

Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства



# Спецификација сценарија употребе функционалности прегледа дневника

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
27.03.2021.	1.0	основна верзија	Јана Тољага
13.04.2021.	1.1	исправљена неконзистентност у референцирању на ССУ документе за одговарајуће функционалности	Јана Тољага
26.04.2021.	1.2	додат сценарио 2.2.2 промена слике	Јана Тољага



# 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 ПРЕГЛЕДА ДНЕВНИКА .....	5
2.1	Кратак опис .....	5
2.2	Ток догађаја .....	5
2.2.1	Корисник прегледа своје корисничко име и број токена .....	5
2.2.2	Корисник мења шифру .....	5
2.2.3	Корисник мења слику .....	5
2.2.4	Корисник се одјављује са система .....	5
2.2.5	Корисник претражује рецензије за неко конкретно место/гледа рецензије популарних места .....	6
2.2.6	Корисник прегледа листу својих рецензија .....	6
2.2.7	Корисник започиње решавање квива .....	6
2.2.8	Корисник прегледа беџеве .....	6
2.2.9	Корисник прегледа/мења своју TO GO листу .....	6
2.2.10	Корисник креира нову рецензију .....	6
2.2.11	Корисник користи интерактивну мапу .....	7
2.2.12	Корисник неуспешно приступа рецензијама преко интерактивне мапе .....	7
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 прегледа дневника. Одговарајућа статичка *html* страница (*map.html* & *badges.html*) и *java script* фајл (*map.js*) за рад са *Google Visualization: GeoChart API*-јем су приложени уз њега.

## 1.2 Намена документа и циљне групе

Намена овог документа је да детаљно објасни коришћење дневника регистрованог корисника. Члановима развојног тима треба да створи јасну слику и да олакша процес тестирања рада и имплементацију 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 ће промена <i>TO-GO</i> лосте динамички утицати на испис исте на <i>user page</i> -у дневника и приказ на карти?	
2		



## 2 Сценарио прегледа дневника

### 2.1 Кратак опис

Регистровани корисник има могућност прегледа личног дневника. У оквиру њега постоји приказ посећених места, места на које жели да иде и сопствене земље на интерактивној мапи, као и могућност приступа колекцији освојених беџева (добива их за одређена достигнућа приликом путовања). Такође, он може да приступи осталим функционалностима апликације преко иконица. Корисник има и кориснички мени за приказ основних информација о себи (корисничко име, укупан број токена).

### 2.2 Ток догађаја

Корисник преко *user page*-а дневника може покренути следеће акције:

#### 2.2.1 Корисник прегледа своје корисничко име и број токена

1. Корисник види приказ *user page*-а корисничког дневника. У центру екрана налази се интерактивна мапа. Око мапе налепљене су иконице за приступ свим функционалностима апликације. У десном углу корисник види дугме *passport* за приказ корисничког менија.
2. Корисник превлачи мишем преко дугмета *passport*
3. Кориснику се изластава садржај корисничког менија: корисничко име, број токена, линкови за промену шифре (*change password*) и одјављивање (*logout*)
4. Корисник затвара мени склањањем миша са њега

#### 2.2.2 Корисник мења шифру

- 1-3. Акције 1-3 су исте као у сценарију 2.2.1
1. Корисник кликом на линк (*change password*) приступа промени шифре (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

#### 2.2.3 Корисник мења слику

- 1-3. Акције 1-3 су исте као у сценарију 2.2.1
4. Корисник кликом на линк (*change image*) приступа промени слике (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

#### 2.2.4 Корисник се одјављује са система

- 1-3. Акције 1-3 су исте као у сценарију 2.2.1
4. Корисник кликом на линк (*logout*) приступа одјављивању са система (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)



### *2.2.5 Корисник претражује рецензије за неко конкретно место/гледа рецензије популарних места*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1.
2. Кликом на иконицу у горњем левом углу (*Search & Trending*), корисник приступа претрази конкретног места (*search*), или неког од понуђених популарних места (*trending*). (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

### *2.2.6 Корисник прегледа листу својих рецензија*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1.
2. Кликом на иконицу у доњем левом углу (*Journal*), корисник приступа листи свих својих рецензија, односно свом дневнику путовања (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

### *2.2.7 Корисник започиње решавање квиза*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1.
2. Кликом на одговарајућу иконицу у доњем делу екрана (*Quiz*), корисник почиње решавање квиза који му даје идеју које следеће место би могао да обиђе (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

### *2.2.8 Корисник прегледа беџеве*

1. Акција 1 је иста као као у сценарију 2.2.1.
2. Кликом на иконицу у доњем делу екрана (*Badge collection*), кориснику се омогућава преглед освојених беџева за корисникова достигнућа.
3. Превлачењем миша преко неког беџа, кориснику се пружају информације о том беџу (име и кратак опис)
4. Кликом на дугме у десном углу екрана, корисник се враћа на *user page* и завршава преглед беџева

### *2.2.9 Корисник прегледа/мења своју TO GO листу*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1.
2. Кликом на иконицу у доњем десном углу екрана (*TO-GO list*), кориснику се омогућава преглед и креирање *TO GO* листе (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

### *2.2.10 Корисник креира нову рецензију*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1
2. Кликом на одговарајућу иконицу (*Create an impression*), кориснику се отвара форма за додавање нове рецензије, односно бележење неког новопосећеног места. (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)



### *2.2.11 Корисник користи интерактивну мапу*

1. Акција 1 је иста као у сценарију 2.2.1
2. Превлачењем миша преко означених земаља, кориснику се приказују основне информације о тој земљи (назив, застава, статус – да ли ју је корисник обишао, или је још увек у *TO GO* листи корисника, у зависности од чега се земље боје различитим бојама).
3. Кликком на неку од обиђених земаља, кориснику се приказује листа његових рецензија за ту земљу (описано у одговарајућем ССУ документу за ту функционалност)

### *2.2.12 Корисник неуспешно приступа рецензијама преко интерактивне мапе*

- 1-2. Акције 1 и 2 су исте као у сценарију 2.2.8
3. Кликком на земљу која није обојена, односно на земљу коју корисник још није обишао (а налази се у *TO GO* листи), карта не реагује и не отвара се листа рецензија за то место, јер оно не постоји у дневнику.

## 2.3 Посебни захтеви

Нема.

## 2.4 Предуслови

Да би корисник имао приступ прегледу свог дневника потребно је да буде претходно пријављен на апликацију (успешан *login*).

## 2.5 Последице

Последице варирају у зависности од конкретног сценарија случаја употребе.