

Univerzitet u Beogradu, Elektrotehnički fakultet

Principi softverskog inženjerstva

*Aplikacija Blank Space*

*Tim Janski prevrat*

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prihvatanja i odbijanja predloga izvođača i pesama**

Verzija 1.2

Članovi tima:

- Jana Stanisavljević 0381/2021
- Andrija Tomić 0489/2021
- Tamara Radojčić 0214/2021
- Maša Nikolić 0439/2021

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
11.03.2024.	1.0	Inicijalna verzija	Jana Stanisavljević
01.04.2024.	1.1	Ispravke nakon formalne inspekcije	Jana Stanisavljević
24.05.2024.	1.2	Ispravke nakon implementacije	Jana Stanisavljević

# 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 prihvatanja i odbijanja predloga izvođača i pesama.....	5
2.1. Kratak opis .....	5
2.2 Tok događaja .....	5
2.2.1 Prihvatanje/odbijanje predloga izvođača .....	5
2.2.2 Prihvatanje/odbijanje predloga pesama.....	6
2.3 Posebni zahtevi .....	6
2.4 Preduslovi.....	6
2.5 Posledice .....	7

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prihvatanju i odbijanju predloga izvođača i pesama (koje su dali Student i Master korisnici) od strane Administratora.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju.

## 1.3 Reference

- Projektni zadatak
- SSU dodavanje žanra, izvođača i pesme

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

## 2. Scenario prihvatanja i odbijanja predloga izvođača i pesama

### 2.1. Kratak opis

Administrator ima pravo da prihvati ili odbije predloge izvođača i pesama, koje su dali Student i Master korisnici.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Prihvatanje/odbijanje predloga izvođača

1. Administrator u meniju bira opciju *Predlozi izvođača*.
2. Prikazuje se lista predloženih izvođača, sa korisničkim imenima korisnika koji su ih predložili i žanrom kom pripadaju. Pored svakog predloga stoje dva dugmeta – *Prihvati* i *Odbij*.
  - 2.1 Nema novih predloga – ispisuje se poruka i ostaje se na istoj strani, dalji koraci su onemogućeni.
3. Administrator pritiska dugme *Prihvati/Obij*.
  - 4.1 U slučaju da je pritisnuo *Prihvati*, prelazi se na novu stranicu i dešava se sledeći tok događaja:
    - 4.1.1 Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Naziv pesme* unosi naziv nove pesme.
    - 4.1.2 Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Poznati stihovi* unosi stihove koji će se prikazivati igraču, i u polje sa natpisom *Nepoznati stihovi* stihove koje igrač treba da pogodi. Takođe, bira radio button sa nivoom – easy, normal, hard i klikom na *Browse...* se otvara prozor peko kog dodaje mp3 fajl sa delom pesme.
    - 4.1.3 Administrator pritiska dugme *Dodaj pesmu*.
      - 4.1.3.1 Neki podatak nije unet – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
      - 4.1.3.2 Ime pesme već postoji za dati nivo i izvođača – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
      - 4.1.3.3 Fajl sa zvukom nije u dobrom formatu – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
    - 4.1.4 Prelazi se na početnu stranu.
  - 4.2 U slučaju da je pritisnuo *Odbij*, iskače prozor sa pitanjem *Da li ste sigurni da želite da odbijete predlog?*
    - 4.2.1 Korisnik potvrđuje.
      - 4.2.1.1 Stranica se ponovo učitava i odbijen predlog se više ne prikazuje.
    - 4.2.2 Korisnik negativno odgovara.

4.2.2.1 Stranica ostaje ista.

## 2.2.2 Prihvatanje/odbijanje predloga pesama

1. Administrator u meniju bira opciju *Predlozi pesama*.

2. Prikazuje se lista predloženih pesama, sa korisničkim imenima korisnika koji su ih predložili, žanrom kom pripadaju i izvođačem. Pored svakog predloga stoje dva dugmeta – *Prihvati* i *Odbij*.

2.1 Nema novih predloga – ispisuje se poruka i ostaje se na istoj strani, dalji koraci su onemogućeni.

3. Administrator pritiska dugme *Prihvati/Obij*.

4.1 U slučaju da je pritisnuo *Prihvati*, prelazi se na novu stranicu i dešava se sledeći tok događaja:

4.1.1 Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Poznati stihovi* unosi stihove koji će se prikazivati igraču, i u polje sa natpisom *Nepoznati stihovi* stihove koje igrač treba da pogodi. Takođe, bira radio button sa nivoom – easy, normal, hard i klikom na *Browse...* se otvara prozor peko kog dodaje mp3 fajl sa delom pesme.

4.1.2 Administrator pritiska dugme *Dodaj pesmu*.

4.1.2.1 Neki podatak nije unet – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.

4.1.2.2 Ime pesme već postoji za dati nivo i izvođača – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.

4.1.2.3 Fajl sa zvukom nije u dobrom formatu – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.

4.1.3. Iskače prozor o uspehu i prelazi se na početnu stranu.

4.2 U slučaju da je pritisnuo *Odbij*, iskače prozor sa pitanjem *Da li ste sigurni da želite da odbijete predlog?*

4.2.1 Korisnik potvrđuje.

4.2.1.1 Stranica se ponovo učitava i odbijen predlog se više ne prikazuje.

4.2.2 Korisnik negativno odgovara.

4.2.2.1 Stranica ostaje ista.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude prijavljen na sistem kao Administrator.

## 2.5 Posledice

Nakon što se predlozi prihvate ili odbiju, brišu se iz baze podataka. Ako su prihvaćeni, u bazu se dodaju izvođači i pesme koji su predloženi i u budućnosti se mogu koristiti u igri.