Principi softverskog inženjerstva

Projektni zadatak

Feng Shui

Specifikacija scenarija upotrebe prijavljivanja dizajnera za oglas

Verzija 1.0



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 17.3.2018 | 1.0 | Osnovna verzija | Aleksa Savović |
| 18.6.2018 | 2.0 | Promena u nazivu dugmica | Aleksa Savović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Istorija izmena

Sadržaj

[1. Uvod - 3 -](#_Toc445853849)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc445853850)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc445853851)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc445853852)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc445853853)

[2. Scenario moderisanja sajta od strane admina - 3 -](#_Toc445853854)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc445853855)

[2.2. Tok dogadjaja - 3 -](#_Toc445853856)

[2.2.1 Uspešno prijavljivanje dizajnera za oglas.......................................................................- 3 -](#_Toc445853857)

[2.2.2 Neuspešno prijavljivanje dizajnera za oglas - 4 -](#_Toc445853858)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc445853859)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc445853860)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc445853861)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju dizajnera za oglas.

* 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 moderisanja sajta od strane admina
   1. Kratak opis

Dizajner ima mogućnost da klikne na oglas i da se prijavi, i postavi svoju ponudu korisniku koji je napravio oglas. Ponuda se sastoji iz unosa cene i vremena potrebnog za izradu projekta

* 1. Tok dogadjaja

Dizajner klikne na neki od oglasa sa oglasne table.

* + 1. Uspešno prijavljivanje dizajnera za oglas
       1. Dizajner unosi cenu I vreme potrebno za izradu projekta.
       2. Dizajner pritiska dugme “PRIJAVI SE”.
       3. Dizajner se dodaje na listu prijavljenih dizajnera za oglas uz poruku “Uspešno ste prijavljeni za oglas”.
    2. Neuspešno prijavljivanje dizajnera za oglas
       1. Dizajner ne unosi podatke u jedno od dva polja ili unosi negativne vrednosti.
       2. Dizajner pritiska dugme “PRIJAVI SE“.
       3. Na sajtu se pojavljuje obaveštenje o grešci.

* 1. Posebni zahtevi

Nema.

* 1. Preduslovi

Ulogovani korisnik mora biti dizajner.

* 1. Posledice

Dizajner ce se sa svojom ponudom naći u listi ponuda za oglas.