

Elektrotehnički fakultet, Beograd

Tower Of Bogdan

RC-32-003

FIFODEVTEAM

**IZVEŠTAJ O DEFJEKTIMA ZA PROJEKAT “TOWER OF
BOGDAN”**

Datum:	8.4.2021.	Vreme:	21:00	Mesto:	Beograd
Kratak opis: Izveštaj o defektima za projekat tima Bogdani koji je rađen kao deo praktične nastave na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. Ovaj izveštaj o defektima je deo formalne recenzije (<i>formal review</i>) koju je uradio tim FifoDevTeam.					
Zaključak: Nije potrebno raditi ponovnu inspekciju. Ima grešaka, u određenim SSU dokumentima postoje nekonzistentnosti sa prototipom. Odnosno, treba uskladiti SSU dokumente i prototip. Takođe, je potrebno uskladiti SSU dokumente i tekst projektnog zadatka.					

Overa:

Ivan Jevtić _____
Moderator:

Ivan Jevtić _____
Inspektor 1:

Filip Kojić _____
Inspektor 2:

Filip Zarić _____
Inspektor 3:

Filip Zarić _____
Zapisničar:

Tim Bogdani
Autor: _____

Spisak defekata i otvorenih pitanja V - veci, M - manji, O - otvorena pitanja Nap - napomena: O=Opste, S=Specificne ↓							
#	ID	Lok	Opis	V	M	O	Nap
1		SSU_registracija_korisnika.pdf	U prototipu nedostaje ispis poruke o tome da treba popuniti sva polja (nakon nepopunjavanja svih polja).		X		
2		SSU_Bogdinari.pdf	2.1 Kratak opis – Izbrisati zgradu kao i njen sadržaj – “(Ovo je iz projektnog zadatka)”.		X		
3		SSU_Bogdinari.pdf	U prototipu odlazak na stranicu za kupovinu Bogdinara nije realizovan. Ni sa jedne stranice gde imamo ponudjeno dugme “Buy Bogdinars” ne idemo nigde. Sistem nije respozivan.	X			
4		SSU_igranje_igre_Slot_masinna.pdf	2.2.2.2 U prototipu nije realizovan prikaz ispisa poruke o grešci za unos nevažećeg uloga, kao i prikaz vrste greške o kojoj se radi.		X		
5		ProjektniZadatak.pdf	6.2 U pdf je navedeno da se za autorizaciju korisnika koristi e-mail, a u prototipu se koristi username.	X			
6		ProjektniZadatak.pdf	6 U pdf nedostaje funkcionalnost koja je navedena u SSU (ChangePassword).	X			
7		SSU_ autorizacija_korisnika.pdf	Postoji nekoliko grešaka u pisanju: 2.2.3 na str.3 i 5 (“Podaci” umesto “Podatke”), 2.2.4 na str.3 i 5 (“validnu” umesto “validanu”), 2.2.3.2 na str.5 (“Korisnik se obaveštava da se kombinacija podataka ne nalazi u bazi podataka.”)		X		
8		SSU_ autorizacija_korisnika.pdf	U prototipu nedostaje ispis poruke u slučaju da se ne unesu svi potrebni podaci za logovanje pre pritiska na dugme.		X		
9		SSU_ autorizacija_korisnika.pdf	2.2.4 Navedeno je da se za autorizaciju korisnika koristi e-mail, a u prototipu se koristi username.	X			
10		SSU_VIPStatusts.pdf	Nema nikakvog odziva na pritiskanje dugmeta Upgrade to VIP.	X			
11		SSU_igranje_igre_21.pdf	2.2.4 Prototip dozvoljava postavljanje Bogdinara na polje iako je Balance=0 (Da li je Balance samo zarada na igri 21?)				X
12		SSU_ChangePassword.pdf	Na 4. strani tačka 1.1 i na 5. strani tačka 2.2.2 postoje slovne greške, treba šifra umesto sifra.		X		
13		SSU_ChangePassword.pdf	Na 5. strani scenarija slučaja upotrebe treba dodati i alternativni scenario da je korisnik u oba polja uneo prazan string.		X		
14		SSU_ChangePassword.pdf	U SSU nije specificirano kako se predaje forma odnosno da li je potrebno pritisnuti određenu dugme za njenu predaju		X		
15		SSU_ChangePassword.pdf	Korisnik ne dobija obaveštenje da je uspešno zahtevao promenu šifre i da će dobiti mejl sa formom za promenu šifre.(ovo nije ni bilo u SSU)		X		
16		SSU_igranje_igre_Rulet.pdf	Tačka 2.2.2.3:Prototip dozvoljava postavljanje Bogdinara na polje iako je Balance 0(da li je balance samo zarada na ruletu?)				X
17		SSU_igranje_igre_Rulet.pdf	Tačka 2.2.3.2:U SSU nije naglašeno da se desnim klikom zahteva uklanjanje uloga sa polja.		X		
18		SSU_igranje_igre_Rulet.pdf	Scenario 2.2.5:Ako korisnik unosi nenumeričke vrednosti za iznos ne dobija nikakva obaveštenja, iako po scenariju treba da ih dobije.		X		