Principi softverskog inženjerstva

Projektni zadatak

Feng Shui

Specifikacija scenarija upotrebe Odgovor dizajnera korisniku

Verzija 1.0



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 17.3.2018 | 1.0 | Osnovna verzija | Savović Aleksa |
| 20.6.2018 | 1.1 | Izmenjen način slanja završenog rada korisniku | Stevanović Ilija |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

+Istorija izmena

Sadržaj

[1. Uvod - 3 -](#_Toc445854017)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc445854018)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc445854019)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc445854020)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc445854021)

[2. Scenario slanja novog problema - 3 -](#_Toc445854022)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc445854023)

[2.2. Tok dogadjaja - 3 -](#_Toc445854024)

[2.2.1 Dizajner šalje rad korisniku.............................................................................................- 3 -](#_Toc445854025)

[2.2.2 Dizajner neuspešno šalje rad korisniku...........................................................................- 4 -](#_Toc445854026)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc445854027)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc445854028)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc445854029)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odgovoru dizajnera korisniku.

* 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 slanja novog problema
   1. Kratak opis

Nakon što dizajner završi sa izradom projekta, on salje uradjeno korisniku koji je to narucio, a korisnik dobija link na kojem moze oceniti saradnju i kvalitet rada dizajnera.

* 1. Tok dogadjaja
     1. Dizajner šalje rad korisniku
        1. Dizajner je završio sa izradom projekta I šalje ga pritiskom na dugme “Pošalji korisniku”.
        2. Vrši se slanje projekta klijentu(korisniku koji je postavio oglas) putem elektronske pošte sa slikom dizajniranog prostora u prilogu, a klijent dobija mogućnost za ocenjivanjem dizajnera na mail.
  2. Posebni zahtevi
  3. Preduslovi

Ulogovani dizajner je završio projekat za koji je izabran od strane nekog korisnika.

* 1. Posledice

Oglas se prebacuje u neaktivne, projekat i link za ocenjivanje su dostupni korisniku.