

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti obilaska Životinjskog carstva

Projekat Životinjsko carstvo

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
21.03.2023.	1.0	Inicijalna verzija SSU funkcionalnosti obilaska Životinjskog carstva	Andreja Đokić 2020/0274
06.06.2023.	1.1	Manje izmene u skladu sa implementacijom	Marta Anđić 2020/0343

Sadržaj

Contents

Projekat Životinjsko carstvo	1
Istorija izmena	2
Sadržaj	3
1. Uvod	3
1.1 Rezime	3
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	3
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
2. Scenario obilaska Životinjskog carstva	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Posetilac ulazi na sajt	4
2.2.2 Posetilac klikće na atrakciju	4
2.2.3 Posetilac klikće na predeo	4
2.2.4 Posetilac klikće na životinju	4
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri obilasku Životinjskog carstva, sa primerima odgovarajućih html stranica.

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

- Projektni zadatak sfohualsdfbas
- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
- PSI_Vežbe_SSU i prototip

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1		
2		

2. Scenario obilaska Životinjskog carstva

2.1 Kratak opis

Prilikom posećivanja sajta, svaki posetilac ima mogućnost da pregleda predele i životinje koje se nalaze u predelima. Posetilac takođe može da pogleda i pojedinačne slike životinja.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Posetilac ulazi na sajt

1. Posetilac ulazi na sajt i otvara mu se početna stranica na kojoj se nalaze atrakcija dana i predeli.
2. U zavisnosti od toga da li posetilac klikće na atrakciju ili predeo, razmatraju se slučajevi 2.2.2 i 2.2.3, respektivno.

2.2.2 Posetilac klikće na atrakciju

1. Klikom na atrakciju se otvara nova stranica na kojoj se nalazi detaljan opis i slike životinje.
2. Klikom unazad posetilac se vraća na početnu stranu, na akciju 2 scenarija 2.2.1.

2.2.3 Posetilac klikće na predeo

1. Klikom na predeo se izlistavaju sve životinje koje se nalaze u tom predelu.
2. Korisnik se nalazi u odabranom predelu.
3. U zavisnosti od toga da li korisnik želi da ide nazad ili obiđe životinju, razmatraju se slučajevi akcija 2 scenarija 2.2.1 ili scenario 2.2.4, respektivno.

2.2.4 Posetilac klikće na životinju

1. Klikom na dugme **Show profile** ispod željene životinje otvara se stranica sa životinjom i izlistavaju njene slike i opisi.
2. Klikom na nazad se posetilac vraća na predeo, odnosno akcija 2 scenarija 2.2.3.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Nema.