



Projekat Blackout

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti koktel majstora

Projektni zadatak
Principi softverskog inženjerstva
Verzija 1.0

Sadržaj

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 prodavnice	3
2.1 Kratak opis problema	3
2.2 Tok događaja	3
2.2.1 Koktel majstor dodaje recept za koktel	3
2.2.2 Koktel majstor uklanja recept za koktel	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

1. Uvod

1.1 Rezime

Definicija scenarija upotrebe za funkcionalnosti koktel majstora.

1.2 Namjena dokumenta i ciljna grupa

Ovaj dokument detaljnije opisuje funkcionalnosti koktel majstora. 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 koktel majstora

2.1 Kratak opis problema

Koktel majstor može da dodaje i uklanja svoje koktele. Njegovi kokteli mogu biti ocijenjeni i komentarisani. Koktel majstor na osnovu ocjena svojih koktela ima i sopstvenu ocjenu na stranici. Koktel majstor može praviti koktele na osnovu sastojaka iz baze, a ako fali neki sastojak, može se poslati zahtjev za njegovo dodavanje administratoru. Taj zahtjev administrator može da odbije ili odobri. Koktel majstor je u obavezi da kada napravi koktel popuni i polje koje predstavlja jačinu tog koktela, kao i procjenu vremena pripreme.

2.2 Tok događaja

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

2.2.1 Koktel majstor dodaje recept za koktel

1. Koktel majstoru se klikom da dugme “Add new recipe” prikazuje stranica sa formom za pravljenje novog recepta.

2. Na stranici sa formom postoji pretraga sastojaka koji se mogu dodati u recept. Nepostojanje sastojka je obrađeno u drugom dokumentu.

3. Koktel majstor unosi sve potrebne podatke za pravljenje koktela kao što su: količina sastojaka koja je potrebna, opis postupka pravljenja, sliku koktela, količinu kalorija, broj predviđenih osoba za uslugu i prosječno vrijeme pripreme.

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Projekat SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

4. Klikom na dugme "Submit", prelazi se na stranicu na kojoj je obavještenje o uspješnom dodavanju recepta za koktel.

2.2.2 Koktel majstor uklanja recept za koktel

1. Klikom na dugme "My profile", prelazi se na stranicu sa receptima koktel majstora.

2. Klikom na određeni recept, sistem vodi koktel majstora na stranicu datog recepta.

3. Na stranici recepta, postoji dugme za uklanjanje. Klikom na dugme "Remove", prikazuje se prozor za potvrdu uklanjanja recepta.

4. Klikom na dugme "Yes", sistem prikazuje stranicu obavještenja o uspješnom uklanjanju recepta.

Alternativno tokovi:

4a. Klikom na dugme "No", sistem korisnika vraća na stranicu "My profile".

Ostale funkcionalnosti koktel majstora opisane su u drugim dokumentima.

2.3 Posebni zahtjevi

Nema posebnih zahtjeva.

2.4 Preduslovi

Kako bi se dati scenariji izvršili koktel majstor mora biti prijavljen na sistem.

2.5 Posledice

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