Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti čuvanja špila**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | Maja Dimitrijević |
| 29.03.2020. | 1.1 | izmena nakon FR faze | Maja Dimitrijević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36416080)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36416081)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36416082)

[1.3 Reference 4](#_Toc36416083)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36416084)

[2. Scenario čuvanja špila 4](#_Toc36416085)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36416086)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36416087)

[*2.2.1* *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu nakon pravljenja špila* 4](#_Toc36416088)

[*2.2.2* *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu nakon pregleda postojećeg špila* 4](#_Toc36416089)

[*2.2.3* *Korisnik proba da sačuva već sačuvani špil* 5](#_Toc36416090)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36416091)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36416092)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36416093)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri čuvanju špila, sa grafičkim opisom priloženim u prototipu koji se nalazi u drugom folderu.

## 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.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1. | Da li treba napraviti mogućnost da se špil pojavljuje samo na korisničkom nalogu, a ne u listi ostalih špilova? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario čuvanja špila

## Kratak opis

Nakon što napravi špil ili u listi svih špilova pronađe špil koji želi da sačuva, registrovani korisnik može odabrati da ga stavi u listu svojih špilova. Time se taj špil čuva u bazi, vezan za nalog korisnika i ostaje u listi špilova za registrovanog korisnika i za naredne pristupe sajtu.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu nakon pravljenja špila*

1. Nakon što napravi špil (odredi uloge karata i unese ime špila), korisnik pritiska dugme "Save".

1. Korisnik može na svom nalogu (koristeći funkcionalnost “listanje korisnikovih špilova”) pronaći taj špil i izabrati isti za igru.

### 

### *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu nakon pregleda postojećeg špila*

1. Nakon što otvori prikaz špila, korisnik pritiska dugme "Save".
2. Korisnik može na svom nalogu (koristeći funkcionalnost “listanje korisnikovih špilova”) pronaći taj špil i izabrati isti za igru, a drugi korisnici mogu pronaći i izabrati taj špil iz liste kreiranih špilova.

### *Korisnik proba da sačuva već sačuvani špil*

1. Nakon što otvori prikaz špila, korisnik pritiska dugme "Save".
2. Ukoliko špil sa istim imenom već postoji među korisnikovim špilovima, taj špil se ne čuva ponovo u bazi podataka već se na ekranu korisniku ispisuje obaveštenje da je špil već sačuvan.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre čuvanja špila korisnik mora biti prijavljen (login scenario uspešan).

## Posledice

Špil se čuva u bazi podataka i ažurira se lista sačuvanih korisnikovih špilova na nalogu, kao i lista svih špilova.