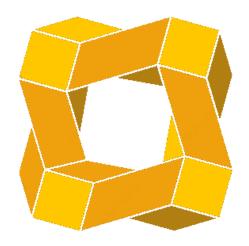
# Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

# **Projekat**

# **FLUDJ Net**



# Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)

# Pretraga korisnika

# 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 pretrage korisnika, u aplikaciji **FLUDJ Net**. Odgovarajuće statičke html stranice ({app.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 pretrage korisnika

## 2.1. Kratak opis

Omogućava registrovanom korisniku da pretraži bazu korisnika radi dodavanja prijatelja ili pregleda profila.

## 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. Pretraga korisnika

- 1. Registrovani korisnik unosi ime drugog korisnika koga pokušava da nađe u *text box*;
- 2. Registrovani korisnik pritiska dugme vezano za pretragu;
- 3. Registrovani korisnik dobija rezultate pretrage.

# 2.3. Posebni zahtevi

Kao i mnoge druge funkcionalnosti, pretraga korisnika zahteva funkcionalnost prijavljivanja korisnika na sistem - zbog čega treba prioritizovati omogućavanje ove funkcionalnosti u daljem razvoju projekta.

# 2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem da bi koristio ovu funkcionalnost.

## 2.5. Posledice

Korisnik dobija rezultat pretrage.