

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija slučaja upotrebe
Prikaz rezultata



Verzija 1.0

Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
14.03.2019	1.0	Osnovna verzija	Nemanja Jovanović

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 upotrebe prikaz rezultata	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Uspešan prikaz rezultata	5
2.3. Prototip stranice (slika)	6
2.4. Posebni zahtevi	7
2.5. Preduslovi	7
2.6. Posledice	7

1. Uvod

1.1. Rezime

Definicija scenarija slučaja upotrebe prikaz rezultata.

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 upotrebe prikaz rezultata

2.1. Kratak opis

Korisnik može zahtevati od sistema ispis rang liste korisnika, koja će prikazati sve korisnike nivoa većeg od 10 (uslov za pojavljivanje na rang listi) kao i sve prijatelje sortirane po ranku (koji raste i opada u skladu sa učinkom korisnika u partijama).

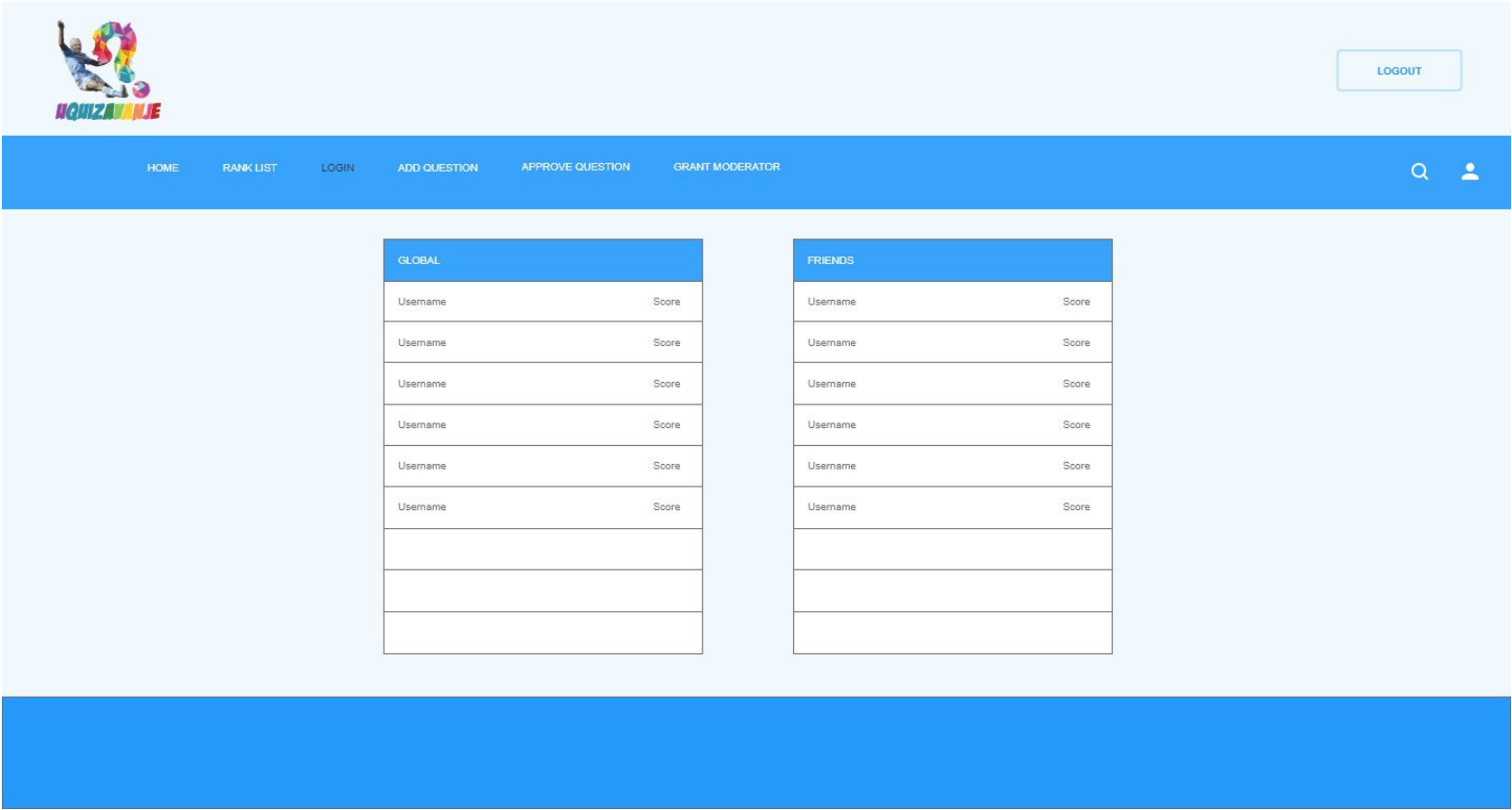
2.2. Tok događaja

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

2.2.1. Uspešan prikaz rezultata

1. Korisnik bira opciju za prikaz rezultata pritiskom na odgovarajuće dugme.
2. Ispisuje se stranica sa rezultatima, na kojoj se izdvajaju dve rang liste, globalna i prijateljska.

2.3. Prototip stranice (slika)



2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.5. Preduslovi

Korisnik mora biti registrovan da bi mu bilo omogućeno da pregleda rezultate (inače je odgovarajuće dugme neaktivno).

2.6. Posledice

Nema posledica.