

Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства



Спецификација сценарија употребе функционалности претраживања дестинација

Верзија 1.1

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
26.03.2021.	1.0	основна верзија	Јован Ђорђевић
10.06.2021.	1.1	дати одговори на отворена питања и направљене мање измене у сценаријима	Јован Ђорђевић



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 ПРЕТРАЖИВАЊА ДЕСТИНАЦИЈА	5
2.1	Кратак опис	5
2.2	Ток догађаја.....	5
2.2.1	Субјекат успешно извршава претрагу коришћењем стрелица и тастера Enter	5
2.2.2	Субјекат успешно извршава претрагу коришћењем миша	5
2.2.3	Субјекат неуспешно извршава претрагу	5
2.2.4	Корисник се враћа на почетну страницу свог дневника	6
2.2.5	Гост се враћа на почетну страницу апликације	6
2.2.6	Гост одлази на страницу за пријављивање	6
2.2.7	Гост одлази на страницу за регистрацију	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 претраживања дестинација у оквиру *Web* апликације *Travel Journal*. Одговарајуће статичке *.html* странице (*search_and_trending_user.html* & *search_and_trending_guest.html*) и *.css* фајлови (*search_and_trending_user.css* & *search_and_trending_guest.css*) су такође приложене.

1.2 Намена документа и циљне групе

Намена овог документа је да детаљно објасни процес претраживања дестинација у *Web* апликацији. 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	Како систем врши одабир дестинације приликом опције претраживања?	Сва отворена питања разрешена су коришћењем <i>Google Maps Javascript API</i> -ја у фази имплементације, где су коришћењем специјалних класа омогућене: приказ понуђених дестинација, корекција текста, као и ефикасно одабирање дестинација од интереса у виду предикције текста.
2	Како реализовати приказ понуђених места приликом откуцавања дела назива жељеног места за претрагу?	
3	На основу чега се врши одабир излистаних дестинација у приказу понуђених места?	
4	Како систем врши корекцију унетог текста?	



2 Сценарио претраживања дестинација

2.1 Кратак опис

Ову функционалност на располагању имају и регистровани корисник и гост (у даљем тексту заједнички означени именом Субјекат). Потребно је у оквиру за претрагу откуцати назив жељене дестинације. Могуће је одабрати једну од дестинација понуђених испод самог оквира за претрагу, притиснути тастер *Enter* или кликнути на дугме за претрагу које се налази са десне стране оквира (лупа).

2.2 Ток догађаја

2.2.1 Субјекат успешно извршава претрагу

коришћењем стрелица и тастера Enter

1. Субјекат у оквир за претрагу уноси део назива или потпун назив жељене дестинације
2. Систем у падајућем менију нуди Субјекту препоручене резултате претраге на основу унетог садржаја
3. Субјекат се креће по листи понуђених резултата помоћу тастера стрелица
4. Субјекат бира неки од понуђених резултата притиском на тастер *Enter* када се тај резултат налази у фокусу
5. Субјекту се отвара страница излистаних рецензија за одабрани резултат

2.2.2 Субјекат успешно извршава претрагу

коришћењем миша

- 1-2. Акције 1 и 2 су исте као у сценарију 2.2.1
3. Субјекат бира неки од понуђених резултата кликом
4. Акција 4 је иста као акција 5 у сценарију 2.2.1

2.2.3 Субјекат неуспешно извршава претрагу

1. Субјекат притиска тастер *Enter* док је фокус и даље на оквиру за претрагу (а не на неком од понуђених резултата)
2. Систем празни оквир за претрагу и приказује прозор у коме доставља поруку Субјекту о неуспешној претрази
3. Субјекат затвара прозор са поруком кликом на неко од два дугмета за затварање (или било где изван самог прозора)



2.2.4 Корисник се враћа на почетну страницу свог дневника

1. Корисник у било ком тренутку притиска дугме *Go to Map*, чиме се одустаје од претраживања
2. Кориснику се отвара почетна страница његовог дневника (мапа)

2.2.5 Гост се враћа на почетну страницу апликације

1. Гост у било ком тренутку притиска дугме *Home*, чиме се одустаје од претраживања
2. Госту се отвара почетна страница *Web* апликације

2.2.6 Гост одлази на страницу за пријављивање

1. Гост у било ком тренутку притиска дугме *Continue With Your Travels*, чиме се одустаје од претраживања
2. Госту се отвара страница за пријављивање

2.2.7 Гост одлази на страницу за регистрацију

1. Гост у било ком тренутку притиска дугме *Become a Traveller*, чиме се одустаје од претраживања
2. Госту се отвара страница за регистрацију



2.3 Посебни захтеви

Ради квалитетне реализације ове функционалности, потребно је посветити пажњу самом механизму проналажења дестинација помоћу унетих кључних речи. Важно је да се систем претраживања адекватно одради у ранијим фазама имплементације пројектног задатка.

2.4 Предуслови

До ове функционалности може се доћи на 2 начина:

1. Гост је на почетној страници апликације притиснуо дугме *Be My Guest*
2. Корисник је на почетној страници свог дневника притиснуо иконицу са путоказима

2.5 Последице

Ова функционалност субјекту омогућава претраживање било које дестинације и приказ њених рецензија.