Projektas: „Prieglaudėlė“

**Adresas:** [www.prieglaudele-main.com](http://www.prieglaudele-main.com)

Šiame dokumente pateikta gyvūnų prieglaudos internetinio puslapio www.prieglaudele-main.com reikalavimų specifikacija – toliau SRS. Dokumentą sudaro trys dalys:

• Panaudos atvejų (PA) dalis (žr. skyrių Panaudos atvejai), kurioje rasite aprašytus pagrindinius ir

alternatyvius panaudos atvejų scenarijus, funkcionalumų aprašymus.

• Duomenų rinkinių dalis (žr. skyrių Duomenų rinkiniai), kurioje rasite aprašytus visus duomenų

rinkinius, privalomumus, validacijas.

• Pranešimų dalis (žr. skyrių Pranešimai), kurioje pateikti visi sistemos klaidos ir informaciniai

pranešimai.

**Naudojami trumpiniai:**

**UMM** - User Management Module (liet. Naudotojų valdymo modulis);

**PA**  -panaudos atvejis;

**PS** - pagrindinis scenarijus;

**AM** - alternatyvusis scenarijus;

**PPM** - pagrindinio puslapio modulis;

**AMSM** - apie mus skilties modulis;

**PGM** – priglausk gyvūną modulis;

**AGM** – atiduoti augintinį modulis;

PANAUDOS ATVEJAI (PA)

NAUDOTOJŲ VALDYMO MODULIS (UMM)

UMM1 Sukurti naudotojo paskyrą sistemoje

**Tikslas:** Aktorius sukuria savo naudotojo paskyrą sistemoje.

**Aktorius:** neregistruotas naudotojas

**Išankstinės sąlygos:** aktorius yra tinklapio pagrindiniame lange.

UMM1.PS1 Sukurti naudotojo paskyrą

1. Aktorius pasirenka paskyros registraciją (paspaudžia mygtuką [Registruotis]);

2. Aktorius suveda registracijos duomenis (Žr. Lentelė Nr. 1);

3. Aktorius paspaudžia mygtuką [Registruotis];

4. Sistema tikrina naudotojo unikalumą;

a. jei naudotojas yra unikalus, tęsti šio scenarijau žingsnį Nr. 5;

b. kitu atveju žr. UMM1.AS3;

5. Aktorius suveda prisijungimo duomenis (žr. Lentelė Nr. 2);

6. Sistema parodo sėkmingos registracijos pranešimą (žr. pranešimą Nr. 1);

7. Sistema lieka pagrindiniame lange;

8. Scenarijaus pabaiga.

**Alternatyvūs scenarijai:**

UMM1.AS1 Aktorius atšaukia paskyros registraciją

(prasideda 2 pagrindinio scenarijaus UMM1.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius paspaudžią klavišų kombinaciją [“Alt + rodyklė kairėn”];

2. Sistema uždaro paskyros registracijos formą ir gražina į pagrindinį puslapį;

3. Scenarijaus pabaiga.

UMM1.AS2 Aktorius neįveda privalomų laukų

(prasideda 2 pagrindinio scenarijaus UMM1.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius neįveda laukų (kelių ar vieno)( žr. Lentelė Nr. 1);

2. Aktorius paspaudžia mygtuką [Registruotis];

3. Sistema parodo klaidos pranešimą. Klaidos pranešimo tekstą žr. pranešimą Nr. 2;

4. Sistema lieka registracijos lange;

5. Scenarijaus pabaiga.

UMM1.AS3 Aktorius įveda egzistuojančios paskyros duomenis

(prasideda 4b pagrindinio scenarijaus UMM1.PS1 žingsnyje);

1. jei sistemoje egzistuoja anksčiau sukurta paskyra su nurodytais registracijos duomenimis, sistema ištrina įvestus duomenis iš laukelių;

2. Sistema lieka registracijos lange;

3. Scenarijaus pabaiga.

UMM2 Prisijungti prie savo paskyros

**Tikslas:** Aktorius prisijungia prie savo paskyros sistemoje.

**Aktorius:** registruotas naudotojas

**Išankstinės sąlygos:**

• aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

• aktorius turi registruotą paskyrą (žr. UMM1)

UMM2.PS1 Prisijungti prie paskyros

1. Aktorius pasirenka prisijungti prie savo paskyros (paspaudžia mygtuką [Prisijungti]);

2. Aktorius suveda prisijungimo duomenis (žr. Lentelė Nr. 2);

3. Aktorius paspaudžia mygtuką [Prisijungti];

4. Sistema autentifikuoja naudotoją;

a. jei naudotojas autentifikuotas (t. y., registruotas sistemoje ), tęsti šio scenarijau žingsnį Nr.

5;

b. kitu atveju žr. UMM2.AS3;

5. Sistemoje atvaizduojamas pasveikinimo mygtukas [Sveiki, {username}], kur {username} –

naudotojo vardas iš registracijos/prisijungimo formų;

6. Scenarijaus pabaiga.

**Alternatyvūs scenarijai:**

UMM2.AS1 Aktorius atšaukia prisijungimą prie paskyros

(prasideda 3 pagrindinio scenarijaus UMM2.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius paspaudžią klavišų kombinaciją [“Alt + rodyklė kairėn”];

2. Sistema uždaro paskyros prisijungimo formą, grįžta į pagrindinį puslapį;

3. Scenarijaus pabaiga.

UMM2.AS2 Aktorius neįveda privalomų laukų

(prasideda 2 pagrindinio scenarijaus UMM2.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius neįveda laukų (kelių ar vieno) (žr. Lentelė Nr. 2);

2. Aktorius paspaudžia mygtuką [Prisijungti];

3. Sistema parodo klaidos pranešimą. Klaidos pranešimo tekstą žr. pranešimą Nr. 3;

4. Sistema lieka prisijungimo lange;

5. Scenarijaus pabaiga.

UMM2.AS3 Aktorius įveda neteisingus prisijungimo prie paskyros duomenis

(prasideda 4b pagrindinio scenarijaus UMM1.PS1 žingsnyje);

1. jei įvesti duomenys neatitinka nei vieno registruoto naudotojo prisijungimo duomenų, Sistema;

parodo klaidos pranešimą (žr. pranešimą Nr. 4)

2. Aktorius paspaudžią klavišų kombinaciją [“Alt + rodyklė kairėn”];

3. Sistema lieka prisijungimo lange;

4. Scenarijaus pabaiga.

PA3 Atsijungti nuo paskyros

**Tikslas:** Aktorius atsijungia nuo savo paskyros sistemoje.

**Aktorius:** registruotas naudotojas.

**Išankstinės sąlygos:** aktorius yra prisijungęs (žr. UMM2).

PA3.PS1 Atsijungti nuo paskyros

1. Aktorius pasirenka atsijungti nuo savo paskyros (paspaudžia mygtuką [Atsijungti]);

2. Sistema atjungia naudotoją nuo jo paskyros;

3. Scenarijaus pabaiga.

PAGRINDINIO PUSLAPIO MODULIS (PPM)

PPM1. Peržiūrėti pagrindinio (Home) svetainės puslapio informaciją.

**Tikslas:** Aktorius peržiūri pagrindinį prieglaudos puslapį.

**Aktorius:** neregistruotas naudotojas.

**Išankstinės sąlygos:** Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

PPM1.PS1 Aktorius peržiūri pagrindinį (Home) puslapį.

1. Aktorius peržiūri pagrindinį (Home) puslapį;

2. Scenarijaus pabaiga.

**Alternatyvūs scenarijai:**

PPPM1.AS1 Aktorius atšaukia pagrindinio (Home) puslapio peržiūrą.

(prasideda 1 pagrindinio scenarijaus PPM1.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius paspaudžią klavišų kombinaciją [Ctrl+w];

2. Sistema uždaro naršyklės langą;

3. Scenarijaus pabaiga.

APIE MUS SKILTIES MODULIS (AMSM)

AMSM. Peržiūrėti internetinėje svetainėje pateiktą informaciją skiltyje – „Apie mus“

**Tikslas:** Aktorius peržiūri „Apie mus“ skiltį.

**Aktorius:** neregistruotas naudotojas

**Išankstinės sąlygos:** Aktorius yra sistemos pagrindiniame (Home) lange.

AMSM1.PS1. Aktorius peržiūri skiltį „Apie mus“.

1. Aktorius spaudžia meniu juostoje mygtuką [Apie mus].

2. Sistema nukreipia aktorių į skiltį „Apie mus“.

3. Scenarijaus pabaiga.

PRIGLAUSK GYVŪNĄ MODULIS (PGM)

PGM1. Peržiūrėti visą gyvūnų sąrašą.

**Tikslas:** Aktorius peržiūri visų gyvūnų sąrašą.

**Aktorius:** neregistruotas naudotojas

**Išankstinės sąlygos:** Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

PGM 1.PS1 Peržiūrėti visų gyvūnų sąrašą.

1. Aktorius spaudžia meniu juostoje mygtuką [Priglausk gyvūną];

2. Sistema nukreipia aktorių į „Priglausk gyvūną“ skiltį;

3. Aktorius peržiūri visą gyvūnų sąrašą;

4. Scenarijaus pabaigą.

**Alternatyvūs scenarijai:**

PGM1.AS1. Aktorius atšaukia visų gyvūnų sąrašo peržiūrą.

(prasideda 3 pagrindinio scenarijaus PGM.PS1 žingsnyje)

1. Aktorius paspaudžią klavišų kombinaciją [“Alt + rodyklė kairėn”];

2. Sistema grąžina vartotoją į pagrindinį (Home) puslapį.

3. Scenarijaus pabaiga.

PGM1.PS2 Aktorius peržiūri pasirinktos kategorijos gyvūnų sąrašą.

1. Aktorius spaudžia meniu juostoje mygtuką [Priglausk gyvūną];

2. Sistema nukreipia aktorių į „Priglausk gyvūną“ skiltį;

3. Aktorius pasirenka norimo gyvūno kategoriją (šunys, katės, kiti).

4. Sistema nukreipia į pasirinktos kategorijos paieškos rezultatus.

5. Aktorius peržiūri pasirinktos kategorijos gyvūnų informaciją.

6. Scenarijaus pabaigą.

**Alternatyvūs scenarijai:**

PGM1.AS2. Aktorius atšaukia pasirinktos kategorijos sąrašą ir grįžta į visų gyvūnų sąrašą.

(prasideda 4 pagrindinio scenarijaus PGM.PS2 žingsnyje);

1. Aktorius paspaudžią mygtuką [Pamatyti visus];

2. Aktorių sistema nukreipia į visą gyvūnų sąrašą;

3. Scenarijaus pabaiga.

PGM1.PS3. Atsisiųsti visą gyvūnų sąrašą.

1. Aktorius spaudžia meniu juostoje mygtuką [Priglausk gyvūną];

2. Sistema nukreipia aktorių į visų gyvūnų sąrašą.

3. Aktorius spaudžia mygtuką [Eksportuoti gyvūnų sąrašą CSV formatu].

4. Sistema nukreipia į atsisiuntimo langą;

5. Aktorius spaudžia užrašą [Download File visigyvunai.csv]

6. Atsiunčiamas excel failas į kompiuterį.

7. Scenarijaus pabaigą.

ATIDUOTI AUGINTINĮ MODULIS (AAM)

AAM. Suvesti naują gyvūną į sistemą.

**Tikslas:** Aktorius suveda į sistemą naują gyvūną.

**Aktorius:** registruotas naudotojas.

**Išankstinės sąlygos:** Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

AAM1.PS1. Suvesti į sistemą naują gyvūną

1. Aktorius pasirenka prisijungti prie savo paskyros (paspaudžia mygtuką [Prisijungti]);

2. Aktorius suveda prisijungimo duomenis (žr. Lentelė Nr. 2);

3. Aktorius paspaudžia mygtuką [Prisijungti];

4. Sistema autentifikuoja naudotoją;

5. Sistemoje atvaizduojamas pasveikinimo mygtukas [Sveiki, {username}], kur {username} –

naudotojo vardas iš registracijos/prisijungimo formų;

6. Aktorius spaudžia meniu juostoje mygtuką [Atiduoti augintinį];

7. Sistema nukreipia į duomenų suvedimo formą.

8. Aktorius suveda duomenis apie gyvūną (žr. Lentelė Nr. 3);

9. Aktorius paspaudžią mygtuką [Pridėti];

10. Ekrane pasirodo sėkmės pranešimas (žr. Pranešimas Nr. 5);

11. Scenarijaus pabaiga.

AAM1.AS1. Aktorius neįveda vieno iš laukų

(prasideda 7 pagrindinio scenarijaus AAM1.PS1 žingsnyje);

1. Aktorius nesuveda duomenų apie gyvūną (žr. Lentelė Nr. 3);

2. Aktorius paspaudžią mygtuką [Pridėti];

3. Ekrane pasirodo pranešimas (žr. Pranešimas Nr. 6);

4. Aktorius lieka „Atiduoti gyvūną“ skiltyje.

5. Scenarijaus pabaiga.

DUOMENŲ RINKINIAI

Lentelė Nr. 1 Naudotojo paskyros registracijos forma

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Pavadinimas | Laukelio tipas | Privalomas | Redaguojamas |
| 1 | Iveskite vartotojo varda: | tekstas | Taip | Taip |
| 2 | Iveskite slaptazodi: | tekstas | Taip | Taip |
| 3 | Iveskite el pasta: | tekstas | Taip | Taip |

Lentelė Nr. 2 Naudotojo paskyros prisijungimo forma

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Pavadinimas | Laukelio tipas | Privalomas | Redaguojamas |
| 1 | Vartotojo vardas | tekstas | Taip | Taip |
| 2 | Slaptažodis | tekstas | Taip | Taip |

Lentelė Nr. 3 Naujo gyvūno įvedimo forma

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Pavadinimas | Laukelio tipas | Privalomas | Redaguojamas |
| 1 | Kategorija | pasirenkamas | Taip | Ne |
| 2 | Vardas | tekstas | Taip | Taip |
| 3 | Amžius | tekstas | Taip | Taip |
| 4 | Pasirinkti nuotrauką |  | Taip | Taip |
| 5 | Dokumentacija | pasirenkamas | Ne | Taip |
| 6 | Aprašymas | tekstas | Ne | Taip |

PRANEŠIMAI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Situacija | Pranešimo tekstas |
| 1 | UMM1.PS1, 6 žingsnis | Sveiki, {username} |
| 2 | UMM1.AS2, 3 žingsnis | Please fill out this field. |
| 3 | UMM2.AS2, 3 žingsnis | Please fill out this field. |
| 4 | UMM2.AS3, 1 žingsnis | Array ( [vartotojo\_vardas] => [slaptazodis] => [prisijungti] => Prisijungti ) |
| 5 | AAM1.PS1, 10 žingsnis | File is an image - image/jpeg.The file download.jpg has been uploaded. |
| 6 | AAM1.AS1, 3 žingsnis | Please fill out this field. |