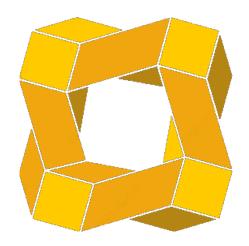
#### Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat**

## **FLUDJ Net**



## Specifikacija scenarija upotrebe (SSU)

## Prihvatanje 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 prihvatanja 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 prihvatanja 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 dodavanje prijatelja.

#### 2.3. Posebni zahtevi

Kao i mnoge druge funkcionalnosti, prihvatanje 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 dobija prijatelja.