Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat Portal za šahovski savez**

**Tim: Runtime Terror**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registrovanja korisnika**

Verzija 1.0

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 08.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Momčilo Peović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

Sadržaj

[1 Uvod 4](#_Toc34601710)

[1.1 Rezime 4](#_Toc34601711)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34601712)

[1.3 Reference 4](#_Toc34601713)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc34601714)

[2 Scenario za registrovanje korisnika 4](#_Toc34601715)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc34601716)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc34601717)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc34601718)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc34601719)

[2.5 Posledice 5](#_Toc34601720)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotreba pri registraciji korisnika.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

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. Uputstvo 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 za registrovanje korisnika

## Kratak opis

(Preuzeto iz specifikacije projektnog zadatka)

Korisnik može da se registruje u šahovskom savezu kao klub ili kao igrač. Potrebni su različiti podaci u zavisnosti od toga šta je izabrao. Za oba slučaja se obavezno popunjava korisničko ime i lozinka. Ovim korakom korisnik nije registrovan već je samo poslat zahtev administratoru koji mora da proveri da li su ispravni podaci i on odlučuje da li će registracija biti uspešna. Odgovor će biti poslat na unetu email adresu.

## Tok događaja

1. Korisnik bira opciju za registrovanje
2. Sistem prikazuje stranicu za registrovanje
3. Korisnik bira da li se registruje kao klub ili igrač
4. Sistem na osnovu toga prikazuje odgovarajuće formu koju korisnik treba da popuni
5. Korisnik popunjava formu i bira opciju za registraciju
6. Sistem prikazuje da je uspešno poslat zahtev za registraciju

6.1 Ukoliko je neko obavezno polje ostalo nepopunjeno, sistem će prikazati poruku o grešci i dolazi do povratka na korak 5.

## Posebni zahtevi

Nema

## Preduslovi

Nema

## Posledice

Pravi se novi nalog koji administrator mora da potvrdi