**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva**

**Projekat**

**Master Minds**



**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**gosta**

Verzija 1.1

Tim: Ocean’s 4

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Ana Blažić |
| 30.03.2020 | 1.1 | Gost ne treba da vidi rang listu | Martina Marković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

* **Uvod**
* **Rezime**

Definicija scenarija upotrebe gosta (neregistrovanog korisnika).

* **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.

* **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

* **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1. | Da li je potrebno da gost dobije obaveštenje o tome kakve sve privilegije ima registrovan korisnik? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* **Scenario funkcionalnosti gosta**
* **Kratak opis**

Gost ima mogućnost da igra kombinovani test, ali se njegovi rezultati ne pamte. Samim tim ne može da ima uvid u svoje rezultate.

* **Tok događaja**

**Uspešan scenario funkcionalnosti gosta:**

* Korisnik klikom na link ’Nastavi kao gost’ dolazi na početnu stranicu za goste.

2e. Gost klikom na link ’takmičenje’ otvara kombinovani test koji može da rešava.

* Dobija 4 ponudjena odgovora od kojih bira 1. Klikom na odgovor, prelazi se na sledeće pitanje, I tako do kraja igre.
* Kada odgovori na sva pitanja, prikazuje mu se ostvaren broj poena.

2e. Gost se klikom na link ’pocetna strana’ vraća na početnu stranu.

* **Posebni zahtevi**

Nema.

* **Preduslovi**

Nema.

* **Posledice**

Gost pristupa njemu dostupnim funkcionalnostima.