Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**komuniciranja preko chat-a**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 18.3.2016 | 1.0 | inicijalna verzija | Tijana Naprta |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1 Uvod](#h.gjdgxs)

[1.1 Rezime](#h.30j0zll)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#h.1fob9te)

[1.3 Reference](#h.3znysh7)

[1.4 Otvorena pitanja](#h.2et92p0)

[2 Scenario](#h.tyjcwt)

[2.1 Kratak opis](#h.3dy6vkm)

[2.2 Tok događaja](#h.1t3h5sf)

[2.3 Posebni zahtevi](#h.4d34og8)

[2.4 Preduslovi](#h.2s8eyo1)

[2.5 Posledice](#h.17dp8vu)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri komuniciranju preko chat-a.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## Reference

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario

## Kratak opis

Radi se o chat prozoru kome pristupaju svi korisnici sistema.

## Tok događaja

## Slanje poruka

1. Korisnik u tekstualno polje unosi željenu poruku

2. Stiska dugme “Send” i šalje poruku

## Primanje poruka od servera

1. Server obaveštava sve korisnike koji su na chat-u da je neko poslao poruku.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan na sistem.

## Posledice

Korisnik može da piše poruke na tekstualnu površinu (chat), koju vide svi korisnici.