



Projekat Blackout

# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prodavnice

---

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 prodavnice .....	3
2.1 Kratak opis problema .....	3
2.2 Tok događaja .....	3
2.2.1 Prodavnica dodaje artikal .....	3
2.2.2 Prodavnica uklanja artikal .....	4
2.2.3 Prodavnica mijenja cijenu svog artikla .....	4
2.2.4 Prodavnica mijenja svoje radno vrijeme .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.5 Prodavnica mijenja svoje osnovne podatke .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
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 prodavnice.

### 1.2 Namjena dokumenta i ciljna grupa

Ovaj dokument detaljnije opisuje funkcionalnosti prodavnice. 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 prodavnice

---

### 2.1 Kratak opis problema

Prodavnica ima mogućnost dodavanja sastojaka i njihovog uklanjanja, kao i mogućnost mijenjanja njihovih cijena. Sastojci koji se dodaju moraju biti u bazi, a u suprotnom prodavnica može da pošalje zahtjev za dodavanje određenog sastojka, koji administrator može da odobri ili odbije.

### 2.2 Tok događaja

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

#### 2.2.1 Prodavnica dodaje artikal

1. Prodavnica vrši pretragu artikala iz baze podataka.
2. Prodavnici se bilježi traženi artikal i klikne dugme “Add ingredient”
3. Na ekranu se prikazuje poruka o uspješnom dodavanju artikla.

Alternativni tokovi:

2a. Prodavnici se prikazuje stranica obavještenja da artikal ne postoji u bazi i dugme za slanje zahtjeva za dodavanje artikla.

3a. Klikom na dugme za slanje zahtjeva prikazuje se stranica sa formom za dodavanje artikla.

## Elektrotehnički fakultet u Beogradu

### Projekat SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

4a. Prodavnica unosi sve potrebne podatke za željeni artikl (ime, kratak opis, slika artikla...) i klikne dugme "Submit".

5a. Na ekranu se prikazuje stranica sa porukom o uspješnom slanju zahtjeva za dodavanje artikla koji administrator treba da odobri.

#### 2.2.2 Prodavnica uklanja artikl

1. Prodavnica se prikazuje lista sastojaka. Pored svakog artikla nalazi se dugme "Remove".

2. Klikom na dugme "Remove" iskače prozor sa porukom o potvrdi uklanjanja artikla.

3. Klikom na dugme "Yes" iskače prozor sa porukom o uspješnom uklanjanju artikla.

Alternativni tokovi:

3a. Klikom na dugme "No", vrši se povratak na prethodnu stranicu.

#### 2.2.3 Prodavnica mijenja cijenu svog artikla

1. Prodavnica ulazi u svoju bazu artikala. Pored svakog artikla nalazi se dugme "Promijeni cijenu".

2. Klikom na dugme "Promijeni cijenu" iskače prozor sa poljem za tekstualni unos cijene.

3. Prodavnica unosi novu cijenu artikla i vrši klik na dugme "Ažuriraj".

4. Prodavnica dobija obavještenje o uspješnoj promjeni cijene.

Alternativni tokovi:

4a. Prodavnica dobija obavještenje o neispravnom unosu cijene.

## 2.3 Posebni zahtjevi

Nema posebnih zahtjeva.

## 2.4 Preduslovi

Kako bi se dati scenariji izvršili prodavnica mora biti prijavljena.

## 2.5 Posledice

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