Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat SmartGym

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti dodavanja sprava**

**verzija 1.1**

**Istorija Izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| **06.03.2020** | **1.0** | **Inicijalna verzija** | **Marko Pantić** |
| **28.03.2020** | **1.1** | **U tokovima dodata informacija o obaveznim poljima** | **Dušan Cvjetičanin** |
| **01.05.2020** | **1.2** | **Promenjeno dodavanje sprave novog tipa u dodavanje novog tipa** | **Marko Pantić** |

Sadržaj

1. Uvod
   1. Rezime
   2. Namena dokumenta i ciljne grupe
   3. Reference
   4. Otvorena pitanja
2. Scenario dodavanja sprava
   1. Kratak opis
   2. Tok dogadjaja
      1. Dodavanje sprave već postojećeg tipa
      2. Uspešno dodavanje novog tipa
      3. Neuspešno dodavanje novog tipa
      4. Poništavanje akcije dodavanja novog tipa
   3. Posebni zahtevi
   4. Preduslovi
   5. Posledice

# 1.Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija pri dodavanju sprava, sa primerom prototipa.

## 1.2 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.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak

## 1.4 Otvorena pitanja

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

# 2.Scenario dodavanja sprava

## 2.1 Kratak opis

Moderator ima mogućnost dodavnja sprava već postojećeg, ili potpuno novog tipa. Ukoliko dodaje potpuno novu spravu, moderator mora uneti sve potrebne podatke za nju.

## 2.2 Tok dogadjaja

U ovom odeljku je opisan glavni uspešni scenario, kao i alternativni scenariji.

### 2.2.1 Dodavanje sprave već postojećeg tipa

1. Korisnik bira opciju dodavanja sprava.
2. Prikazuje se lista postojećih tipova sprava.
3. Klikom na dugme dodaj dodaje novu spravu željenog tipa.
4. Sprava se dodaje u bazu.

### Uspešno dodavanje novog tipa

1. Korisnik bira opciju da želi da doda spravu novog tipa.
2. Korisniku se otvara prozor sa poljima (naziv sprave, grupa mišića, opis sprave, slika) gde korisnik mora da unese potrebne informacije o tipu sprave, kao i dugme za potvrdu i ponistavanje akcije.
3. Korisnik popunjava sva potrebna polja i klikom na dugme potvrđuje akciju.
4. Novi tip sprave se dodaje u bazu.

### Neuspešno dodavanje novog tipa

* + - 1. Korisnik bira opciju da đeli da doda spravu novog tipa.
      2. Korisniku se otvara prozor sa poljima (naziv sprave, grupa mišića, opis sprave, slika) gde korisnik mora da unese potrebne informacije o tipu sprave, kao I dugme za potvrdu I poništavanje akcije.
      3. Korisnik klikće na dugme za potvrdu akcije, a nije popunio sva polja.
      4. Korisnik se obaveštava da nije popunio sva polja.

### Poništavanje akcije dodavanja novog tipa

1. Korisnik bira opciju da đeli da doda spravu novog tipa.
2. Korisniku se otvara prozor sa poljima (naziv sprave, grupa mišića, opis sprave, slika) gde korisnik mora da unese potrebne informacije o tipu sprave, kao I dugme za potvrdu I ponistavanje akcije.
3. Korisnik klikće na dugme za poništavanje akcije.
4. Prozor se zatvara.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik mora da bude ulogovan na svoj nalog. Korisnik mora biti moderator ili admin.

## Posledice

Dodaje se sprava već postojećeg ili novog tipa u bazu.