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? | Ne. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 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. Špil se čuva u korisnikovoj listi špilova.

### 

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

1. Nakon što otvori prikaz špila, korisnik pritiska dugme "Save".
2. Špil se čuva u listi svih kreiranih špilova I u listi korisnikovih 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). Takodje, moraju uspešno biti realizovane funkcionalnosti kreiranja spila, odnosno prikaza špila jer se preko tih funkcionalnosti dolazi do mogućnosti korišćenja funkcionalnosti čuvanja špila.

## Posledice

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