

# ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET, UNIVERZITET U BEOGRADU

## Projekat LoLCompanion

iz predmeta

## Principi softverskog inženjerstva

# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti dodavanja i brisanja izazova

*Tim:*

NoodlSoft:

- Andrej Jakovljević 18/0039
- Dragan Milovančević 18/0153
- Veljko Rvović 18/0132
- Aleksandar Maksimović 18/0016

*Verzija:*

1.0

Beograd, mart 2021.

# Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>2</b>
1.1	Rezime . . . . .	2
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe . . . . .	2
1.3	Reference . . . . .	2
1.4	Otvorena pitanja . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Scenario dodavanja i brisanja izazova</b>	<b>2</b>
2.1	Kratak opis . . . . .	2
2.2	Tok događaja . . . . .	2
2.2.1	Korisnik uspešno dodaje izazov . . . . .	2
2.2.2	Korisnik nije popunio sve potrebne forme . . . . .	3
2.2.3	Korisnik uspešno briše izazov . . . . .	3
2.2.4	Korisnik neuspešno briše izazov . . . . .	3
2.3	Posebni zahtevi . . . . .	3
2.4	Preduslovi . . . . .	3
2.5	Posledice . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Istorija izmena</b>	<b>4</b>

# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju i brisanju izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1		

# 2 Scenario dodavanja i brisanja izazova

## 2.1 Kratak opis

Moderatori dodaju i brišu izazove koji korisnici vide.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno dodaje izazov

1. Pritiskom na dugme *All challenges* u padajućem meniju ispod svog korisničkog imena, korisnik otvara prozor gde se nalaze izazovi.

2. Pritiskom na dugme *New challenge* korisnik otvara prozor gde se nalazi forma za kreiranje novog izazova.
3. Korisnik popunjava formu za kreiranje izazova sa informacijama i imenu, opisu i slici izazova, kao i heroju i ulozi koju igrač treba da igra da bi prešao izazov.
4. Korisnik dodaje uslov za prelaženje izazova u obliku jednog ili više zadataka koje igrač treba da izvrši i pritiska dugme *Add option*
5. Korisnik pritiskom na dugme *Add challenge* pravi novi izazov.

### **2.2.2 Korisnik nije popunio sve potrebne forme**

Sve isto kao i u scenariju 2.2.1, samo što kreiranje izazova neće biti uspešno jer je korisnik ostavio neko obavezno polje u formi praznim. Korisnik dobija odgovarajuću poruku i vraća se na korak 1.

### **2.2.3 Korisnik uspešno briše izazov**

1. Pritiskom na dugme *All challenges* u padajućem meniju ispod svog korisničkog imena, korisnik otvara prozor gde se nalaze izazovi.
2. Pritiskom na crvenu kantu za otpatke pored izazova korisnik briše odgovarajući izazov.

### **2.2.4 Korisnik neuspešno briše izazov**

1. Pritiskom na dugme *All challenges* u padajućem meniju ispod svog korisničkog imena, korisnik otvara prozor gde se nalaze izazovi.
2. Korisnik pokušava da obriše izazov koji je preduslov za izazov koji vec postoji, operacija je neuspešna i ispisuje se odgovarajuće obaveštenje. Povratak na korak 1.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

## **2.4 Preduslovi**

Korisnik koji kreira ili briše izazove mora imati status moderatora ili administratora.

## 2.5 Posledice

Izazov je kreiran ili izbrisan.

## 3 Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak Opis	Autori
21.3.2021	1.0	Napravljen inicijalni dokument	Veljko Rvović