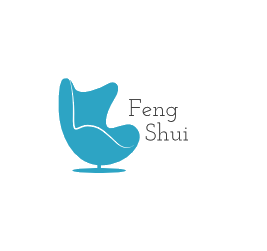
Principi softverskog inženjerstva

Feng Shui



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pregleda profila dizajnera

Verzija 1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 15.3.2018. | 1.0 | Osnovna verzija | Ilija Stevanović |
| 16.3.2018. | 1.1 | Izmenjena osnovna verzija | Ivana Dragutinović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Istorija izmena

Sadržaj

Contents

[1. Uvod - 3 -](#_Toc517279577)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc517279578)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc517279579)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc517279580)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc517279581)

[2. Scenario pregleda profila dizajnera - 3 -](#_Toc517279582)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc517279583)

[2.2. Tok dogadjaja - 4 -](#_Toc517279584)

[2.2.1 Dizajner uspešno ulazi na profil i menja lične podatke - 4 -](#_Toc517279585)

[2.2.1 Dizajner neuspešno menja svoje lične podatke - 4 -](#_Toc517279586)

[2.2.2 Dizajner uspešno menja svoju lozinku - 4 -](#_Toc517279587)

[2.2.3 Dizajner neuspešno menja lozinku - 4 -](#_Toc517279588)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc517279589)

[2.4. Preduslovi - 5 -](#_Toc517279590)

[2.5. Posledice - 5 -](#_Toc517279591)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledu profila dizajnera od strane dizajnera.

* 1. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument je namenjen svim članovima projektnog tima i klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati, i kao pomoć pri projektovanju i testiranju. Može služiti i kao osnova za pisanje uputstva za upotrebu.

* 1. Reference
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
* Guidelines Use Case, Rational Unified Process 2000
* Guidelines Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000
  1. Otvorena pitanja

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

1. Scenario pregleda profila dizajnera
   1. Kratak opis

Dizajner ima mogućnost da, dok je ulogovan, uđe na pregled svog profila, gde ima prikaz svojih ličnih podataka koje može promeniti, kao i primere svog dosadašnjeg rada u vidu slika koje može dodavati pojedinačno.

* 1. Tok dogadjaja
     1. Dizajner uspešno ulazi na profil i menja lične podatke
        1. Dizajner ima pregled svojih ličnih podataka, kao I dugme za promenu ličnih podataka.
        2. Dizajner menja lične podatke klikom na dugme, čime mu se prikazuje deo stranice sa formom, gde unosi nove lične podatke (može menjati lični opis, korisničko ime i dodati profilnu fotografiju ili fotografiju za svoj portfolio).

3. Klikom na dugme “Izmeni” dizajner menja svoje podatke i dobija poruku o uspešnosti.

* + 1. Dizajner neuspešno menja svoje lične podatke
       1. Dizajner ne unosi ništa novo u formu za promenu ličnih podataka
       2. Klikom na dugme „Izmeni“, dizajner dobija poruku kako nijedno polje nije popunjeno.
    2. Dizajner uspešno menja svoju lozinku
       1. Dizajner na profile ima i dugme za promenu lozinke. Klikom na dugme otvara mu se stranica sa formom za promenu lozinke.
       2. Dizajner unosi tačno sve potrebne podatke i klikom na dugme “Potvrdi” dobija poruku o uspešnosti.
    3. Dizajner neuspešno menja lozinku

1.Dizajner unosi istu novu lozinku kao i trenutnu i dobija poruku o tome.

1a. Dizajner unosi razlicitu novu lozinku i potvrdu nove lozinke i dobija poruku o neslaganju.

1b. Dizajner unosi pogresnu trenutnu lozinku i dobija poruku o tome.

* 1. Posebni zahtevi

Nema

* 1. Preduslovi

Pre pokušaja ovakvog scenarija upotrebe, osoba koja pristupa sistemu mora da bude ulogovana kao dizajner.

* 1. Posledice

Ukoliko je dizajner uspešno promenio lične podatke, odmah će videti promene na stranici svog profila.

Ukoliko je dizajner uspešno dodao sliku u kolekciju primera dotadašnjih radova, odmah će je videti na stranici svog profila.