

Elektrotehnicki fakultet u Beogradu

Principi Softverskog Inzenjerstva

Projekat TableMate

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti rezervacije stola

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.3.2023.	1.0	inicijalna verzija	Milica Banjac

Sadržaj

1.	Uvod.....	4
1.1	Rezime	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3	Reference	4
1.4	Otvorena pitanja	4
2.	Scenario rezervacije stolova	4
2.1	Kratak opis.....	4
2.2	Tok događaja	4
2.2.1	Korisnik uspesno rezervise zeljeni sto	4
2.2.2	Korisnik odustaje od rezervacije.....	5
2.2.2.1	Korisnik odustaje odmah	5
2.2.2.2	Korisnik odustaje nakon izbora datuma.....	5
2.2.2.3	Korisnik odustaje nakon izbora datuma i vremena	5
2.2.2.4	Korisnik odustaje nakon izbora datuma, vremena i stola	5
2.3	Posebni zahtevi	5
2.4	Preduslovi	5
2.5	Posledice.....	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri rezervaciji stolova u objektu, sa prilozenom slikom rasporeda istih unutar objekta.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument ce koristiti svi clanovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a moze se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Resenje
1	Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima pre pocetka rezervacije?	
2	Da li je potrebno praviti ekran sa obavestenjem na kraju izvršene rezervacije?	

2. Scenario rezervacije stolova

2.1 Kratak opis

Korisniku aplikacije je na raspolaganju slika sa rasporedom stolova za izabrani objekat odnosno za onaj objekat za koji bi zeleo da napravi rezervaciju. Stolovi na slici su numerisani. Korisnik najpre bira datum koji zeli, zatim vreme, i na kraju konkretan sto koji zeli da rezervise. Na osnovu unetog datuma i vremena, korisnik ce klikom na izbor opcije stola dobiti padajucu listu raspolozivih stolova, od kojih bira tacno jedan, a potom potvrđuje rezervaciju klikom na "Submit" dugme.

2.2 Tok dogadjaja

Korisnik bira objekat koji bi zeleo da rezervise klikom na dugme "See more" zeljenog objekta, a potom na dugme "Reserve a table". Korisnik zatim unosi zeljeni datum i vreme, i bira sto koji zeli. Klikom na dugme za potvrdu rezervacije, ona ce biti izvršena, dok ce povratkom na prethodnu stranicu uneti podaci biti anulirani.

2.2.1 Korisnik uspesno rezervise zeljeni sto

1. Korisnik bira odredjeni objekat klikom na dugme "See more"
2. Korisnik bira da rezervise sto klikom na dugme "Reserve a table"
3. Korisnik bira zeljeni datum
4. Korisnik bira zeljeno vreme
5. Korisnik klikce na dugme "Submit"

2.2.2 Korisnik odustaje od rezervacije

2.2.2.1 Korisnik odustaje odmah

1. Korisnik bira određeni objekat klikom na dugme “See more”
2. Korisnik bira da rezervise sto klikom na dugme “Reserve a table”
3. Korisnik klikce na povratak na prethodnu stranicu

2.2.2.2 Korisnik odustaje nakon izbora datuma

1. Korisnik bira određeni objekat klikom na dugme “See more”
2. Korisnik bira da rezervise sto klikom na dugme “Reserve a table”
3. Korisnik bira zeljeni datum
4. Korisnik klikce na povratak na prethodnu stranicu

2.2.2.3 Korisnik odustaje nakon izbora datuma i vremena

1. Korisnik bira određeni objekat klikom na dugme “See more”
2. Korisnik bira da rezervise sto klikom na dugme “Reserve a table”
3. Korisnik bira zeljeni datum
4. Korisnik bira zeljeno vreme
5. Korisnik klikce na povratak na prethodnu stranicu

2.2.2.4 Korisnik odustaje nakon izbora datuma, vremena i stola

1. Korisnik bira određeni objekat klikom na dugme “See more”
2. Korisnik bira da rezervise sto klikom na dugme “Reserve a table”
3. Korisnik bira zeljeni datum
4. Korisnik bira zeljeno vreme
5. Korisnik bira zeljeni sto
5. Korisnik klikce na povratak na prethodnu stranicu

2.3 **Posebni zahtevi**

Nema.

2.4 **Preduslovi**

Pre rezervacije korisnik mora biti registrovan, a potom i prijavljen na aplikaciju.

2.5 **Posledice**

Rezervacija se evidentira u bazi podataka ukoliko je izvršena.