

Elektrotehnički fakultet, Univerzitet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

13SI3PSI

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti kupovine bonova

StudAssist – Studentski potral za menze

Verzija 1.1

31.5.2024

Sadržaj

Istorija izmena dokumenta	3
1 Uvod	4
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
2 Scenario kupovine bonova	5
2.1 Kratak opis	5
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Uspešna kupovina obroka	5
2.2.2 Student nema dovoljno sredstava	5
2.2.3 Student odustaje od kupovine	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

31.5.2024.



StudAssist

Istorija izmena dokumenta

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
8.3.2024	1.0	Inicijalna verzija	Andrej Ačković
31.5.2024.	1.1	Olakšano korišćenje funkcionalnosti	Jelena Blagojević

1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe kupovine bonova, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Osnovna namena dokumenta je korišćenje od strane članova projektnog tima u fazama razvoja i testiranja projekta. Dokument se može koristiti prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

1.3 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

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2 Scenario kupovine bonova

2.1 Kratak opis

Student na svom profilu klikom na dugme *Kupi bonove* odlazi na stranicu za kupovinu bonova. Klikom na odgovarajuće dugme kupuje izabranu količinu (1, 5 ili 10) bonova za izabrani obrok (doručak, ručak, večera).

2.2 Tok događaja

2.2.1 Uspešna kupovina obroka

1. Student klikne na dugme *Kupi bonove*.
2. Student klikne na dugme koje predstavlja koliko bonova želi da kupi za određeni obrok.
3. Student dobija povratnu informaciju da je obrok kupljen i ažurira mu se odgovarajući broj bonova.

2.2.2 Student nema dovoljno sredstava

1. Student klikne na dugme *Kupi bonove*.
2. Student klikne na dugme koje predstavlja koliko bonova želi da kupi za određeni obrok.
3. Studentu se prikazuje poruka sa informacijom da nema dovoljno novca.

2.2.3 Student odustaje od kupovine

1. Student klikne na dugme *Kupi bonove*.
2. Student odustaje od kupovine klikom na dugme *Završi kupovinu*.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik(student) mora biti ulogovan.

2.5 Posledice

Ažurira se broj bonova za studenta.