

**Projekat**

**FLUDJ Net**



**Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)**

**Odbijanje zahteva za prijateljstvo**

**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 odbijanja 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 odbijanja zahteva za dodavanje prijatelja

### 2.1. Kratak opis

Omogućava registrovanom korisniku da prihvati zahtev za prijateljstvo koji mu je poslat, čime postaje prijatelj sa drugim korisnikom.

### 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. Prihvatanje zahteva za dodavanje prijatelja

1. Registrovani korisnik pristupa stranici korisnika koji mu je poslao zahtev;
2. Registrovani korisnik pritiska dugme vezano za odbijanje zahteva za prijatelja.

### **2.3. Posebni zahtevi**

Kao i mnoge druge funkcionalnosti, odbijanje zahteva za dodavanje prijatelja 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 ne dobija prijatelja.