

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

# **ECO PATROL**

## **- TESLA 013 -**

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti  
biranje nagrade na osnovu ostvarenih poena

Verzija 1.0

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
07.03.2020	1.0	Inicijalna verzija	Mladen Milutinović

## 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. Scenario biranja nagrade na osnovu ostvarenih poena.....	4
2.1 Kratak opis.....	4
2.2 Tok događaja.....	4
2.2.1 Korisnik bira opciju za izbor nagrade.....	4
2.2.2 Korisnik uspešno bira nagradu.....	5
2.2.3 Korisnik bira nagradu za koju nema dovoljno poena.....	5
2.4 Preduslovi.....	5
2.5 Posledice.....	5

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri biranju nagrade na osnovu ostvarenih poena, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 1.2 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.

## 1.3 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

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1.	Da li je potrebno blurovati (zamagliti bedževe ("ikonice") ) onih nagrada za koje korisnik nema dovoljan broj poena u trenutku kada želi da bira nagradu?	

# 2. Scenario biranja nagrade na osnovu ostvarenih poena

## 2.1 Kratak opis

Radi se o biranju nagrade na osnovu ostvarenih poena. Dakle, građanin svakom uspešnom prijavom ekološkog problema dobija određen broj poena u zavisnosti od vrste prijavljenog problema i kada sakupi dovoljan broj poena, odlazi na stranicu za izbor nagrade i tamo bira odgovarajuću nagradu definisanu od strane administratora, a u saradnji sa nadležnim institucijama.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik bira opciju za izbor nagrade

Nakon što se uspešno ulogovao, korisniku se otvara glavna stranica aplikacije, u kojoj je potrebno da otvori Meni i izabere opciju za biranje nagrade, nakon čega će mu se otvoriti nova stranica na kojoj se nalaze sve ponuđene nagrade sa definisanim potrebnim brojem poena za ostvarivanje svake.

### **2.2.2 Korisnik uspešno bira nagradu**

1. Korisnik bira nagradu koju želi klikom na ikonicu nagrade.
2. Korisniku se prikazuje opis nagrade
3. Korisnik pritiska dugme “Choose” i na taj način uspešno bira nagradu.

### **2.2.3 Korisnik bira nagradu za koju nema dovoljno poena**

Sve isto kao u scenariju 2.2.2, ali u ovom scenariju korisnik nema dovoljno poena za izabranu nagradu pa će mu biti prikazana poruka: “You don’t have enough points for the chosen award!”.

## **2.4 Preduslovi**

Pre biranja nagrade na osnovu ostavarenih poena, korisnik mora biti najavljen na sistem (log in scenario uspešan).

Administrator mora da definiše nagrade, kao i neophodan broj poena za dobijanje istih u saradnji sa nadležnim institucijama.

## **2.5 Posledice**

Izbor se beleži u bazi podataka.