Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat portal za šahovski savez**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti odgovaranja igrača na zahtev kluba**

Verzija 1.0

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 07.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola Babić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[**1** **Uvod** 4](#_Toc33385358)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33385359)

[1.2 Namena dokumenta i ciljna grupa 4](#_Toc33385360)

[1.3 Reference 4](#_Toc33385360)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc33385360)

[**2** **Scenario odgovaranja igraču na zahtev** 4](#_Toc33385371)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33385372)

[2.2 Tok događaja 7](#_Toc33385376)

[2.5 Posebni zahtevi 8](#_Toc33385387)

[2.6 Preduslovi 8](#_Toc33385391)

[2.7 Posledice 9](#_Toc33385396)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odgovaranju igrača na zahtev kluba

## Namena dokumenta i ciljna grupa

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

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Upustvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario odgovaranja igraču na zahtev

## Kratak opis

(Preuzeto iz specifikacije projektnog zadatka)

Ako je klub poslao zahtev da se učlani, igrač ima mogućnost da prihvati ili odbije taj zahtev.

## Tok događaja

1. Igrač prima zahtev od kluba koji mu je ponudio da se učlani.
2. U toku je interval u kom igrači mogu da menjaju tim
3. Igrač prihvata zahtev od kluba

2.1 Nije u toku interval u kom igrači mogu da menjaju tim

3.1 Igrač ne prihvata zahtev od kluba

## Posebni zahtevi

Nema

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Igrač može da postane član kluba i onda će biti dodat u odgovarajuću tabelu u bazi