Principi softverskog inženjerstva

Projektni zadatak

Feng Shui

Specifikacija scenarija upotrebe odabira dizajnera za izradu projekta

Verzija 2.0



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 17.3.2018 | 1.0 | Osnovna verzija | Savović Aleksa |
| 3.5.2018 | 2.0 | Ispravka imena poglavlja | Savović Aleksa |
| 18.6.2018 | 3.0 | Ispravka u pravilima za odabir | Savović Aleksa |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 Korisnik vrši odabir dizajnera za oglas - 3 -](#_Toc445854025)

[2.2.2 Korisnik neuspešno vrši odabir dizajnera za oglas - 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 za odabir dizajnera koji ce raditi projekat.

* 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

Korisnik koji je postavio oglas vrši izbor dizajnera.

* 1. Tok dogadjaja

Ulogovani korisnik klikne na oglas koji je on postavio.

* + 1. Korisnik vrši odabir dizajnera za oglas.

1. Korisnik odabere dizajnera klikom na dugme “PRIHVATI“ u listi prijavljenih za oglas.
2. Oglas nestaje sa oglasne table i pojavljuje se na profilu dizajnera.
   1. Posebni zahtevi
   2. Preduslovi

Odabir dizajnera može vršiti samo korisnik u čijem je vlasništvu oglas. Mora postojati bar jedan dizajner prijavljen za oglas.

* 1. Posledice

Oglas se uklanja sa oglasne table, a odabrani dizajner može početi sa izradom projekta.