



Projekat Blackout

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti običnog korisnika

Projektni zadatak
Principi softverskog inženjerstva
Verzija 1.0

Sadržaj

Sadržaj	1
0. Istorija izmjena	2
1. Uvod	3
1.1 Rezime	3
1.2 Namjena dokumenta i ciljna grupa	3
1.3 Reference	3
1.4 Otvorena pitanja	3
2. Scenario funkcionalnosti običnog korisnika	3
2.1 Kratak opis problema	3
2.2 Tok događaja	3
2.2.1 Korisnik dodaje sastojak u svoj bar	3
2.2.2 Korisnik uklanja sastojak iz svog bara	4
2.2.3 Korisnik komentariše recept koktela	4
2.2.4 Korisnik ocjenjuje recept koktela	4
2.3 Posebni zahtjevi	4
2.4 Preduslovi	4
2.5 Posledice	4

0. Istorija izmjena

Datum	Opis	Verzija	Autori
20.03.2021	Inicijalna verzija	1.0	Andrija Rakojević
11.04.2021	Ispravke gramatičkih grešaka	1.1	Andrija Rakojević

1. Uvod

1.1 Rezime

Definicija scenarija upotrebe za funkcionalnosti običnog korisnika.

1.2 Namjena dokumenta i ciljna grupa

Ovaj dokument detaljnije opisuje funkcionalnosti običnog korisnika.

Dokument je namijenjen svim članovima projektnog tima i predmetnim asistentima.

1.3 Reference

- Projektni zadatak
- Vezbe #2 – SSU i prototip aplikacije

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Pitanje	Rješenje

2. Scenario funkcionalnosti običnog korisnika

2.1 Kratak opis problema

Korisnik na svom profilu ima svoj bar i sve sastojke u njemu. Korisnik ima opciju dodavanja i uklanjanja svojih sastojaka. Korisniku se pri pretrazi koktela automatski mogu dodati sastojci iz svog bara. Korisnik također može davati ocjene i komentare koktelima. Korisnik pri pretrazi može da vidi listu obližnjih prodavnica na osnovu njegove lokacije, kao i listu prodavnica koje su najmanje udaljene od njegove kućne adrese, u slučaju da je korisnik taj podatak unio.

2.2 Tok događaja

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario (niz akcija) interakcije korisnika sa aplikacijom.

2.2.1 Korisnik dodaje sastojak u svoj bar

1. Korisnika klikom na dugme “My profile”, sistem vodi na stranicu na kojoj se nalaze sastojci koje posjeduje.

2. Klikom na dugme “Add new ingredient”, korisnik dobija mogućnost pretrage datih sastojaka u bazi. Slanje zahtjeva za nepostojeći artikal je obrađeno u drugom dokumentu.

3. Korisnik pronalazi željeni sastojak. Klikom na isti, on se dodaje u posjedovane sastojke.

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Projekat SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

2.2.2 Korisnik uklanja sastojak iz svog bara

1. Korisnika klikom na dugme “My profile”, sistem vodi na stranicu na kojoj se nalaze sastojci koje posjeduje.
2. Pored svakog artikla nalazi se dugme “Remove”. Klikom na isto, prikazuje se prozor sa porukom o potvrdi uklanjanja artikla.
3. Klikom na dugme “Yes”, sistem prikazuje poruku o uspješnom uklanjanju sastojka.

Alternativni tokovi:

- 3a. Klikom na dugme “No”, vrši se povratak na stranicu “My profile”.

2.2.3 Korisnik komentariše recept koktela

1. Korisnik se nalazi na stranici recepta. Korisnik popunjava polje za komentar.
2. Klikom na dugme “Submit”, sistem prikazuje komentar.

2.2.4 Korisnik ocjenjuje recept koktela

1. Korisnik se nalazi na stranici recepta. Korisnik bira željenu ocjenu.
2. Sistem ažurira trenutnu ocjenu recepta.

2.3 Posebni zahtjevi

Nema posebnih zahtjeva.

2.4 Preduslovi

Kako bi se dati scenariji izvršili prodavnica mora biti prijavljena na sistem.

2.5 Posledice

Promjene koje vrše u datim scenarijima se čuvaju u bazi podataka.