LightsOn

Čuvanje projekta

Verzija 1.0

Istorija revizija

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 02.01.2025 | 1.0 | Prva verzija dokumenta | Dušan Marilović |

Sadržaj

1. Uvod 4

1.1 Svrha 4

1.2 Područje 4

1.3 Definicije, akronimi, skraćenice 4

1.4 Reference 4

1.5 Pregled 4

2. Tok događaja - Dizajn 4

3. Izvedeni zahtjevi 4

Čuvanje projekta

# Uvod

Dokumenti o implementaciji slučajeva upotrebe pružaju pregled svrhe i opsega slučajeva upotrebe. Realizacija slučajeva upotrebe je izuzetno važan deo implementacije prethodno definisanih zahteva, jer predstavlja proces implementacije samih funkcionalnosti sistema.

## Svrha

Svrha ovog dokumenta je definisanje osnovnih principa koji će se koristiti prilikom implementacije slučajeva upotrebe sistema, te precizno odredjivanje njihovog opsega i implementacije u dizajnu.

## Područje

Ovaj dokument obuhvata specificiranje implementacije slučajeva upotrebe, način njihovog predstavljanja i šablone za opis. Softver razvijaju članovi tima 1. Proizvod je namenjen za projektovanje strujnih mreza u zgradama

## Definicije, akronimi, skraćenice

Definicije, akronimi i skraćenice su opisani u dokumentu Rječnik.

## Reference

…

## Pregled

U narednim sekcijama dokumenta nalazi se opis kako se realizuje odredjeni slučaj upotrebe u smislu saradnje sa drugim objektima. U poslednjoj sekciji dokumenta dat je pregled zahteva koji se moraju uzeti u obzir prilikom implementacije, a koji se ne razmatraju tokom procesa dizajna.

# Tok dogadjaja - Dizajn

Korisnik bira opciju za čuvanje projekta, koja je dostupna u Toolbar-u i meniju. Poziva se metoda execute(), implementirana u klasi SaveProject. Potom se otvara forma za unos imena i lokacije. Kada su podaci pravilno uneti, poziva se metoda saveAsProject(), i projekat se čuva na željenoj lokaciji.

# Izvedeni zahtjevi

Prilikom implementacije nije bilo posebnih ograničenja u vezi sa nefunkcionalnim zahtevima, osim što je vreme odziva programa na bilo koju akciju trebalo da bude najviše 1 sekundu.