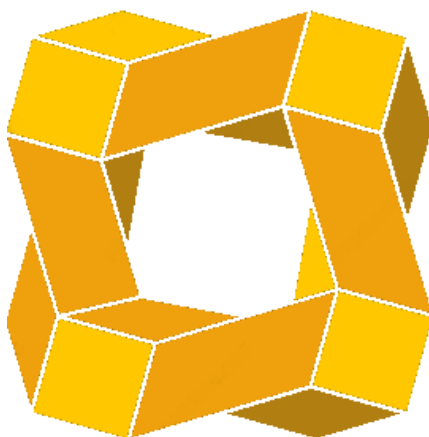


Elektrotehnički fakultet u Beogradu
13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

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	Feda 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.