potrebno navesti podatke na osnovu kojih će drugi korisnici moći da ga pronađu, kao što su mod igre i pozicija na mapi. Korisnik će još unositi i podatke o herojima koje igra na selektovanoj poziciji i opis šta konkretno traži od saigrača. Svi navedeni podaci će se čuvati u bazi podataka i bice prikazivani u vidu oglasa koji će korisnici sajta moći da vide prilikom pretrage ili ulaska na profil igrača.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno popunjava formu selektovanjem jednog heroja i bez opisa

1. Korisniku se prikazuje posebna forma za popunjavanje i selektovanje potrebnih podataka. Podaci koje korisnik mora da selektuje su mod igre, pozicija na mapi, i jedan heroj. Prikazuju se i opcije za selektovanje još dva heroja i opis oglasa, koje korisnik ne mora da popuni.



2. Korisnik unosi podatke o modu igre, poziciji na mapi i jednom heroju i pritiska dugme "Potvrdi".
3. Povratak na profil korisnika gde je prikazan kreiran oglas.

### **2.2.2 Korisnik uspešno popunjava formu selektovanjem više heroja i bez opisa**

Sve isto kao u scenariju 2.2.1, osim što je korisnik selektovao više heroja koji će se pamтити u bazi.

### **2.2.3 Korisnik uspešno popunjava formu selektovanjem jednog heroja i dodavanjem opisa**

Sve isto kao u scenariju 2.2.1, osim što korisnik dodatno unosi i opis šta konkretno traži od saigrača.

### **2.2.4 Korisnik uspešno popunjava formu selektovanjem više heroja i dodavanjem opisa**

Sve isto kao u scenariju 2.2.2, osim što korisnik dodatno unosi i opis šta konkretno traži od saigrača.

### ***2.2.5 Korisnik nije uneo neki od obaveznih podataka***

1. Ista akcija kao 2.2.1.1
2. Korisnik nije uneo neki od podataka o modu igre, poziciji na mapi ili heroju i pritisnuo je dugme "Potvrdi"
3. Korisniku se prikazuje forma za formiranje oglasa i poruka: "Niste uneli sve podatke neophodne za kreiranje oglasa"

### ***2.2.6 Korisnik odustaje od kreiranja oglasa***

1. Ista akcija kao 2.2.1.1
2. Korisnik u nekom trenutku pritiska dugme "Odustani"
3. Povratak na profil korisnika

### ***2.2.7 Korisnik ima već tri kreirana oglasa***

1. Korisniku se prikazuje poruka: "Već imate tri kreirana oglasa. Obrišite neki kako biste kreirali novi."
2. Korisnik pritiska "OK"
3. Povratak na profil korisnika

## **2.3 Posebni zahtevi**

Ovoj funkcionalnosti treba dati prioritet pri testiranju, jer predstavlja jednu od ključnih funkcionalnosti sajta.



## 2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti najavljen na sistem, što podrazumeva uspešan login scenario.

## 2.5 Posledice

Oglas se pamti u bazi podataka i prikazuje na profilu korisnika.

