

Projekat

FLUDJ Net



Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)

Slanje zahteva za dodavanje prijatelja

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 slanja zahteva za dodavanje prijatelja, u aplikaciji **FLUDJ Net**. Odgovarajuće statičke html stranice (*{profile.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 slanja zahteva za dodavanje prijatelja

2.1. Kratak opis

Omogućava registrovanom korisniku da pošalje zahtev za prijateljstvo korisniku koji mu nije trenutno prijatelj.

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. Slanje zahteva za dodavanje prijatelja

1. Registrovani korisnik pristupa strani ("profilu") korisnika koga želi da doda za prijatelja;
2. Registrovani korisnik pritiska dugme vezano za dodavanje prijatelja ("*Add friend*").

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 prijatelja :)