Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti kupovine karata**

**Verzija 1.1**

Projekat Eventify



Tim: Web wizards

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 20.3.2023. | 1.0 | inicijalna verzija | Vladan Vasić |
| 28.5.2023. | 1.1 | dopunjena verzija – rezervacija karata ubačena u proces kupovine, detaljnije razrađen tok procesa kupovine karte, dodata posledica za rezervaciju,ažuriran logo projekta | Bogdan Radosavljević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc136509345)

[1.1 Rezime 4](#_Toc136509346)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc136509347)

[1.3 Reference 4](#_Toc136509348)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc136509349)

[2. Scenario kupovine karata 4](#_Toc136509350)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc136509351)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc136509352)

[2.2.1 *Korisnik bira događaj za koji želi da kupi karte* 4](#_Toc136509353)

[2.2.2 *Korisnik bira određeni tip i broj karata koje želi za taj događaj i prelazi da na deo za plaćanje* 4](#_Toc136509354)

[2.2.3 *Sistem prikazuje prvi deo forme koji od korisnika zahteva unos ličnih podataka i način kupovine* 4](#_Toc136509355)

[2.2.4 *Korisnik unosi lične podatke, bira da li plaća online karticom ili rezerviše kartu i lično je preuzima, a zatim prelazi na drugi deo forme* 4](#_Toc136509356)

[2.2.5 *Sistem prikazuje drugi deo forme koji predstavlja pregled porudzbine samog korisnika* 4](#_Toc136509357)

[2.2.6 *Korisnik analizira porudzbinu i nastavlja na poslednji deo forme* 4](#_Toc136509358)

[2.2.7 *Sistem prikazuje poslednji deo forme gde zahteva od korisnika da unese podatke sa kartice* 4](#_Toc136509359)

[2.2.8 *Korisnik unosi podatke i potvrđuje uplatu* 4](#_Toc136509360)

[2.2.9 *Sistem obaveštava korisnika da je ispravno izvršio celu akciju i prikazuje mu početnu stranicu* 4](#_Toc136509361)

[2.3 Alternativni tokovi 4](#_Toc136509362)

[2.4 Posebni zahtevi 5](#_Toc136509363)

[2.5 Preduslovi 5](#_Toc136509364)

[2.6 Posledice 5](#_Toc136509365)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kupovini karata za događaj.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario kupovine karata

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Radi se o akcijama koje obavlja korisnik. Korisnik nakon odabranog događaja ima mogućnost da kupi određen broj karata.

## Tok dogadjaja

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario interakcije korisnika sa aplikacijom. Jedan scenario mora imati jedinstveni tok, na svim mestima „grananja“ tj. Tačkama u scenariju gde postoji izbor, mora se izabrati jedna alternativa, a ostale po potrebi se opisuju u dodatnim scenarijama.

## *Korisnik bira događaj za koji želi da kupi karte*

## *Korisnik bira određeni tip i broj karata koje želi za taj događaj i prelazi na deo za plaćanje*

## *Sistem prikazuje prvi deo forme koji od korisnika zahteva unos ličnih podataka i način kupovine*

## *Korisnik unosi lične podatke, bira da li plaća online karticom ili rezerviše kartu i lično je preuzima, a zatim prelazi na drugi deo forme*

## *Sistem prikazuje drugi deo forme koji predstavlja pregled porudzbine samog korisnika*

## *Korisnik analizira porudzbinu i nastavlja na poslednji deo forme*

## *Sistem prikazuje poslednji deo forme gde zahteva od korisnika da unese podatke sa kartice*

## *Korisnik unosi podatke i potvrđuje uplatu*

## *Sistem obaveštava korisnika da je ispravno izvršio celu akciju i prikazuje mu početnu stranicu*

## Alternativni tokovi

Mogući alternativni tokovi koji ne odgovaraju glavnom toku događaja(npr. Kada dolazi do grešaka). Ukoliko u bilo kom trenutku korisnik odustane od kupovine, sistem ga vraća na prvi korak.

*2.2.2a. Nema dovoljno karata na raspologanju koje želi i korisnik nema mogućnost kupovine.*

*2.2.3b. Ako je korisnik ulogovan, neće morati da popunjava obavezne lične podatke u narednom koraku*

*2.2.4a. Ukoliko neulogovani korisnik ne unese sve obavezne podatke, sistem ga vraća u isti korak kako bi uneo sve neophodne podatke.*

*2.2.4b. Korisnik bira da odustane od kupovine karata. Sistem ga tada vraća u tačku 2.2.1*

*2.2.6a. Ako korisnik primeti da je pogrešio prilikom unosa ličnih podataka ili želi nešto da promeni, može da klikne na dugme „Nazad“ i sistem će ga vratiti u korak 2.2.4*

*2.2.6b. Ako je korisnik izabrao opciju da rezerviše kartu, sistem ga odmah prebacuje u korak 2.2.9*

*2.2.8a Korisnik bira da odustane od kupovine karata. Sistem ga tada vraća u tačku 2.2.1*

## Posebni zahtevi

Ako je korisnik izabrao opciju rezervacije karte, treba u narednih 24h tu kartu i da preuzme.

## Preduslovi

Nema.

* 1. **Posledice**

Odgovor se beleži u bazu podataka.