

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:

1.1

Beograd, mart 2021.

Sadržaj

1	Uvod	2
1.1	Rezime	2
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	2
1.3	Reference	2
1.4	Otvorena pitanja	2
2	Scenario dodavanja i brisanja izazova	2
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
3	Istorija izmena	4

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 unoseći ime, opis i sliku izazova, kao i ulogu heroja 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
13.4.2021	1.1	Izmenjene slovne greške	Aleksandar Maksimović