

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat E-Trivia**



Specifikacija scenarija upotrebe prijavljivanja korisnika  
(Log-in)

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Filip Rinkovec 2019/0463

## Sadržaj

<b>1. Uvod</b>	<b>4</b>
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
<b>2. Scenario prijavljivanja korisnika (Log-in)</b>	<b>4</b>
2.1 Kratak opis	4
2.1.1 Autorizacija registrovanog korisnika	4
2.1.2 Autorizacija administratora	4
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Korisnik se prijavljuje unosom tačnih podataka u polja	5
2.2.2 Korisnik pokušava prijavljivanje unosom netačnog password-a za postojeći username	5
2.2.3 Korisnik pokušava prijavljivanje unosom nepostojećeg username-a	5
2.2.4 Korisnik nema nalog i želi kreirati novi nalog	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

## 1. Uvod

### 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pokušaja korisnika da se prijavi na svoj nalog, sa primerima odgovarajućih html stranica.

### 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se i koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu.

### 1.3 Reference

- Projektni zadatak
- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

### 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je potrebno omogućiti promenu lozinke?	

## 2. Scenario prijavljivanja korisnika (Log-in)

### 2.1 Kratak opis

#### 2.1.1 Autorizacija registrovanog korisnika

Ako korisnik već ima nalog, može da iskoristi korisničko ime i lozinku sa kojom se registrovao kako bi se autorizovao. Podaci moraju da se poklapaju sa postojećim podacima iz baze kako bi autorizacija bila uspešna. Nakon potvrđene autorizacije ovi korisnici dobijaju mogućnost da učestvuju u online multiplayer mečevima , kao i da se rezultati njihovih odigranih partija pamte u bazi podataka.

#### 2.1.2 Autorizacija administratora

Administrator se autorizuje na isti način kao obični registrovani korisnici, s time podaci za logovanje treba da budu već definisani u bazi (nema registracije admina) . Nakon potvrđene autorizacije admin, osim mogućnosti običnih korisnika, dobija i pristup administratorskoj stranici koja mu omogućava izmene igara kao i pristup informacijama o korisničkim nalogima.

## **2.2 Tok događaja**

### **2.2.1 Korisnik se prijavljuje unosom tačnih podataka u polja**

Sistem prebacuje korisnika na stranicu "Profile", sa ispisom odgovarajućeg username-a.

### **2.2.2 Korisnik pokušava prijavljivanje unosom netačnog password-a za postojeći username**

Sistem pronalazi razliku između unesenog password-a i password-a u bazi za dati username, i obaveštava korisnika porukom "Incorrect password, please try again!".

### **2.2.3 Korisnik pokušava prijavljivanje unosom nepostojećeg username-a**

Sistem ne pronalazi dati username u bazi i obaveštava korisnika o tome porukom "This user does not exist!".

### **2.2.4 Korisnik nema nalog i želi kreirati novi nalog**

1. Korisnik pritiska dugme "Not registered? Sign in"
2. Sistem prebacuje korisnika na stranicu za registraciju

## **2.3 Posebni zahtevi**

Ova funkcionalnost treba imati prioritet pri realizaciji, u odnosu na funkcionalnost pregleda korisničke statistike.

## **2.4 Preduslovi**

Kako bi korisnik mogao biti ulogovan, mora već postojati kreiran nalog u bazi.

## **2.5 Posledice**

Prijavljen korisnik može pregledati svoj profil i ažurira mu se statistika nakon svake igre.