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

1. Uvod	3
1.1. Rezime	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3. Reference	4
1.4. Otvorena pitanja	4
2. Scenario promene avatara	4
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. Takodje 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.

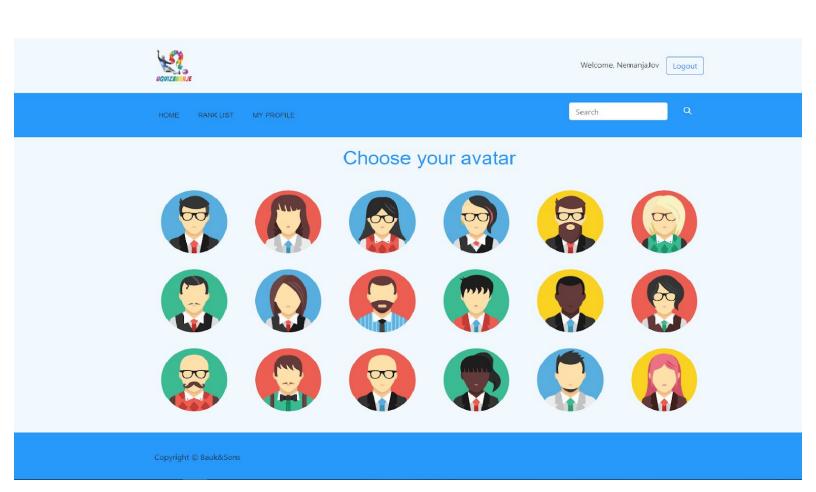
2.2. Tok događaja

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



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.