

**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**SI3PSI Principi softverskog inženjerstva**

## **Specifikacija slučaja upotrebe Promena avatara**



**Verzija 1.0**

## Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
07.06.2019	1.0	Osnovna verzija	Marko Stefanović

# Sadržaj

<b>1. Uvod</b>	<b>3</b>
1.1. Rezime	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3. Reference	4
1.4. Otvorena pitanja	4
<b>2. Scenario promene avatara</b>	<b>4</b>
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik bira avatara	5
2.3. Prototip stranice	6
2.4. Posebni zahtevi	7
2.5. Preduslovi	7
2.6. Posledice	7

## 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definicija slučaja upotrebe promene avatara, sa primerom odgovarajuće HTML stranice.

## 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi tima Bauk & sons u toku razvoja projekta i prilikom testiranja. Takođe dokument se se može koristiti i prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

## 1.3. Reference

Projektni zadatak Uquizavanje

[Primer jednog SSU dokumenta](#)

[Izrada SSU i prototipa aplikacije](#)

## 1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Resenje

## 2. Scenario promene avatara

## **2.1. Kratak opis**

Svaki registrovani korisnik veb aplikacije ima dodeljenog avatara, odnosno vizuelnu personu koja ga predstavlja u okviru veb aplikacije. Korisnik sam može da izabere svog avatara iz definisane galerije.

## **2.2. Tok događaja**

U ovom odeljku je opisan glavni uspešni scenario, kao i alternativni scenariji.

### **2.2.1. Korisnik bira avatara**

1. Korisnik se nalazi na stranici My Profile.
2. Korisnik pritiska sliku iznad svog korisničkog imena.
3. Otvara se stranica za izbor avatara.
4. Korisnik bira novog avatara pritiskom na zeljenu sliku.
5. Aplikacija vraća korisnika na stranicu My Profile, sada sa izmenjenom slikom.

## 2.3. Prototip stranice



Welcome, NemanjaJov

Logout

HOME

RANK LIST

MY PROFILE

Search



Choose your avatar



## **2.4. Posebni zahtevi**

Nema posebnih zahteva.

## **2.5. Preduslovi**

Korisnik mora biti registrovan i ulogovan.

## **2.6. Posledice**

Korisniku se menja avatar, što se beleži i u bazi podataka.