

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

**Specifikacija slučaja upotrebe:
Pretraga korisnika i dodavanje prijatelja**



Verzija 1.0

Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
14.03.2019	1.0	Osnovna verzija	Marko Stefanović

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 registrovanje korisnika	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik vrši uspešnu pretragu korisnika i dodavanje prijatelja	5
2.2.2. Korisnik vrši uspešnu pretragu prijatelja	5
2.2.3. Korisnik vrši neuspešnu pretragu korisnika	6
2.3. Prototip stranice	6
2.4. Posebni zahtevi	6
2.5. Preduslovi	6
2.6. Posledice	7

hahahahahhahahah

1. Uvod

1.1. Rezime

Definicija slucaja upotrebe pretrage korisnika, 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
1.	Da li korisnik mora biti ulogovan da bi vršio pretragu ?	Mora.

2. Scenario registrovanje korisnika

2.1. Kratak opis

Svaki registrovani korisnik može pristupiti stranici nekog drugog korisnika, gde može videti njegov broj iskustvenih poena (experience poits, xp), nivo, osvojene trofeje i listu prijatelja.

2.2. Tok događaja

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

2.2.1. Korisnik vrši uspešnu pretragu korisnika i dodavanje prijatelja

1. Korisnik pritiska dugme search (ikonica lupe).
2. Sistem prikazuje search bar.
3. Korisnik unosi korisničko ime za pretragu (ili njegov deo).
4. Korisnik ponovo pritiska dugme search.
5. Sistem prikazuje listu nađenih korisnika
6. Korisnik pritiskom na dugme follow može odabranog korisnika da doda u listu prijatelja.

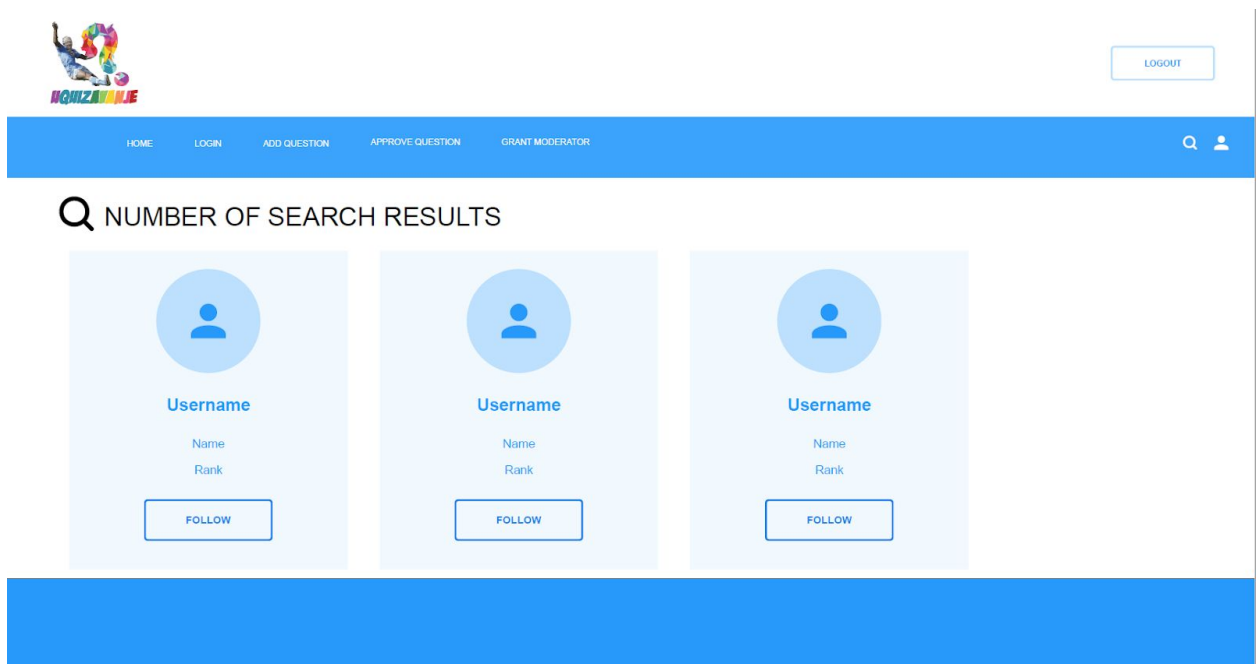
2.2.2. Korisnik vrši uspešnu pretragu prijatelja

1. Korisnik pritiska dugme search (ikonica lupe).
2. Sistem prikazuje search bar.
3. Korisnik unosi korisničko ime za pretragu (ili njegov deo).
4. Korisnik ponovo pritiska dugme search.
5. Sistem prikazuje listu nađenih korisnika
6. Korisnik pritiska na profil svog prijatelja
7. Sistem učitava profil pretraženog korisnika

2.2.3. Korisnik vrši neuspešnu pretragu korisnika

1. Korisnik pritiska dugme search (ikonica lupe).
2. Sistem prikazuje search bar.
3. Korisnik unosi korisničko ime za pretragu (ili njegov deo)
4. Korisnik pritiska dugme search.
5. Sistem korisniku prikazuje korisniku poruku o neuspešnoj pretrazi "The username you searched for does not exist".

2.3. Prototip stranice



2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.5. Preduslovi

Nema preduslova.

2.6. Posledice

Prikazivanje profila željenog korisnika.