

**Projekat:  
Gaming platform**

**Specifikacija scenarija upotrebe  
funkcionalnosti prijave za učešće na  
takmičenju**

**Tim: Nintendo**

- Dimitrije Vujčić (2019/0341)
- Bogdan Jovanović (2019/0335)

**Verzija: 1.1**

## Istorija izmena

| Verzija | Datum       | Opis                              | Autor                       |
|---------|-------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| 1.0     | 23.03.2022. | Inicijalna verzija                | Dimitrije Vujčić(2019/0341) |
| 1.1     | 11.04.2022. | Ispravljena verzija nakon FR faze | Dimitrije Vujčić(2019/0341) |
|         |             |                                   |                             |
|         |             |                                   |                             |

# Sadržaj

|  |          |
|--|----------|
| Istorija izmena .....                                | 2        |
| <b>1. Uvod.....</b>                                  | <b>4</b> |
| <b>1.1 Rezime .....</b>                              | <b>4</b> |
| <b>1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe.....</b>      | <b>4</b> |
| <b>1.3 Reference.....</b>                            | <b>4</b> |
| <b>1.4 Otvorena pitanja .....</b>                    | <b>4</b> |
| <b>2. Scenarijo učestvovanja na takmičenju .....</b> | <b>4</b> |
| <b>2.1 Kratak opis .....</b>                         | <b>4</b> |
| <b>2.2 Tok događaja .....</b>                        | <b>4</b> |
| <b>2.3 Posebni zahtevi.....</b>                      | <b>4</b> |
| <b>2.4 Preduslovi .....</b>                          | <b>4</b> |
| <b>2.5 Posledice .....</b>                           | <b>5</b> |

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

U ovom dokumentu je opisana funkcionalnost prijave učestvovanja na takmičenju.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument je namenjen svim članovima tima u cilju razvoja projekta, testiranja i pisanja uputstva za upotrebu.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4 Otvorena pitanja

| Redni broj | Opis | Rešenje |
|------------|------|---------|
|            |      |         |
|            |      |         |
|            |      |         |

# 2. Scenario učestvovanja na takmičenju

## 2.1 Kratak opis

Svaki posetilac sajta može pogledati stranicu posvećenu takmičenjima na kojoj su izlistana sva predstojeća takmičenja sa opcijom prijave za učešće koju može da izvrši samo registrovani korisnik.

## 2.2 Tok događaja

### **Prijava za učešće na takmičenju**

1. Korisnik se prijavljuje za učešće na jednom od izlistanih predstojećih takmičenja

### **Proširenja**

- 1a. Već je prijavljen maksimalan broj učesnika.
  - .1: Sistem ispisuje poruku: "Tournament full!", povratak na korak 1.
- 1b. Uspešno prijavljivanje.
  - .1: Sistem ispisuje poruku: "You have successfully joined the tournament!".

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Korisnik je ulogovan.

## 2.5 Posledice

Prijava za učešće na takmičenju se beleži u bazi podataka.