

Projektas “BestAnimals”

Adresas: <http://localhost/puslapis/>

Šiame dokumente pateikta gyvūnėlių prieglaudos internetinio puslapio <http://localhost/puslapis/> reikalavimų specifikacija – toliau SRS. Šį dokumentą sudaro trys dalys:

1. Panaudos atvejų (PA) dalis (žr. skyrių Panaudos atvejai), kurioje rasite aprašytus pagrindinius ir alternatyvius panaudos atvejų scenarijus, funkcionalumų aprašymus.
2. Duomenų rinkinių dalis (žr. skyrių Duomenų rinkiniai), kurioje rasite aprašytus visus duomenų rinkinius, privalomumus, validacijas.
3. Pranešimų dalis (žr. skyrių Pranešimai), kurioje pateikti visi sistemos klaidos ir informaciniai pranešimai.

Dokumente naudojami trumpiniai:

PA – panaudos atvejis

PS – Pagrindinis scenarijus

AS – alternatyvusis scenarijus

PPPM – Pagrindinio puslapio peržiūros modulis

GPM – Globotinio peržiūros modulis

AMSPM – Apie mus skilties peržiūros modulis

KSPM – Kontaktų skilties peržiūros modulis

APM – Augintinio pridėjimo modulis

PANAUDOS ATVEJAI (PA)

PAGRINDINIO PUSLAPIO PERŽIŪROS MODULIS (PPPM)

PPPM1. Peržiūrėti pagrindinio svetainės puslapio informaciją.

Tikslas: Aktorius peržiūri mūsų globotinių puslapį.

Aktorius: neregistruotas naudotojas

Išankstinės sąlygos: Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

PPPM1.PS1 Aktorius peržiūri mūsų globotinių puslapį.

1. Aktorius peržiūri mūsų globotinių puslapį.
2. Scenarijau pabaiga.

Alternatyvūs scenarijai:

PPPM1.AS1 Aktorius atšaukia mūsų globotinių puslapio peržiūrą.
(prasideda 1 pagrindinio scenarijaus PPPM1.PS1 žingsnyje)

1. Aktorius paspaudžia mygtuką [Close].
2. Sistema uždaro naršyklės langą.
3. Scenarijaus pabaiga.

GLOBOTINIO PERŽIŪROS MODULIS (GPM)

GPM1. Peržiūrėti pasirinkto globotinio informaciją.

Tikslas: Aktorius peržiūri pasirinkto globotinio informaciją.

Aktorius: neregistruotas naudotojas

Išankstinės sąlygos: Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

GPM1.PS1 Aktorius peržiūri pasirinkto globotinio aprašymą.

1. Aktorius susiranda patinkantį globotinį bendrame globotinių sąraše ir paspaudžia ant jo nuotraukos.
2. Sistema atidaro pasirinkto globotinio aprašą.
3. Scenarijau pabaiga.

Alternatyvūs scenarijai:

GPM1.AS2. Aktorius atšaukia mūsų globotinių puslapio peržiūrą.
(prasideda 3 pagrindinio scenarijaus GPM.PS1 žingsnyje)

1. Aktorius paspaudžia mygtuką [Back].
2. Sistema sugrąžina vartotoją į pagrindinį sistemos puslapį.
3. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS2. Peržiūrėti visus mūsų globotinių įrašus.

1. Aktorius paspaudžia laukelį „Žiūrėti visus“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS3. Peržiūrėti visus skilties „Globotiniai“ įrašus.

1. Aktorius paspaudžia laukelį „Žiūrėti visus“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius peržiūri „Globotinių“ skiltį.
4. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS4. Aktorius peržiūrėjęs visus „Globotiniai“ skilties įrašus bei grįžta į pagrindinį sistemos puslapį.

1. Aktorius paspaudžia laukelį „Žiūrėti visus“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius peržiūri „Globotinių“ skiltį.
4. Aktorius spaudžia mygtuką [Back].
5. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS5. Peržiūrėti pasirinkto gyvūno aprašą „Globotiniai“ puslapyje.

1. Aktorius paspaudžia laukelį „Žiūrėti visus“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius paspaudžia ant pasirinkto gyvūnėlio nuotraukos.
4. Sistema atidaro pasirinkto gyvūno aprašą.
5. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS6. Peržiūrėti pasirinkto gyvūno aprašą „Globotiniai“ puslapyje bei grįžti atgal į visų „Globotinių“ puslapį.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Žiūrėti visus“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius paspaudžia ant pasirinkto gyvūnėlio nuotraukos.
4. Sistema atidaro pasirinkto gyvūno aprašą.
5. Aktorius peržiūrėjęs informaciją spaudžia mygtuką [Back].
6. Scenarijaus pabaiga.

GPM1.PS7. Ieškoti patinkančio gyvūno pagal vardą.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Globotiniai“.

2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius į paieškos laukelį suveda gyvūnėlio vardą.
4. Paspaudžia mygtuką ieškoti.
5. Sistema atvaizduoja paieškos rezultatus.
6. Scenarijaus pabaigą.

GPM1.PS8. Ieškoti patinkančio gyvūno pagal kategoriją.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Globotiniai“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius pasirenka ieškomo gyvūno kategoriją.
4. Paspaudžia mygtuką ieškoti.
5. Sistema atvaizduoja paieškos rezultatus.
6. Scenarijaus pabaigą.

GPM1.PS9. Ieškoti patinkančio gyvūno pagal amžių.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Globotiniai“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius pasirenka ieškomo amžių.
4. Paspaudžia mygtuką ieškoti.
5. Sistema atvaizduoja paieškos rezultatus.
6. Scenarijaus pabaigą.

GPM1.AS3. Ieškoti patinkančio gyvūno pagal vardą, kategoriją ir amžių.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Globotiniai“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius pasirenka ieškomo gyvūno vardą.
4. Aktorius pasirenka ieškomo gyvūno kategoriją.
5. Aktorius pasirenka ieškomo gyvūno amžių.
6. Paspaudžia mygtuką ieškoti.
7. Sistema atvaizduoja paieškos rezultatus.
8. Scenarijaus pabaigą.

GPM1.PS10. Atsisiųsti gyvūnėlių duomenis.

1. Aktorius paspaudžia mygtuką „Globotiniai“.
2. Sistema nukreipia aktorių į „Globotinių“ skiltį.
3. Aktorius spaudžia mygtuką [Atsisiųsti gyvūnėlių duomenis (CSV)].
4. Atsiunčiamas excel failas.
5. Scenarijaus pabaigą.

APIE MUS SKILTIES PERŽIŪROS MODULIS (AMSPM)

AMSPM. Peržiūrėti svetainės pateiktą informaciją nurodytą skiltyje – „Apie mus“

Tikslas: Aktorius peržiūri „Apie mus“ skiltį.

Aktorius: neregistruotas naudotojas

Išankstinės sąlygos: Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

AMSPM1.PS1. Aktorius peržiūri „Apie mus“ skiltį.

1. Aktorius spaudžia pasirinkimo mygtuką [Apie mus].
2. Sistema nukreipia aktorių į „Apie mus“ skiltį.
3. Scenarijau pabaiga.

AMSPM1.PS2. Aktorius peržiūri „Apie mus“ skiltį ir grįžta į pagrindinį sistemos puslapį.

1. Aktorius spaudžia pasirinkimo mygtuką [Apie mus].
2. Sistema nukreipia aktorių į „Apie mus“ skiltį.
3. Aktorius peržiūri pateiktą informaciją.
4. Aktorius paspaudžia ant įmonės logotipo [BestAnimals]
5. Aktorius grąžinamas į pagrindinį sistemos puslapį.
6. Scenarijaus pabaiga.

KONTAKTŲ SKILTIES PERŽIŪROS MODULIS (KSPM)

AMSPM. Peržiūrėti svetainės pateiktą informaciją nurodytą skiltyje – „Kontaktai“.

Tikslas: Aktorius peržiūri „Kontaktų“ skiltį.

Aktorius: neregistruotas naudotojas

Išankstinės sąlygos: Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

KSPM1.PS1. Aktorius peržiūri „Kontaktų“ skiltį.

1. Aktorius spaudžia pasirinkimo mygtuką [Kontaktai].
2. Sistema nukreipia aktorių į „Kontaktų“ skiltį.
3. Scenarijau pabaiga.

AMSPM1.PS2. Aktorius peržiūri „Kontaktų“ skiltį ir grįžta į pagrindinį sistemos puslapį.

1. Aktorius spaudžia pasirinkimo mygtuką [Kontaktai].
2. Sistema nukreipia aktorių į „Kontaktų“ skiltį.
3. Aktorius peržiūri pateiktą informaciją.
4. Aktorius paspaudžia mygtuko [Pradžia]
5. Aktorius grąžinamas į pagrindinį sistemos puslapį.
6. Scenarijaus pabaiga.

AUGINTINIO PRIDĖJIMO MODULIS (APM)

APM. Sukurti naujo globotinio įrašą.

Tikslas: Aktorius sukuria naujo globotinio įrašą.

Aktorius: neregistruotas naudotojas.

Išankstinės sąlygos: Aktorius yra sistemos pagrindiniame lange.

AMP1.PS1. Sukurti naujo globotinio įrašą.

1. Aktorius pasirenka globotinio pridėjimą (paspaudžia mygtuką [Pridėti]);
2. Sistema nukreipia vartotoją į skelbimo pridėjimo skiltį.
3. Aktorius suveda validžius duomenis bei užpildo visus privalomus laukus.
4. Aktorius spaudžia mygtuką [Išsaugoti].
5. Sistema parodo sėkmingo įrašo pridėjimo pranešimą (žr. pranešimą Nr. 1).
6. Scenarijau pabaiga.

AMP1.PS2. Sukurti naujo globotinio įrašą ir peržiūrėti pridėtą skelbimą.

1. Aktorius pasirenka globotinio pridėjimą (paspaudžia mygtuką [Pridėti]);
2. Sistema nukreipia vartotoją į skelbimo pridėjimo skiltį.
3. Aktorius suveda validžius duomenis bei užpildo visus privalomus laukus.
4. Aktorius spaudžia mygtuką [Išsaugoti].
5. Sistema parodo sėkmingo įrašo pridėjimo pranešimą (žr. pranešimą Nr. 1).

6. Aktorius paspaudžia mygtuką [Peržiūrėti skelbimą].
7. Sistema nukreipia aktorių į pridėtą skelbimą.
8. Scenarijaus pabaiga.

AMP1.PS3. Sukurti naujo globalinio įrašą ir grįžti į pradžią.

1. Aktorius pasirenka globalinio pridėjimą (paspaudžia mygtuką [Pridėti]);
2. Sistema nukreipia vartotoją į skelbimo pridėjimo skiltį.
3. Aktorius suveda validžius duomenis bei užpildo visus privalomus laukus.
4. Aktorius spaudžia mygtuką [Grįžti į pradžią].
5. Sistema nukreipia vartotoją į pagrindinį puslapį.
6. Scenarijaus pabaiga.

Alternatyvūs scenarijai:

AMP1.PS1. Aktorius atšaukia paskyros globalinio įrašo pridėjimą.

(prasideda 2 pagrindinio scenarijaus AMP1.PS1. žingsnyje)

1. Aktorius paspaudžia mygtuką [Pradžią].
2. Sistema nukreipia aktorių į pagrindinį sistemos langą.
3. Scenarijaus pabaiga.

AMP1.PS2. Aktorius kurdamas naujo globalinio įrašą neįveda privalomų laukų.

(prasideda 2 pagrindinio scenarijaus AMP1.PS1. žingsnyje)

1. Aktorius neįveda privalomų laukų (kelių ar vieno)(žr. Lentelė Nr. 1).
2. Aktorius paspaudžia mygtuką [Išsaugoti].
3. Sistema parodo klaidos pranešimą. Klaidos pranešimo tekstą žr. pranešimą Nr. 2.
4. Sistema lieka registracijos lange.
5. Scenarijau pabaiga.

DUOMENŲ RINKINIAI

Lentelė Nr. 1.

Eilės Nr.	Pavadinimas	Laukelio tipas	Privalomas?	Redaguojamas?	Pastabos/komentariai/ribojimai
1.	Vardas	Tekstas	Taip	Taip	-
2.	Kategorija	Dropdown	Taip	Taip	-
3.	Amžius	Data	Taip	Taip	Ribojama, kad nebūtų įvesta vėlesnė data nei šiandien diena
4.	Dokumentai	Dropdown	Taip	Taip	
5.	Pasirinkite foto		Taip	Taip	Galima prisegti JPG, JPEG ir PNG tipo failus.
6.	Aprašymas	Tekstas	Ne	Ne	-

PRANEŠIMAI

Pranešimas Nr. 1.



Ačiū! Jūsų skelbimas pridėtas sėkmingai.

[Peržiūrėti skelbimą](#)

[Grįžti į pradžią](#)

Pranešimas Nr. 2

Neteisingai suvesti duomenys. Prašome įvesti visus * pažymėtus laukelius.