

**Elektrotehnički fakultet  
Univerzitet u Beogradu**

**Principi softverskog inženjerstva**

**Projektni zadatak  
GroomRoom**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Promene lozinke**

Verzija 1.1

**BigBrainS**

Teodora Perić 2018/0283

Anastasija Volčanovska 2019/0092

Aleksandra Dragojlović 2019/0409

Pavle Stefanović 2018/0562



## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak Opis	Autor
23.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Dragojlović Aleksandra 2019/0409
13.4.2022.	1.1	Izmena u FR fazi	Dragojlović Aleksandra 2019/0409



## Sadržaj

<b>1. Uvod .....</b>	<b>4</b>
1.1 Rezime.....	4
1.2 Namena dokumenta i ciljna grupa .....	4
1.3 Reference.....	4
1.4 Otvorena pitanja .....	4
<b>2. Scenario promene lozinke .....</b>	<b>5</b>
2.1 Kratak opis.....	5
2.2 Tok događaja .....	5
2.2.1 Korisnik uspešno menja lozinku.....	5
2.2.2 Korisnik neuspešno menja lozinku jer se stara lozinka ne poklapa.....	5
2.2.3 Korisnik neuspešno menja lozinku jer se nove lozinke ne poklapaju.....	6
1.2 Posebni zahtevi .....	6
1.3 Preduslovi .....	6
1.4 Posledice.....	6



# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija promene lozinke za one kategorije korisnika za koje je neophodno da su prethodno registrovane.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljna grupa

Dokument je namenjen članovima razvojnog tima projekta. Biće korišćen u cilju izrade rešenja a kasnije i izrade testova u svrhu provere ispravnosti implementacije. Dokument služi kao osnova za pisanje uputstva za upotrebu korisnicima platforme.

## 1.3 Reference

Reference dokumenta su:

1. Projektni zadatak tima BigBrainS: GroomRoom\_v1.1.pdf
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje



## 2. Scenario promene lozinke

### 2.1 Kratak opis

Korisniku se odlaskom na stranicu “Login” prikazuje mogućnost promene lozinke.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik uspešno menja lozinku

1. Korisnik pritiska dugme “Promena lozinke” i pojavljaju mu se dodatna polja za novu lozinku i potvrdu lozinke.
2. Korisnik unosi u tekstualno polje korisničko ime.
3. Korisnik unosi u drugo tekstualno polje trenutnu lozinku.
4. Korisnik unosi u treće tekstualno polje novu lozinku.
5. Korisnik unosi u četvrto tekstualno polje potvrdu lozinke.
6. Korisnik pritiskom na dugme “Promeni Lozinku” zahteva od sistema promenu lozinke.
7. Korisnik dobija obaveštenje da je lozinka promenjena.

#### 2.2.2 Korisnik neuspešno menja lozinku jer se stara lozinka ne poklapa.

1. Koraci 1-6 SSU 2.2.1 su isti sem što korisnik nije uneo ispravnu staru lozinku.
2. Korisnik dobija obaveštenje da je uneo neispravnu vrednost stare lozinke.



### **2.2.3 Korisnik neuspješno menja lozinku jer se nove lozinke ne poklapaju**

1. Koraci 1-6 SSU 2.2.1 su isti sem što korisnik kada je potvrđivao novu lozinku nije uneo odgovarajuću vrednost, odnosno vrednost koju je upisao u tekstualno polje za novu lozinku.
2. Korisnik dobija obaveštenje da je uneo neispravnu vrednost prilikom potvrde nove lozinke.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema posebnih zahteva.

## **2.4 Preduslovi**

Korisnik mora bita ulogovan na sistem.

Korisnik mora uneti ispravne vrednosti prilikom navođenja stare lozinke i potvrde nove.

## **2.5 Posledice**

Ažurirana je vrednost lozinke za odgovarajućeg korisnika u bazi.