



Univerzitet u Sarajevu  
Elektrotehnički fakultet u Sarajevu  
Odsjek za računarstvo i informatiku



# Objektno-orjentirana analiza i dizajn

## Projekat: GameHub

### Use case dijagram

Grupa 4 – Oštri Momci (#momci):

Elvedin Smajić

Vedad Grbo

Tarik Beganović

The diagram is a UML Use Case Diagram for a system named "GameHub". It is divided into two main sections: "Visual Paradigm Online Free Edition" on the left and "GameHub" on the right. The diagram shows the following elements:

- Actors:**
  - Gamer
  - Korisnik
  - Developer
  - Guest
  - Administrator/Observer
  - Gaming kompanija
- Use Cases:**
  - Slanje zahtjeva za prijateljstvo (Extension point: Prihvatanje zahtjeva)
  - Upravljanje korisnickim racunima (Preconditions: Registracija korisnika, Prijava korisnika)
  - Ocjenjivanje igrice
  - Pretraga igrice
  - Postavljanje slika (Extension point: Ukoliko zeli)
  - Prijavlivanje sadržaja
  - Zarada MouseCredits (Extension point: Ukoliko ima dovoljno i ukoliko zeli)
  - Slanje zahtjeva za objavu igrice
  - Brisanje slika
  - Uredivanje slika
  - Sklopavanje prijateljstva (Extension point: Ukoliko zeli)
  - Komentarisanje objava (Extension point: Ukoliko zeli)
  - Slanje poruka
  - Sortiranje po imenu
  - Sortiranje po rejtingu
  - Prikaz igrice
  - Banovanje korisnika
  - Upozorenje korisniku
  - Sankcije korisniku
  - Obrada prijave (Extension point: Prijavljeni sadrzaj narusava pravila)
  - Obrada zahtjeva
  - Igranje nagradne igre (spin)
  - Uredivanje komentara
  - Brisanje komentara
  - Objava igrice
- Relationships:**
  - Include (dashed arrow with <<Include>>):**
    - Upravljanje korisnickim racunima includes Registracija korisnika and Prijava korisnika.
    - Postavljanje slika includes Ukoliko zeli.
    - Prijavlivanje sadržaja includes Ukoliko zeli.
    - Zarada MouseCredits includes Ukoliko ima dovoljno i ukoliko zeli.
    - Slanje zahtjeva za objavu igrice includes Ukoliko ima dovoljno i ukoliko zeli.
    - Sklopavanje prijateljstva includes Ukoliko zeli.
    - Komentarisanje objava includes Ukoliko zeli.
    - Slanje poruka includes Ukoliko zeli.
    - Sortiranje po imenu includes Prikaz igrice.
    - Sortiranje po rejtingu includes Prikaz igrice.
    - Banovanje korisnika includes Sankcije korisniku.
    - Upozorenje korisniku includes Sankcije korisniku.
    - Obrada prijave includes Ukoliko zeli.
    - Obrada zahtjeva includes Ukoliko zeli.
    - Igranje nagradne igre (spin) includes Ukoliko zeli.
    - Uredivanje komentara includes Ukoliko zeli.
    - Brisanje komentara includes Ukoliko zeli.
    - Objava igrice includes Ukoliko zeli.
  - Extend (dashed arrow with <<Extend>>):**
    - Slanje zahtjeva za prijateljstvo extends Prihvatanje zahtjeva.
    - Upravljanje korisnickim racunima extends Registracija korisnika and Prijava korisnika.
    - Postavljanje slika extends Ukoliko zeli.
    - Prijavlivanje sadržaja extends Ukoliko zeli.
    - Zarada MouseCredits extends Ukoliko ima dovoljno i ukoliko zeli.
    - Slanje zahtjeva za objavu igrice extends Ukoliko ima dovoljno i ukoliko zeli.
    - Sklopavanje prijateljstva extends Ukoliko zeli.
    - Komentarisanje objava extends Ukoliko zeli.
    - Slanje poruka extends Ukoliko zeli.
    - Sortiranje po imenu extends Prikaz igrice.
    - Sortiranje po rejtingu extends Prikaz igrice.
    - Banovanje korisnika extends Sankcije korisniku.
    - Upozorenje korisniku extends Sankcije korisniku.
    - Obrada prijave extends Ukoliko zeli.
    - Obrada zahtjeva extends Ukoliko zeli.
    - Igranje nagradne igre (spin) extends Ukoliko zeli.
    - Uredivanje komentara extends Ukoliko zeli.
    - Brisanje komentara extends Ukoliko zeli.
    - Objava igrice extends Ukoliko zeli.
  - Preconditions (dashed arrow with <<Precondition>>):**
    - Upravljanje korisnickim racunima has preconditions Registracija korisnika and Prijava korisnika.

## Scenario 1: Upravljanje korisničkim računom

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Upravljanje korisničkim računom   |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik se registruje/prijavljuje na sistem.   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Registracija (ako je prijava)  |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Korisnik se uspješno registrovao/prijavio na sistem   |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | - Korisnik se ne može registrovati ukoliko postoji već registrovan korisnik sa istim imenom<br>- Korisnik se ne može prijaviti ukoliko je unio pogrešne podatke |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Korisnik  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Pokretanjem aplikacije korisnik ima dvije mogućnosti: da se prijavi ili da se registruje u slučaju da nema kreiran račun.                                       |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /   |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak (registracija)

| <b>Korisnik</b>   | <b>Sistem</b>   |
|---|---|
| 1. Korisnik unosi podatke za registraciju   |   |
|   | 2. Provjerava se u bazi da li postoji već kreiran račun sa istim imenom   |
|   | 3. Novi račun se dodaje u bazu sa svim potrebnim podacima novog korisnika |
| 4. Korisnik dobija obavijest da je uspješno registrovan i ima mogućnost prijave na sistem |   |

### Tok događaja 2: Neuspješan završetak (registracija)

| <b>Korisnik</b>   | <b>Sistem</b>   |
|---|---|
| 1. Korisnik unosi podatke za registraciju                     |   |
|   | 2. Provjerava se u bazi da li postoji već kreiran račun sa istim imenom |
| 3. Korisnik dobija obavijest da je korisničko ime već zauzeto |   |

**Tok događaja 3: Uspješan završetak (prijava)**

| <b>Korisnik</b>  | <b>Sistem</b>   |
|--|---|
| 1. Korisnik unosi podatke za prijavu   |   |
|  | 2. Provjerava se u bazi da li postoji kreiran račun sa odgovarajućim podacima |
| 3. Korisnik dobija obavijest da je korisničko uspješno prijavljen i dobija pristup glavnoj stranici aplikacije |   |

**Tok događaja 4: Neuspješan završetak (prijava)**

| <b>Korisnik</b>   | <b>Sistem</b>   |
|---|---|
| 1. Korisnik unosi podatke za prijavu                                  |   |
|   | 2. Provjerava se u bazi da li postoji kreiran račun sa odgovarajućim podacima |
| 3. Korisnik dobija obavijest da nije ispravno unio podatke za prijavu |   |

## Scenario 2: Slanje zahtjeva za prijateljstvo

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Slanje zahtjeva za prijateljstvo  |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik sistema želi sklopiti prijateljstvo sa drugim korisnikom aplikacije.   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Registracija<br>2. Prijava   |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | - Uspješno poslan zahtjev<br>- Drugi korisnik može prihvatiti zahtjev   |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | - Korisnikov zahtjev je odbijen te osobe ne postaju prijatelji<br>- Nakon trećeg odbijanja, korisnik ne može više slati zahtjeve tom korisniku  |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Gamer, Developer  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik nakon ulaska na profil drugog korisnika ima mogućnost slanja zahtjeva. Nakon slanja, korisnik čeka na prihvatanje zahtjeva koji stiže u notifikacije drugog korisnika. Primalac zahtjeva ima mogućnost prihvatanja i odbijanja zahtjeva. |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | - Sklapanje prijateljstva<br>- Slanje poruka<br>- Komentarisanje objava   |

**Tok događaja 1: Uspješan završetak**

| <b>Korisnik 1 (pošiljalac)</b>             | <b>Korisnik 2 (primalac)</b>                  | <b>Sistem</b>  |
|--|---|--|
| 1. Korisnik šalje zahtjev za prijateljstvo |   |  |
|  |   | 2. Pošiljalac dobija obavijest da je zahtjev uspješno poslan |
|  |   | 3. Primalac dobija obavijest o poslanom zahtjevu             |
|  | 4. Korisnik prihvata zahtjev za prijateljstvo |  |
|  |   | 5. Omogućuje se komunikacija između korisnika                |

**Tok događaja 2: Uspješan završetak – nagrada (achievement)**

| <b>Korisnik 1 (pošiljalac)</b>             | <b>Korisnik 2 (primalac)</b>                  | <b>Sistem</b>   |
|--|---|---|
| 1. Korisnik šalje zahtjev za prijateljstvo |   |   |
|  |   | 2. Pošiljalac dobija obavijest da je zahtjev uspješno poslan  |
|  |   | 3. Primalac dobija obavijest o poslanom zahtjevu  |
|  | 4. Korisnik prihvata zahtjev za prijateljstvo |   |
|  |   | 5. Omogućuje se komunikacija između korisnika   |
|  |   | 6. Korisnici koji su sklapanjem prijateljstva skupili određeni broj prijatelja (100, 200 itd.) dobijaju nagradne poene (MouseCredits) |

**Tok događaja 3: Neuspješan završetak – prva dva zahtjeva**

| <b>Korisnik 1 (pošiljalac)</b>             | <b>Korisnik 2 (primalac)</b>                     | <b>Sistem</b>   |
|--|--|---|
| 1. Korisnik šalje zahtjev za prijateljstvo |  |   |
|  |  | 2. Pošiljalac dobija obavijest da je zahtjev uspješno poslan  |
|  |  | 3. Primalac dobija obavijest o poslanom zahtjevu  |
|  | 4. Korisnik ne prihvata zahtjev za prijateljstvo |   |
|  |  | 5. Pošiljalac dobija obavijest o odbijenom zahtjevu te može ponovo poslati zahtjev istom korisniku (ukoliko želi) |

**Tok događaja 4: Neuspješan završetak – treći zahtjev**

| <b>Korisnik 1 (pošiljalac)</b>             | <b>Korisnik 2 (primalac)</b>                     | <b>Sistem</b>   |
|--|--|---|
| 1. Korisnik šalje zahtjev za prijateljstvo |  |   |
|  |  | 2. Pošiljalac dobija obavijest da je zahtjev uspješno poslan  |
|  |  | 3. Primalac dobija obavijest o poslanom zahtjevu  |
|  | 4. Korisnik ne prihvata zahtjev za prijateljstvo |   |
|  |  | 5. Pošiljalac dobija obavijest o odbijenom zahtjevu, ali sada ne može više slati zahtjev drugom korisniku |

## Scenario 3: Ocjenjivanje igrice

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Ocjenjivanje igrice   |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik sistema želi ocijeniti igricu i dati kritički komentar   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Registracija<br>2. Prijava   |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | - Ocijenjena igrica i komentar se dodaje na listu ocijenjenih igrica korisnika<br>- Vršiti se ažuriranje srednje ocjene igrice  |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | - Korisnik je odustao od ocjenjivanja   |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Gamer   |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik nakon pretraživanja igrice ostavlja ocjenu i komentar na tu igricu. Ukoliko je igra već ocijenjena od strane korisnika, moguće je promijeniti ocjenu i komentar. |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /   |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                                   | <b>Sistem</b>  |
|---|--|
| 1. Korisnik odabira opciju za ocjenjivanje igrice |  |
|   | 2. Otvara se prozor za unos ocjene i komentara           |
| 3. Korisnik unosi ocjenu (1-10) i komentar        |  |
|   | 4. Dodaje se ocjena na listu i ažurira se srednja ocjena |

### Tok događaja 2: Neuspješan završetak

| <b>Korisnik</b>   | <b>Sistem</b>   |
|---|---|
| 1. Korisnik odabira opciju za ocjenjivanje igrice         |   |
|   | 2. Otvara se prozor za unos ocjene i komentara                                      |
| 3. Korisnik odustaje od namjere i odabira opciju za izlaz |   |
|   | 4. Prozor se zatvara, a dotadašnje unesene informacije (ocjena i komentar) se brišu |



## Scenario 4: Postavljanje slike

|  |  |
|--|--|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Postavljanje slike   |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik sistema želi objaviti sliku i ako želi dodati opis  |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /  |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Registracija<br>2. Prijava  |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | - Postavljena slika se pojavljuje na profilu korisnika   |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | - Korisnik je odustao od postavljanja  |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Gamer/Developer  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /  |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik nakon odabira slike i dodanog opisa, koji nije obavezan, objavljuje sliku na svom profilu |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /  |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                            | <b>Sistem</b>                                     |
|--|---|
| 1. Korisnik odabira opciju za objavu slike |   |
|  | 2. Otvara se prozor za unos slike i opisa         |
| 3. Korisnik odabira sliku i unosi opis     |   |
|  | 4. Dodaje se slika sa opisom na korisnički profil |

### Tok događaja 2: Neuspješan završetak

| <b>Korisnik</b>   | <b>Sistem</b>   |
|---|---|
| 1. Korisnik odabira opciju za objavu slike                |   |
|   | 2. Otvara se prozor za unos slike i opisa   |
| 3. Korisnik odustaje od namjere i odabira opciju za izlaz |   |
|   | 4. Prozor se zatvara, a dotadašnje unesene informacije (slika i opis) se brišu                              |
|   | 5. Korisnici koji su objavama došli do određenog broja (10, 20 itd.) dobijaju nagradne poene (MouseCredits) |

## Scenario 5: Sankcionisanje korisnika

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Sankcionisanje korisnika  |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Administrator sistema sankcioniše korisnika koji je prekršio pravila ponašanja. |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Postavljanje slike ili ocjena igre<br>2. Prijavljivanje sadržaja             |
| <b>Posljedice - uspješan završetak</b>   | Korisnik uspješno sankcionisan  |
| <b>Posljedice - neuspješan završetak</b> | /   |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Administrator, Gamer, Developer   |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Administrator nakon revizije prijave sankcioniše prijavljenog korisnika.        |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | Banovanje korisnika, upozorenje korisniku                                       |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                                       | <b>Administrator</b>                    |
|---|---|
| 1. Korisnik objavio sliku                             |   |
| 2. Drugi korisnik prijavio sliku kao neželjen sadržaj |   |
|   | 3. Administrator sankcionisao korisnika |

### Tok događaja 2: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>  | <b>Administrator</b>                    |
|--|---|
| 1. Korisnik ocijenio igricu (napisao komentar)           |   |
| 2. Drugi korisnik prijavio komentar kao neželjen sadržaj |   |
|  | 3. Administrator sankcionisao korisnika |

## Scenario 6: Objava igrice

|  |  |
|--|--|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Objava igrice  |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Administrator sistema pregleda zahtjev za objavu poslan od strane developera/<br>Gaming kompanija objavljuje igricu.   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | -Slanje zahtjeva za objavu igrice  |
| <b>Preduslovi</b>                        |  |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Igrica uspješno objavljena   |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | /  |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Administrator, Developer, Gaming kompanija   |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /  |
| <b>Glavni tok</b>                        | Ukoliko je u pitanju developer, administrator nakon revizije zahtjeva odlučuje o postavljanju igrice na stranicu. U slučaju gaming kompanije, gaming kompanija objavljuje igricu |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /  |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak (Developer)

| Korisnik                   | Administrator                     | Sistem  |
|----------------------------|-----------------------------------|---|
| 1. Korisnik poslao zahtjev |                                   |   |
|                            | 2. Administrator obrađuje zahtjev |   |
|                            | 3. Administrator prihvata zahtjev |   |
|                            |                                   | 4. Korisnik dobija obavještenje da je zahtjev prihvaćen, i da je igrica objavljena                    |
|                            |                                   | 5. Korisnici koji su objavili određen broj igrice (5, 10 itd.) dobijaju nagradne poene (MouseCredits) |

**Tok događaja 2: Uspješan završetak (Gaming kompanija)**

| <b>Gaming kompanija</b>        | <b>Sistem</b>   |
|--------------------------------|---|
| 1. Kompanija objavljuje igricu |   |
|                                | 2. Kompanija dobija obavještenje da je igrica uspješno objavljena |

**Tok događaja 3: Neuspješan završetak (Developer)**

| <b>Korisnik</b>            | <b>Administrator</b>              | <b>Sistem</b>   |
|----------------------------|-----------------------------------|---|
| 1. Korisnik poslao zahtjev |                                   |   |
|                            | 2. Administrator obrađuje zahtjev |   |
|                            | 3. Administrator odbija zahtjev   |   |
|                            |                                   | 4. Korisnik dobija obavještenje da je zahtjev odbijen |

## Scenario 7: Igranje nagradne igre (spin)

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Igranje nagradne igre (spin)  |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik učestvuje u nagradnoj igri   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Zarada MouseCredits  |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Korisnik uspješno odigrao nagradnu igru   |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | Korisnik neuspješno odigrao nagradnu igru (nema dovoljno MouseCreditsa)         |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Gamer, Developer  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Gamer/developer nakon što ostvari određen broj MouseCredits igra nagradnu igru. |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /   |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| Korisnik                          | Sistem  |
|-----------------------------------|---|
| 1. Korisnik odigrao nagradnu igru |   |
|                                   | 2. Korisnik obaviješten da nije osvojio ništa 😞 |

### Tok događaja 2: Uspješan završetak

| Korisnik                          | Sistem   |
|-----------------------------------|--|
| 1. Korisnik odigrao nagradnu igru |  |
|                                   | 2. Korisniku obaviješten da je osvojio nagradu 😊 |

### Tok događaja 3: Neuspješan završetak

| Korisnik                                   | Sistem   |
|--|--|
| 1. Korisnik pokušao odigrati nagradnu igru |  |
|  | 2. Korisnik obaviješten da nema dovoljno MouseCredits da bi učestvovao |

## Scenario 8: Zarada MouseCredits

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Zarada MouseCredits   |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik obavljenjem određenih aktivnosti zarađuje virtualnu valutu MouseCredits.   |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Postavljanje slika ili ocjenjivanje igrica ili sklapanje prijateljstva   |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Korisnik uspješno zaradio MouseCredits  |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | /   |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Korisnik, Gamer, Developer  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik/gamer/developer se ispunjavanjem određenih zadataka približavaju normi koju je potrebno ispuniti za zaradu MouseCredits. |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | Igranje nagradne igre (spin)  |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                                | <b>Sistem</b>  |
|--|--|
| 1. Korisnik sklopio određen broj prijateljstva |  |
|  | 2. Sistem nagradio korisnika sa određenim brojem poena |

### Tok događaja 2: Uspješan završetak

| <b>Gamer</b>                          | <b>Sistem</b>                                       |
|---------------------------------------|---|
| 1. Gamer ocijenio određen broj igrica |   |
|                                       | 2. Sistem nagradio gamera sa određenim brojem poena |

### Tok događaja 3: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                          | <b>Sistem</b>   |
|--|---|
| 1. Developer objavio određen broj igrica |   |
|  | 2. Sistem nagradio developera sa određenim brojem poena |

## Scenario 9: Prijavljivanje sadržaja

|  |   |
|--|---|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Prijavljivanje sadržaja   |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik prijavljuje sadržaj koji smatra neprikladnim                               |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /   |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Ocjenjivanje igrice (komentar) ili postavljanje slike                            |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Korisnik uspješno prijavio sadržaj  |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | /   |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Korisnik  |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /   |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik čitanjem ocjena i uviđanjem da je sadržaj neprikladan prijavljuje sadržaj. |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | /   |

### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                     | <b>Administrator</b>                       |
|-------------------------------------|--|
| 1. Korisnik prijavio sadržaj ocjene |  |
|                                     | 2. Administrator obradio prijavu           |
|                                     | 3. Administrator uklonio ocjenu (komentar) |

### Tok događaja 2: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                        | <b>Administrator</b>  |
|--|---|
| 1. 1. Korisnik prijavio sadržaj ocjene |   |
|  | 2. Administrator obradio prijavu                                      |
|  | 3. Administrator nije uklonio ocjenu (komentar), smatra ga prikladnim |

### Tok događaja 3: Uspješan završetak

| <b>Korisnik</b>                                | <b>Administrator</b>             |
|--|----------------------------------|
| 1. 1. Korisnik prijavio sadržaj slike (objave) |                                  |
|  | 2. Administrator obradio prijavu |

|  |   |
|--|---|
|  | 3. Administrator uklonio sliku (objavu) |
|--|---|

#### Tok događaja 4: Uspješan završetak

| Korisnik                                    | Administrator  |
|---|--|
| 1. Korisnik prijavio sadržaj slike (objave) |  |
|   | 2. Administrator obradio prijavu                                   |
|   | 3. Administrator nije uklonio sliku (objavu), smatra ga prikladnim |

## Scenario 10: Komentarisane objave

|  |  |
|--|--|
| <b>Naziv slučaja upotrebe</b>            | Komentarisane objave (slike)                                       |
| <b>Opis slučaja upotrebe</b>             | Korisnik komentariše objavu (sliku)                                |
| <b>Vezani zahtjevi</b>                   | /  |
| <b>Preduslovi</b>                        | 1. Sklapanje prijateljstva<br>2. Postavljanje slike                |
| <b>Posljedice – uspješan završetak</b>   | Korisnik uspješno komentarisao objavu                              |
| <b>Posljedice – neuspješan završetak</b> | /  |
| <b>Primarni akteri</b>                   | Korisnik1, Korisnik2   |
| <b>Ostali akteri</b>                     | /  |
| <b>Glavni tok</b>                        | Korisnik nakon pregleda objave drugog korisnika komentariše objavu |
| <b>Alternative/proširenja</b>            | Uređivanje komentara, brisanje komentara                           |

#### Tok događaja 1: Uspješan završetak

| Korisnik1  | Sistem   | Korisnik2                     |
|--|--|-------------------------------|
|  |  | 1. Korisnik komentariše sliku |
|  | 2. Dodaje se komentar na sliku u bazi podataka |                               |
| 3. Korisnik dobija notifikaciju i mogućnost pregleda komentara |  |                               |