

Elektrotehnički fakultet, Univerzitet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

13SI3PSI

Specifikacija scenarija upotrebe funktionalnosti kupovine žetona

StudAssist – Studentski potral za menze

Verzija 1.2

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 žetona	5
2.1 Kratak opis	5
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Korisnik uspešno kupuje žeton za menzu	5
2.2.2 Korisnik nema dovoljno novca na kartici	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
1.4.2024.	1.1	Ispravljeni propusti uočeni prilikom formalne inspekcije	Jelena Blagojević
31.5.2024.	1.2	Izmena naziva dugmeta.	Jelena Blagojević

1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe kupovine žetona, 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 žetona

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik (student) ima opciju da kupi žeton za menzu. Neophodno je da student poseduje žeton radi mogućnosti pribavljanja pribora u menzi i može se koristiti za registraciju ulaska u menzu i izlaska iz menze. Student može da poseduje 0 ili više žetona. Ukoliko student nema dovoljno sredstava na računu, od studenta će biti zahtevano da prvo uplati novac a zatim će biti omogućena kupovina žetona.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno kupuje žeton za menzu

1. Korisnik na svojoj stranici profila klikom na dugme *Kupi žeton* dobija informaciju o trenutnim sredstvima na svojoj studentskoj kartici, broju žetona koji poseduje kao i ceni žetona.
2. Student klikom na dugme *Kupi žeton* obavlja kupovinu žetona i dobija informaciju o uspešnoj kupovini.

2.2.2 Korisnik nema dovoljno novca na kartici

1. Korisnik na svojoj stranici profila klikom na dugme *Kupi žeton* dobija informaciju o trenutnim sredstvima na svojoj studentskoj kartici, broju žetona koji poseduje kao i ceni žetona.
2. Student klikom na dugme *Kupi žeton* obavlja kupovinu žetona i dobija informaciju o tome da nema dovoljno novca.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Pre kupovine žetona korisnik (student) mora biti ulogovan.

2.5 Posledice

Čuva se status. Korisnik poseduje ili ne poseduje žeton.