

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija slučaja upotrebe logovanje korisnika



Verzija 1.0

Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
14.3.2019	1.0	Osnovna verzija	Nenad Bauk

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 logovanje korisnika	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Uspešno logovanje korisnika	5
2.2.2. Korisničko ime ne postoji	5
2.2.3. Šifra ne odgovara korisničkom imenu	6
2.2.4 Sva polja nisu popunjena	6
2.3. Prototip stranice	6
2.4. Posebni zahtevi	7
2.5. Preduslovi	7
2.6. Posledice	7

1. Uvod

1.1. Rezime

Definicija scenarija slučaja upotrebe logovanje korisnika na sajtu.

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

1. Projektni zadatak Uquizavanje
2. [Primer jednog SSU dokumenta](#)
3. [Izrada SSU i prototipa aplikacije](#)

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Resenje
1	Da li je potrebno blokirati dalje logovanje posle više uzastopnih neuspešnih logovanja?	

2. Scenario logovanje korisnika

2.1. Kratak opis

Korisnici moraju da otvore profile na našem sajtu 'Uquizavanje' radi proširivanja korisniku dostupnih funkcionalnosti. Registrovani korisnici na sajtu mogu da igraju sa drugim korisnicima, dodaju prijatelje, dobiju rejting na osnovu odigranih partija.

Nakon što jednom napravi nalog, korisnik se pri svakoj sledećoj poseti aplikaciji može ulogovati unošenjem username - a i password - a, što dotadašnji uopšteni korisnički interfejs prilagođava njemu (ispisuje se username, nivo i broj sakupljenih poena).

2.2. Tok događaja

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

2.2.1. Uspešno logovanje korisnika

1. Korisnik unosi podatke potrebne za logovanje (korisničko ime i šifru).
2. Korisnik pritiska dugme login.
3. Korisničko ime postoji u bazi podataka.
4. Šifra odgovara zadatoj korisničkom imenu.
5. Korisnik je uspešno ulogovan i to se pamti u sesiji browsera.

2.2.2. Korisničko ime ne postoji

1. Korisnik unosi podatke potrebne za logovanje (korisničko ime i šifru).
2. Korisnik pritiska dugme login.
3. Korisničko ime ne postoji u bazi podataka.
4. Na stranici se pojavljuje obaveštenje "Username does not exist." koje opominje korisnika da unese validno korisničko ime.

2.2.3. Šifra ne odgovara korisničkom imenu

1. Korisnik unosi podatke potrebne za logovanje (korisničko ime i šifru).

2. Korisnik pritiska dugme login.
3. Korisničko ime postoji u bazi podataka.
4. Šifra ne odgovara zadatom korisničkom imenu.
5. Na stranici se pojavljuje obaveštenje "Password does not match. Please try again." koje obaveštava korisnika da je uneta šifra pogrešna za zadato korisničko ime.

2.2.4 Sva polja nisu popunjena

1. Korisnik unosi podatke potrebne za logovanje (korisničko ime i šifru), ali ostavlja bar jedno od dva polja prazna.
2. Korisnik pritiska dugme login.
3. Na stranici se pojavljuje obavestjenje "Please fill all fields needed for login." koje obaveštava korisnika da je treba da popuni sva polja prilikom logovanja.

2.3. Prototip stranice

Logo: HQUIZANJE

Navigation: HOME, RANK LIST, LOGIN, ADD QUESTION, APPROVE QUESTION, GRANT MODERATOR

Buttons: SIGN IN, LOGIN

Form Fields:

- Username: My User Name
- Password:

2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.5. Preduslovi

Korisnik mora da registruje svoje korisničko ime da bi se uspešno logovao na sajt.

2.6. Posledice

Korisnik je logovan na sajtu i moze da koristi njegove usluge.