

Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства



Спецификација сценарија употребе функционалности играња квиза

Верзија 1.2

Тим:

KindaSus

Чланови тима:

Јана Тољага 2018/0023

Адриана Видић 2018/0311

Јован Ђорђевић 2018/0159

Димитрије Панић 2018/0205



Верзије документа

датум	верзија	опис	аутор
24.03.2021.	1.0	основна верзија	Димитрије Панић 18/0205
10.06.2021.	1.1	Додати модали и исправљени називи дугмића	Димитрије Паниц 18/0205



Садржај

1	УВОД	4
1.1	Резиме	4
1.2	Намена документа и циљне групе	4
1.3	Референце	4
1.4	Отворена питања	4
2	СЦЕНАРИО ПРИЈАВЉИВАЊА НА САЈТ	5
2.1	Кратак опис	5
2.2	Ток догађаја	5
2.2.1	Корисник одговара на сва питања, добија препоручену дестинацију и додаје је у TO-GO листу	5
2.2.2	Корисник одговара на сва питања, добија препоручену дестинацију и бира да гледа рецензије	5
2.2.3	Корисник одговара на сва питања, добија препоручену дестинацију и неуспешно је додаје у додаје је у TO-GO листу	6
2.2.4	Корисник не одговара на питање	6
2.2.5	Корисник одустаје од квиза и враћа се на главну страницу дневника	6
2.2.6	Корисник не одустаје од квиза и наставља са одговарањем на питања	6
2.3	Посебни захтеви	7
2.4	Предуслови	7
2.5	Последице	7



1 Увод

1.1 Резиме

Сврха документа је прецизирање сценарија случаја употребе функционалности играња квиза у оквиру *Web* апликације *Travel Journal*. Одговарајуће статичке *html* странице (*quiz1.html*, *quiz2.html*, *quiz3.html* & *reference.html*) и *css* фајлови (*stylequiz.css* & *stylereference.css*) су приложени уз њега.

1.2 Намена документа и циљне групе

Намена овог документа је да детаљно објасни функционалност играње квиза у оквиру *Web* апликације *Travel Journal*. Члановима развојног тима треба да створи јасну слику и да олакша процес тестирања рада одговарајуће функционалности. Такође, документ омогућава увид у могуће нелогичности и дозвољава благовремено уклањање истих.

1.3 Референце

Приликом писања документа коришћена је следећа литература:

- Тољага Ј, Видић А. Пројектни задатак. 2021;1:13.
- Booch G, Rumbaugh J, Jacobson I. *The Unified Modeling Language User Guide*, Addison Wesley. 2005;2:391.
- Група аутора. *Writing Use Case Scenarios for Model Driven Development*, Sparx Systems. 2010;13.

1.4 Отворена питања

Редни број	Опис	Решење
1	Да ли увести фиксан број питања или дозволити варирање броја питања?	Одлучено због прецизности квиза да буде фиксан број
2	Да ли обезбедити питања отвореног типа?	Не



2 Сценарио пријављивања на сајт

2.1 Кратак опис

Регистровани корисник одговара на низ питања која се тичу тренутних афинитета корисника. Квиз ће на основу његових одговора понудити дестинацију која најбоље одговара његовим жељама за следеће путовање. Квиз пружа опцију додавања добијене дестинације у *TO-GO* листу и клик на дату дестинацију води ка њеним рецензијама.

2.2 Ток догађаја

2.2.1 Корисник одговара на сва питања, добија

препоручену дестинацију и додаје је у TO-GO листу

1. Корисник одговара на прво питање бирањем једног од понуђених одговора
2. Корисник притиском на дугме *Next* прелази на друго питање
3. Систем провера да ли је дат одговор на питање
4. Кориснику се приказује следеће питање јер је на претходно одговорио
5. Претходни кораци се понављају док корисник не прикаже последње питање
6. Корисник одговара на последње питање
7. Корисник притиска на дугме *Get Recommendation?*
8. Систем провера да ли је корисник одговорио на последње питање
9. Кориснику се приказује препоручена дестинација
10. Корисник притиска дугме *Add it to TO-GO list*
11. Систем додаје дестинацију у *TO-GO* листу
12. Корисник се обавештава о успешности додавања у *TO-GO* листу

2.2.2 Корисник одговара на сва питања, добија

препоручену дестинацију и бира да гледа рецензије

- 1-9. Акције од 1 до 9 су исте као и у сценарију 2.2.1
10. Корисник се притиска дугме *Check it out*
11. Кориснику се приказује листа рецензија за препоручено место



2.2.3 Корисник одговара на сва питања, добија препоручену дестинацију и неуспешно је додаје у додаје је у TO-GO листу

- 1-10. Акције од 1 до 10 су исте као у сценарију 2.2.1
- 11. Корисник се обавештава о неуспешности додавања у *TO-GO* јер се већ налази у *TO-GO*

2.2.4 Корисник не одговара на питање

- 1-3. Акције 1, 2 и 3 су исте као у сценарију 2.2.1
- 4. Корисник се обавештава да није одговорио на питање и омогућава му се поновно одговарање (враћа се на акцију 1)

2.2.5 Корисник одустаје од квиза и враћа се на главну страницу дневника

- 1. Корисник у било ком тренутку притиска дугме *Go To Map*
- 2. Кориснику се приказује модал за потврду одустајања од квиза
- 3. Корисник потврђује одустајање од квиза притиском на дугме *Go Anyway*
- 4. Кориснику се отвара главна страница дневника

2.2.6 Корисник не одустаје од квиза и наставља са одговарањем на питања

- 1-2. Акције 1 и 2 су исте као у сценарију 2.2.6
- 3. Корисник одлучује да настави са квизом притиском на дугме *Close*
- 4. Корисник се враћа на страну тренутног питања и може да настави са одговарањем на питања



2.3 Посебни захтеви

Нема.

2.4 Предуслови

До ове функционалности се може доћи на два начина:

- Корисник је успешно креирао свој налог на *Web* апликацији
- Корисник се успешно пријавио на *Web* апликацију
- Корисник је на својој главној страници дневника одабрао да игра квиз

2.5 Последице

У зависности од избора опција приликом извршавања функционалности играње квиза постоје различите последице:

- Корисник је додао ново место у *TO-GO* листу
- Кориснику се приказала страница са рецензијама за препоручено место