



Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu
Principi Softverskog Inženjerstva (SI3PSI)

Projekat

Virtuelni video klub

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
pregleda naslova**

Verzija 1.0

Tim: The goldDen rASpberry



Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
10.04.2023.	1.0	Inicijalna verzija	Stefan Curović (2020/0068)



1	Uvod.....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
1.3	Reference.....	4
1.4	Otvorena pitanja	4
2	Scenarij pretplate za Kritičara.....	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja.....	4
2.2.1	Korisnik uspešno plaća na licu mesta.....	4
2.2.2	Korisnik uspešno plaća koristeći novac sa naloga.....	5
2.2.3	Korisnik uspešno plaća koristeći poene sa naloga	5
2.2.4	Korisnik ne unosi sve potrebne informacije.....	5
2.2.5	Korisnik nema dovoljno sredstava za plaćanje	5
2.3	Posebni zahtevi	5
2.4	Preduslovi.....	5
2.5	Posledice	5



1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pretplati korisnika za status Kritičara, ili postojećeg Kritičara za produženje svog statusa.

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 za korisnike.

1.3 Reference

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

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Pitanje	Rešenje

2 Scenario pretplate za Kritičara

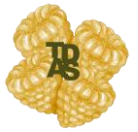
2.1 Kratak opis

Korisnik može da dobije status Kritičara na više načina - uplatom odgovarajuće svote novca na licu mesta, korišćenjem već postojećeg novca na nalogu, ili korišćenjem već postojećih poena na nalogu. Na profilu, korisnik pritiska dugme koje ga vodi na stranicu za plaćanje. Postoji više paketa od kojih korisnik bira jedan, a nakon odabira načina plaćanja (i unošenja svih potencijalno neophodnih informacija) ostvaruje sva prava Kritičara na onaj period koji je odabrao. Postojeći Kritičar takođe može izvršiti uplatu, čime produžava svoj status.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno plaća na licu mesta

1. Korisnik odabira paket i unosi informacije o svojoj kartici (ime i prezime, broj kartice, datum isteka i sigurnosni broj), kao i gradu i državi stanovanja.
2. Korisnik pritiska dugme "Potvrdi uplatu".
3. Korisniku se ispisuje poruka o uspešnoj transakciji i on postaje Kritičar.



2.2.2 Korisnik uspešno plaća koristeći novac sa naloga

1. Korisnik odabira paket iz padajuće liste.
2. Korisnik pritiska dugme "Plati novcem sa naloga".
3. Korisniku se ispisuje poruka o uspešnoj transakciji i on postaje Kritičar.

2.2.3 Korisnik uspešno plaća koristeći poene sa naloga

1. Korisnik odabira paket iz padajuće liste.
2. Korisnik pritiska dugme "Plati poenima sa naloga".
3. Korisniku se ispisuje poruka o uspešnoj transakciji i on postaje Kritičar.

2.2.4 Korisnik ne unosi sve potrebne informacije

1. Korisnik unosi nepotpune informacije o platnoj kartici.
2. Korisnik pritiska dugme "Potvrdi uplatu".
3. Korisniku izlazi obaveštenje, da je neophodno popuniti konkretno prazno polje.

2.2.5 Korisnik nema dovoljno sredstava za plaćanje

1. Korisnik odabira paket i unosi sve neophodne informacije o plaćanju.
2. Korisnik pritiska dugme "Potvrdi uplatu".
3. Korisniku izlazi obaveštenje, da nema dovoljno sredstava i da transakcija nije izvršena.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem (uspešan scenario autorizacije), i mora posedovati dovoljno sredstava na nalogu (ili platnoj kartici) pre izvršenja transakcije.

2.5 Posledice

Korisnik postaje kritičar na (još) onaj period vremena koji je odabrao u paketu. Korisnik, ukoliko je odabrao paket u kom se osvajaju dodatni poeni, na svom nalogu dobija konkretan broj poena.