

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi Softverskog Inženjerstva

Hotty

(Dostava hrane)

Specifikacija scenarija upotrebe poručivanje hrane

Verzija 1.0



Tim: Pravoslavni Džedaji

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
29.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Dimitrije Gučević

Sadržaj

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 poručivanja hrane	4
2.2. Kratak opis	4
2.3. Tok događaja	4
2.3.1. Korisnik uspešno poručuje hranu	4
2.3.2. Korisnik izostavlja da popuni sva polja pri unosu podataka potrebnih za dostavu	5
2.4. Posebni zahtevi.....	5
2.5. Preduslovi	6
2.6. Posledice	6

1. Uvod

1.1. Rezime

- Definisanje scenarija upotrebe za poručivanje hrane

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

- Dokument je namenjen svim članovima tima i može koristiti u razvoju i testiranju projekta

1.3. Reference

- Projektni zadatak
- Izrada SSU i prototipa aplikacije (slajdovi sa vežbi)
- Primer SSU (popunjavanje ankete)

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario poručivanja hrane

2.2. Kratak opis

- Prilikom poručivanja hrane registrovani korisnik bira način plaćanja i adresu dostave

2.3. Tok događaja

2.3.1. Korisnik uspešno poručuje hranu

- Korisnik pregleda restorane i klikom na dugme "Meni" ulazi u željeni restoran
- Korisnik pregleda jelovnik restorana i selektuje hranu koju želi da poruči klikom na dugme "Dodaj u korpu"
- Korisnik završava sa pregledanjem hrane i klikće na dugme "Moje Narudžbine"

- Sistem prikazuje novu stranu sa listom hrane koju je selektovao gde korisnik ima opciju da poruči bez popusta i da poruči sa popustom ukoliko je to moguće
- Korisnik bira jednu od opcija klikom na dugme “Poruči”
- Sistem prosleđuje korisnika na stranu za unos potrebnih informacija za dostavu (adresa dostave, način plaćanja...)
- Korisnik pravilno unosi sve potrebne podatke i klikće na dugme “Potvrdi”
- Sistem proverava da li su validni uneti podaci i vraća korisnika na početnu stranu sajta
- Sistem obračunava bodove kao vrednost 10% od cene porudžbine i te bodove korisnik može da iskoristi kao popust pri nekoj od narednih porudžbina

2.3.2. Korisnik izostavlja da popuni sva polja pri unosu podataka potrebnih za dostavu

- Korisnik pregleda restorane i klikom na dugme “Meni” ulazi u željeni restoran
- Korisnik pregleda jelovnik restorana i selektuje hranu koju želi da poruči klikom na dugme “Dodaj u korpu”
- Korisnik završava sa pregledanjem hrane i klikće na dugme “Moje Narudžbine”
- Sistem prikazuje novu stranu sa listom hrane koju je selektovao gde korisnik ima opciju da poruči bez popusta i da poruči sa popustom ukoliko je to moguće
- Korisnik bira jednu od opcija klikom na dugme “Poruči”
- Sistem prosleđuje korisnika na stranu za unos potrebnih informacija za dostavu (adresa dostave, način plaćanja...)
- Korisnik izostavlja da popuni neko polje i klikće na dugme “Potvrdi”
- Sistem vraća korisnika na stranu za unos potrebnih podataka za dostavu

2.4. Posebni zahtevi

- Nema

2.5. Preduslovi

- Korisnik prvo mora da je registrovan i da je ulogovan na svoj profil

2.6. Posledice

- Sistem beleži podatke vezane za porudžbinu u bazu