

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Learnopedia

**Funkcionalnosti moderatora: Testiranje pitanjima**

**Marko Brkić 2019/321, Ilija Marković 2019/406  
Raša Stojanović 2020/732, Dejan Drašković 2019/412**

Verzija 1.0

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
22.03.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Raša Stojanović

## Sadržaj

<b>1. Uvod .....</b>	<b>4</b>
1.1. Rezime .....	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
1.3. Otvorena pitanja .....	4
<b>2. Scenario izmene baze kroz formu .....</b>	<b>4</b>
2.1. Kratak opis .....	4
2.2. Tok događaja .....	4
2.2.1. Odluka Korisnika da se testira .....	4
2.2.2. Odgovaranje na pitanja .....	5
2.3. Posebni zahtevi .....	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice .....	5

## 1. Uvod

### 1.1. Rezime

Definisanje scenarija testiranja pitanjima korisnika.

### 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

### 1.3. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li će biti na posebnoj stranici ili ispod članka?	
2		

## 2. Scenario testiranja setom pitanjima

### 2.1. Kratak opis

Nakon što korisnik pročita članak moći će da odluči da li želi da testira svoje znanje. Ako to odluči biće preusmeren ka stranici na kojoj će odgovarati na pitanja na datu temu. I na kraju testiranja prikazaće mu se lični rezultat.

### 2.2. Tok događaja

2.2.1. Odluka Korisnika da se testira

1. Korisnik nakon pročitaneog članka u slučaju odluke da će se testirati klikće na dugme koje vodi na stranicu sa pitanjima.
2. Sistem će tada korisnika preusmeriti na stranicu gde će mu biti prikazana sva pitanja.

#### 2.2.2. Odgovaranje na pitanja

Nakon 2.2.1 uz odluku da će se testirati korisnik počinje da odgovara na pitanja za koja ima neograničeno vreme

1. Kliktajem na jedan od ponuđenih odgovora korisnik odgovara na pitanje i nastavlja dalje.
2. Kada korisnik to poželi svoje testiranje može završiti kliktajem na dugme.
3. Sistem će potom odgovore na pitanja ubaciti u bazu podataka.
4. Sistem će izračunati dobijenu ocenu prikazati je korisniku i uneti je na njegov profil.

#### 2.a) Korisnik nije odgovorio na sva pitanja

1. Sistem prijavljuje korisniku da nije odgovorio na sva pitanja. I prikazuje korisniku prozor na kome može da izabere da li želi da nastavi sa odgovaranjem na pitanja ili je siguran da želi da završi.

### 2.3. Posebni zahtevi

Nema.

### 2.4. Preduslovi

Pre odgovaranje na pitanja korisnik mora biti ulogovan.  
(kako bi se dugme za odgovaranje na pitanja uopste prikazalo)

### 2.5. Posledice

Korisnik na svom profilu dobija novu ocenu njegovog znanja na zadatu temu i oblast.

