**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**Principi Softverskog Inženjerstva**

Projekat

**Hotel za kućne ljubimce**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**kupovine proizvoda**

**Verzija 1.1**

**Sadržaj**

[Uvod](#_heading=h.gjdgxs) **4**

[Rezime](#_heading=h.30j0zll) 4

[Namena dokumenta i ciljne grupe](#_heading=h.1fob9te) 4

[Reference](#_heading=h.3znysh7) 4

[Otvorena pitanja](#_heading=h.2et92p0) 4

[Scenario funkcionalnosti kupovine proizvoda](#_heading=h.tyjcwt) **4**

[Kratak opis](#_heading=h.3dy6vkm) 4

[Tok događaja](#_heading=h.1t3h5sf) 5

[Dodavanje proizvoda u korpu](#_heading=h.4d34og8) 5

[Izbacivanje proizvoda iz korpe](#_heading=h.qi9pqfgxfi46) 5

[Kupovanje proizvoda u korpi](#_heading=h.92djt869ibuz) 5

[Posebni zahtevi](#_heading=h.skwzpz5zs4rf) 5

[Preduslovi](#_heading=h.17dp8vu) 5

[Posledice](#_heading=h.3rdcrjn) 5

**Spisak izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 28.02.2020. | 1.0 | Osnovna verzija | Jovan Penezić |
| 31.03.2020. | 1.1 | Azurirana verzija | Jovan Penezić |
|  |  |  |  |

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe – kupovina proizvoda.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument koriste svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i pri testiranju a može se

koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## Reference

* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li će proizvodi imati popuste i ako da kako će se popusti menjati |  |
| 2 | Da li će korisnici imati mogućnost online plaćanja? |  |
| 3 | Šta ako podaci o kartici nisu tačni? |  |

# Scenario funkcionalnosti kupovine proizvoda

## Kratak opis

Registrovani korisnici imaju mogućnost kupovine proizvoda iz

prodavnice. Moguća je dostava na kućnu adresu.

## Tok događaja

### Dodavanje proizvoda u korpu

1. Prijava kao korisnik

2. Pritiskom na ime proizvodaprikazuju se dodatne informacije o proizvodu (cena, opis, dugme za kupovinu…)

3. Korisnik pritiska dugme “**Dodaj u korpu**”

4. Proizvod je dodat u korisnikovu korpu, koju može videti klikom na dugme koje vodi ka korpi

### Izbacivanje proizvoda iz korpe

1. Prijava kao korisnik

2. Pritiskom na dugme koje vodi ka korpi se prikazuje korpa sa dodatim proizvodima

3. Korisnik pritiska dugme za brisanje pored imena proizvoda

4. Proizvod je uklonjen iz korisnikove korpe

### Kupovanje proizvoda u korpi

1. Prijava kao korisnik

2. Pritiskom na dugme koje vodi ka korpi se prikazuje korpa sa dodatim proizvodima

3. Korisnik pritiska dugme potvrde “**Potvrdi kupovinu**”

4. Sistem prijavljuje korisniku i adminu da su proizvodi kupljeni, stanje proizvoda u bazi se ažurira i isti se šalju kupcu

## Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

## Preduslovi

Za kupovanje proizvoda je potrebno da korpa nije prazna.

## Posledice

Uspešnom kupovinom se ažurira stanje proizvoda i proizvodi se šalju kupcu.