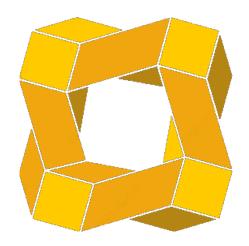
#### Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat**

## **FLUDJ Net**



## Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)

## Poklanjanje proizvoda prijatelju

## Tim - FLUDJ

Uroš Lončar 2019/0691 Đorđe Stanojević 2019/0288 Feđa Mladenović 2019/0613 Luka Cvijan 2019/0154

# Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
20.03.2022	1.0	Inicijalna verzija	Feđa Mladenović 2019/0613

#### 1. Uvod

#### 1.1. Rezime

Dokument je namenjen za pojašnjavanje scenarija slučaja upotrebe funkcionalnosti poklanjanja proizvoda prijatelju, u aplikaciji **FLUDJ Net**. Odgovarajuće statičke html stranice ({purchase.html}) i css fajlovi ({styles.css}) su priložene uz njega.

#### 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument je namenjen svim članovima tima i asistentima i profesorima na predmetu.

#### 1.3. Reference

Prilikom pisanja dokumenta korišćene su sledeće reference:

- 1. Projektni zadatak
- 2. Uputstvo za izradu specifikacije scenarija upotrebe (SSU)

#### 1.4. Otvorena pitanja

Redni Br.	Opis	Rešenje
1		
2		

## 2. Scenario poklanjanja proizvoda prijatelju

## 2.1. Kratak opis

Omogućava registrovanom korisniku da kupi i pokloni željeni proizvod svom prijatelju, čime se on dodaje u biblioteku prijatelja.

### 2.2. Tok događaja

U ovom odeljku se opisuje glavni uspešni scenario interakcija korisnika sa aplikacijom. Takođe je moguće navesti i više alternativnih scenarija (primer: kada dolazi do različitih vrsta grešaka). Jedan scenario mora imati jedinstveni tok, na svim mestima "grananja", tj. tačkama u scenariju gde postoji neki izbor, mora se izabrati jedna alternativa, a ostale po potrebi opisati u dodatnim scenarijima.

#### 2.2.1. Poklanjanje proizvoda prijatelju

- 1. Korisnik je kupio proizvod;
- 2. Korisnik bira opciju za poklanjanje;
- 3. Korisnik bira prijatelja iz liste kome želi da pokloni proizvod.

#### 2.3. Posebni zahtevi

Kao i mnoge druge funkcionalnosti, pregled recenzija koje je ostavio prijatelj zahteva funkcionalnost prijavljivanje korisnika na sistem kao i proizvode - zbog čega treba prioritizovati omogućavanje ove dve funkcionalnosti u daljem razvoju projekta.

#### 2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem i mora imati prijatelja kome želi pokloniti proizvod.

#### 2.5. Posledice

Korisnik može usrećiti prijatelja ili ga nasmejati šaljivim poklonom.