Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

Katedra za računarsku tehniku i informatiku



Projektni zadatak: Apetit Bar

Verzija 1.0

Specifikacija slučaja upotrebe slanja porudžbine

|  |  |
| --- | --- |
| Tim:  Дућан | Studenti:  Dušan Pantić 0533/2010  Dušan Savić 0539/2010 |

Beograd, mart 2017.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 05.03.2017 | 1.0 | Inicijalna verzija | Dušan Savić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Istorija izmena

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc479031522)

[1.1 Rezime 4](#_Toc479031523)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc479031524)

[1.3 Reference 4](#_Toc479031525)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc479031526)

[2. Scenario funkcionalnosti slanja porudžbine 5](#_Toc479031527)

[2.1 Kratak opis 5](#_Toc479031528)

[2.2 Tok događaja 5](#_Toc479031529)

[2.2.1 Korisnik uspešno šalje porudžbinu 5](#_Toc479031530)

[2.2.2 Korisnik neuspešno šalje porudžbinu 5](#_Toc479031531)

[2.3 Posebni zahtevi 6](#_Toc479031532)

[2.4 Preduslovi 6](#_Toc479031533)

[2.5 Posledice 6](#_Toc479031534)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe funkcionalnosti slanja porudžbine.

## 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

* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije slučajeva korišćenja funkcionalnosti
* Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
* Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Resenje |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |

# Scenario funkcionalnosti slanja porudžbine

## 2.1 Kratak opis

Korisnici mogu da šalju porudžbine odabirom specijaliteta koje žele da poruče putem opcije „Shop“. Nakon što korisnik kompletira svoju porudžbinu i pošalje je na sistem, čeka da ona bude prihvaćena.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno šalje porudžbinu

Korisnik klikom na opciju „Shop“ prisupa menu-u. On može da pregleda ponudu i da odabere koji specijalitet želi da mu bude dosavljen. To radi klikom na dugme „Buy Now“ koje se nalazi na stranici na koju se dolazi odabirom željenog jela. Nakon što obavi ovu akciju odabrana jela se pojavljuju u korpi. Klikom na dugme „CheckOut“, korisnik dolazi na formu za unošenje ličnih podataka. Polja za podatke su: Ime i Prezime, Ulica i broj, Sprat, Stan, Kontakt telefon i polje za završna uputstva. Sva polja osim tekstualnog polja za završna uputstva su obavezna te ih korisnik mora popuniti. Nakon što sva polja popuni validno klikom na dugme „Submit“ korisnik šalje svoju porudžbinu na sistem i čeka da ona bude prihvaćena od strane restorana.

### 2.2.2 Korisnik neuspešno šalje porudžbinu

Korisnik može na više načina neuspešno da pokuša da pošalje svoju porudžbinu.

Nakon što pristupi Menu-u kao što je opisano u tački 2.2.1 Korisnik na sledeće načine može da ne uspe da pošalje svoju porudžbinu:

* Korisnik može da pokuša da pošalje porudžbinu klikom na dugme „CheckOut“ a da pritom nema ništa u korpi. Tada dobija poruku o neuspešnosti i ostaje na stranici Shop kako bi pokušao ponovo.
* Korisnik nakon odabira specijaliteta i klika na dugme „CheckOut“ dolazi na formu za unos ličnih podataka za dostavu. Korisnik ne unosi podatke u sva obavezna polja ili ostavlja sva polja prazna. Nakon klika na dugme „Submit“ korisnik dobija poruku o neuspešnosti i ostaje na stranici za unos ličnih podataka za dostavu kako bi pokušao ponovo.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva

## 

## 2.4 Preduslovi

Preduslov je da je korisnik bude prijavljen na sistem.

## 2.5 Posledice

Posledica se ogleda tome što nakon što je porudžbina prihvaćena od strane restorana, porudžbina se pojavljuje u sekciji „My Orders“.