

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu
Principi Softverskog Inženjerstva (SI3PSI)

Projekat
Virtuelni video klub

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
kupovine i iznajmljivanja naslova**

Verzija 1.1

Tim: The golden rASpberry



Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autori
16.03.2023.	1.0	Inicijalna verzija	Đorđe Golubović (2020/0112)
09.04.2023.	1.1	Izmene nakon formalne inspekcije	Đorđe Golubović (2020/0112)



The goldDen rASpberry

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. Scenario kupovine i iznajmljivanja naslova	4
2.1. Kratak opis	4
2.2. Tok događaja	4
2.2.1. Korisnik bira naslov	4
2.2.2. Korisnik bira želi li da kupi ili iznajmi naslov i želi li da ga plati novcem ili poenima	4
2.2.3. Korisnik je uspešno izvršio transakciju	5
2.2.4. <i>Korisnik nema dovoljno novca ili poena za naslov</i>	5
2.2.5. <i>Korisnik je već kupio naslov</i>	5
2.2.6. <i>Korisnik je na neadekvatan način čekirao radio-buttone</i>	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	5
2.5. Postuslovi	5



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija kupovine i iznajmljivanja naslova od strane registrovanih korisnika, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Svi članovi projektnog tima će koristiti ovaj dokument u razvoju i testiranju projekta. Dokument se može koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu, za registrovane korisnike.

1.3. Reference

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

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je potrebno zabraniti korisniku da kupuje/iznajmljuje filmove koji su u tom trenutku iznajmljeni ili mu dodati još sati pristupa?	

2. Scenario kupovine i iznajmljivanja naslova

2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik se može logovati unošenjem korisničkog imena i lozinke, prilikom čega dobija mogućnost kupovine i iznajmljivanja naslova. Registrovani korisnici, kao i Kritičari mogu kupiti i iznajmiti naslove. Naslovi imaju cenu, ali i nose određeni broj bodova, koji se beleže korisnicima koji su ih kupili/iznajmili. Poeni se dodeljuju u zavisnosti od trajanja, cene i kategorije naslova. Sa poenima korisnik stiže mogućnost da kupi/iznajmi neki naslov koristeći poene osvojene do tog trenutka.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik bira naslov

1. Na ekranu se pojavljuju naslovi koje je moguće odabrati.
2. Korisnik klikom na dugme „Pogledaj“ bira naslov.
3. Pojavljuju se nova stranica sa informacijama o naslovu, načinu plaćanja, novcu i poenima koje ima.

2.2.2. Korisnik bira želi li da kupi ili iznajmi naslov i želi li da ga plati novcem ili poenima

1. Korisnik čeka jedno od dva radio – dugmeta (kupi ili iznajmi).
2. Korisnik čeka jedno od dva radio – dugmeta (novac ili poeni).
3. Korisnik pritiska dugme „Izvrši transakciju“.



2.2.3. Korisnik je uspešno izvršio transakciju

1. Korisniku se prikazuje stranica da je transakcija uspešno izvršena.
2. Korisnik pritiska dugme za početni ekran, pa se vraća na njega.

2.2.4. *Korisnik nema dovoljno novca ili poena za naslov*

1. Korisniku se prikazuje stranica da transakcija nije uspešno izvršena jer nema dovoljno sredstava za kupovinu.
2. Korisnik pritiska dugme za početni ekran, pa se vraća na njega.

2.2.5. *Korisnik je već kupio naslov*

1. Korisniku, kada pristupi stranici filma, nije omogućena kupovina filma.
2. Korisnik pritiska dugme za početni ekran, pa se vraća na njega.

2.2.6. *Korisnik je na neadekvatan način čekirao radio-buttone*

1. Korisnik se vraća na stranicu sa informacijama o naslovu, načinu plaćanja, novcu i poenima koje ima.
2. Korisnik nastavlja od scenarija [2.2.2.](#)

2.3. Posebni zahtevi

Nema.

2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem pre kupovine ili iznajmljivanja naslova (uspešan scenario autorizacije).

Baza podataka mora sadržati informacije od značaja za odabrani naslov.

2.5. Postuslovi

Podaci se beleže u bazi podataka.

Korisnik koji je izvršio transakciju ima pravo pristupa naslovu.

Korisnik dobija odredjeni broj poena koji naslov nosi.