

Projekat

FLUDJ Net



Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)

Kupovina proizvoda

Tim - FLUDJ

Uroš Lončar 2019/0691

Đorđe Stanojević 2019/0288

Fedja 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 kupovine proizvoda, u aplikaciji **FLUDJ Net**. Tiče se fajla *purchase.html*.

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 kupovine proizvoda

2.1. Kratak opis

Omogućava registrovanom korisniku da kupi proizvod koji trenutno ne poseduje.

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. Korisnik pokušava da kupi proizvod i ima dovoljno novca u digitalnom novčaniku

1. Korisnik pritiska dugme vezano za kupovanje na stranici proizvoda koji želi da kupi;
2. Korisnik dobija izbor da iskoristi kupon za snižavanje cene;
3. Proizvod je dodat u nalog korisnika.

2.2.2. Korisnik pokušava da kupi proizvod i nema dovoljno novca u digitalnom novčaniku

1. Korisnik pritiska dugme vezano za kupovanje na stranici

- proizvoda koji želi da kupi;
2. Korisnik dobija izbor da iskoristi kupon za snižavanje cene;
 3. Korisnik dobija obaveštenje da kupovina nije uspela jer nema dovoljno novca.

2.3. Posebni zahtevi

Kao i mnoge druge funkcionalnosti, kupovanje proizvoda unošenje recenzije zahteva mogućnost prijavljivanja na sistem, postojanje sistema vezanog za proizvode, kao i sistem digitalnog novčanika - zbog čega treba prioritizovati omogućavanje ove tri funkcionalnosti u daljem razvoju projekta.

Još jedan poseban zahtev koji nije toliko bitan u ranim fazama je dodatak sistema kupona.

2.4. Preduslovi

Funkcionalnost kupovine proizvoda podrazumeva da je korisnik prijavljen na sistem, da ne poseduje ciljani proizvod i da ima dovoljno novca na digitalnom novčaniku.

2.5. Posledice

Korisnik dobija proizvod i gubi novac sa digitalnog novčanika.