**Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Prinicipi Softverskog Inženjerstva**

**Film Caffe Aplikacija**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**korišćenja kupona**

**Verzija 1.0**

**TIM**

**S**tefan Savić 0603/2019

**M**arina Đoković 0290/2019

**O**gnjen Perović 0410/2019

**G**avrilo Vojteški 0289/2019

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| **03.24.2022** | **1.0** | **Osnovna verzija** | **Stefan Savić** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. Uvod

* Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri koriscenju kupona

* 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.

* Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

* Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |

1. Scenario korišćenja kupona

* Kratak opis

Mušterija ima pristup interfejsu za korišćenje kupona.

Za mušterije se, po njihovoj želji, beleže informacije o njenim troškovima i

proizvodima kupljenim u lokalu. Za unos ovih informacija zadužen je korisnik

konobar (videti fukcionalnosti konobara). Na osnovu ovih informacija, i uslova

definisanih u okviru kupona koje je postavio menadžer (videti funkcionalnosti

menadžera), korisnik ostvaruje pravo na korišćenje kupona.

* Tok događaja
* Korisnik koristi kupon:

1. Korisnik u meniju bira opciju „Kuponi“
2. Korisniku se prikazuje panel sa svim kuponima koje poseduje
3. Klikom na dugme „Iskoristi“ korisnik izjavljuje želju da iskoristi kupon
4. Korisniku se prikazuje forma za potvrdu
5. Klikom na dugme „Da“, korisnik potvrđuje da želi da iskoristi kupon
6. Aplikacija otkriva korisniku vizuelni kod koji konobar može skenirati za iskorišćenje kupona.

* Preuzimanje kupona

1. Korisnik u meniju bira opciju „Kuponi“
2. Korisniku se prikazuje panel sa svim kuponima koje poseduje
3. Klikom na dugme „Pregledaj Kupone“ korisnik pokrece prodavnicu
4. Korisniku se prikazuje panel sa svim kuponima koji su trenutno u ponudi
5. Korisnik klikom na dugme „Preuzmi“ može preuzeti kupon ako ima dovoljno poena vernosti, takođe prikazanih na panelu
6. Ukoliko može da priušti kupon, taj kupon se dodaje u njegove kupone, i više ga nije moguće kupiti.

Posebni zahtevi

Ova funkcija podrazumeva da je kreiranje kupona već napravljeno

* Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan kao mušterija

* Posledice

Mušterija će iskoristit svoje poene za vernost, a konobar će moći da vidi koji artikli ili događaji privalče mušteriju najviše.