

Универзитет у Београду, Електротехнички факултет		<b>ФОРМАЛНИ ЛОГ ИНСПЕКТОРА</b>		Страна 1 од 2					
<b>Пројекат</b>		Evelynn		<b>Тим</b>		Second Mid			
<b>Назив pdf</b>		RC-32-001 Log Inspektora 1.pdf							
<b>Име инспектора</b>			<b>Тим</b>						
Андрија Колић			//TODO						
<b>Улога у FR процесу (означити: <input checked="" type="checkbox"/>)</b>			<b>Датум пријема</b>		<b>Датум завршетка</b>		<b>Припрема</b>		
_Модератор    _Аутор <input checked="" type="checkbox"/> Инспектор <input checked="" type="checkbox"/> Записнич.    _Посматрач			21.03.2020.		22.03.2020.		Дана 0	Сати 2	
- Припремљен сам за моју улогу у FR процесу: - Мислим да је овај производ спреман за FR: - Реинспекција након исправки је неопходна (биће одлучено на крају састанка)			Да	Не	<b>Преглед дефеката</b>				
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Припрема		Review	
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Већи	7			
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Мањи	8			
					Отворени	2			
			<b>Укупно</b>		17				
<b>Дефекти</b>									
#	ID	Локација(е)	Опис			Већи	Мањи	Отв.	Нап.
1		index.html и прототип	Линк означен са "Pregled svih događaja" води до странице "artist.html" која приказује податке о поједином извођачу. Страница која нуди преглед свих догађаја не постоји.			X			
2		Evelynn.pdf	Правописне грешке у главама: 2.2, 3,4.2,5.3.1,5.4.2,5.5.3,9.				X		
3		SSU_PrijavljivanjeNaKonkurs.docx	Правописне грешке у глави 2.				X		
4		SSU_PrijavljivanjeNaKonkurs.docx / Evelynn.pdf	У пројектном нацрту је наведено да се позиција на коју се пријављује извођач не мора поклапати са типом извођача. Супротна информација је наведена у ССУ документу.			X			
5		SSU_PrijavljivanjeNaKonkurs.docx / Прототип	Ништа од функционалности наведене у ССУ документу се не налази у прототипу.			X			
6		SSU_SlanjeEmaila.docx	Правописне грешке у глави 2.				X		
7		SSU_SlanjeEmaila.docx	У оквиру проширења се описује иста ситуација као у главном току.			X			
8		SSU_SlanjeEmaila.docx	У опису функционалности у нацрту, као и у опису функционалности у самом ССУ документу, је наведено да корисник може послати обавештење извођачима. Могућност избора је очигледна и у прототипу. У опису тока догађаја се од корисника нигде не тражи да направи избор, функционалност је описана као аутоматска, без интеракције са корисником. Ток догађаја је написан као од стране особе под утицајем алкохола.			X			
9		uspesan_konkurs.html	Приказују се необични карактери уместо појединих слова.				X		
10		SSU_PretplacivanjeOrganizator.docx	Правописне грешке у глави 2.				X		
11		SSU_PretplacivanjeOrganizator.docx / Прототип	Ништа од функционалности наведене у ССУ документу се не налази у прототипу.			X			

Универзитет у Београду, Електротехнички факултет		<b>ФОРМАЛНИ ЛОГ ИНСПЕКТОРА</b>		Страна <b>2</b> од <u>  2  </u>			
<b>Пројекат</b>		Evelynn		<b>Тим</b>		Second Mid	
<b>Име инспектора</b>		<b>Тим</b>		<b>Датум пријема</b>			
Андрија Колић		//TODO		21.03.2020.			
<b>Дефекти</b>							
<b>#</b>	<b>ID</b>	<b>Локација(е)</b>	<b>Опис</b>	<b>Већи</b>	<b>Мањи</b>	<b>Отв.</b>	<b>Нап.</b>
12		SSU_PretplacivanjeOrganizator.docx	У оквиру главе “Резиме” се наводи и претплаћивање на извођаче, што је одвојени ССУ документ.		X		
13		SSU_PretplacivanjeIzvodjac.docx	У оквиру главе “Резиме” се наводи и претплаћивање на организаторе, што је одвојени ССУ документ.		X		
14		SSU_PretplacivanjeIzvodjac.docx	Правописне грешке у глави 2.		X		
15		SSU_PretplacivanjeIzvodjac.docx	У оквиру ССУ документа није наведен корак у току догађаја у коме се исписује повратна порука кориснику након успешног претплаћивања.	X			
16		nedostupno.html и други	Како би се омогућило једноставније коришћење и угодније искуство са платформом, препоручио бих да се на страници увек налазе линкови ка битним деловима платформе као што су: профил корисника, преглед свих догађаја и сл.			X	
17		SSU_PretplacivanjeIzvodjac.docx и други	Како би се омогућило једноставније коришћење и угодније искуство са платформом, препоручио бих да након одређених сценарија кориснику буде пружена могућност враћања на страницу са почетка сценарија, или неку другу адекватну страницу. На пример, након успешног запраћивања извођача и приказивања поруке кориснику, било би добро да постоји дугме које корисника води назад на страницу корисника.			X	