Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Evelynn

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti objavljivanju dogadjaja**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 1.3.2020 | 1.0 | inicijalna verzija | Šapić Rastko |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

**Sadržaj**

**UVOD1**

Rezime ………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….......4

Namena dokumenta i ciljane grupe……………………………………………………………………………………………………………………….........4

Reference……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………4

**SCENARIO Kreiranja Događaja4**

Kratak opis………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….4

Tok dogadjaja……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..4

Proširenja …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..4

Posebni zahtevi ……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………5

Preduslovi…………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………. 5

Posledice …………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………… 5

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri objavljivanju dogadjaja, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario kreiranja dogadjaja

* 1. **Kratak opis**

Nakon odabira izvođača organizator može objaviti/kreirati događaj u kome se nalaze sve specifikacije vezane za njega. Tada on postaje dostupan korisnicima za pregled.

* 1. **Tok dogadjaja**

**Scenario uspeha**

1. Korisnik unosi podatke vezane za dogadjaj.
   1. Korisnik unosi datum i vreme kada će se događaj održati.
   2. Korisnik unosi kog tipa je događaj.

1.3 Korisnik unosi lokaciju na kojoj će događaj biti održavan.

1. Korisnik unosi podatke vezane za izvođača koga je izabrao
2. Korisnik šalje zahtev za kreiranje događaja sa podacima koje je uneo.
3. Sistem proverava ispravnost podataka koji su uneti
4. Sistem šalje administratoru zahtev na odobravanje.
5. Administrator proverava da li je izvođač zaista sklopio ugovor sa organizatorom
6. Administrator šalje poruku korisniku o uspešnosti kreiranja događaja.
7. Administrator objavljuje kreirani događaj na platformu.

**Proširenja**

4.a. Korisnik nije uneo datum i vreme od podataka

4.a.1. Sistem šalje poruku o nevalidnom unosu tog podatka.

4.a.2. Sistem ga vraća na taj korak

4.b. Korisnik nije uneo tip događaja od podataka

4.b.1. Sistem šalje poruku o nevalidnom unosu tog podatka.

4.b.2. Sistem ga vraća na taj korak.

4.c. Korisnik nije uneo lokaciju od podataka

4.c.1. Sistem šalje poruku o nevalidnom unosu tog podatka.

4.c.2. Sistem ga vraća na taj korak

4.d. Korisnik uneo nevalidne podatke za izvođača

4.d.1. Sistem šalje poruku o nevalidnom unosu tog podatka.

4.d.2. Sistem ga vraća na taj korak

6.a. Administrator utvrđuje da izvođač nije ugovorio saradnju sa organizator vezano za ovaj dddd do događaj

6.a.1. Administrator šalje poruku gde se objašnjava da je došlo do pogrešnog unosa izvodjača.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**
* Korisnik mora biti autorizovan na platformu kao organizator.
* Korisnik mora ući u prozor koji će mu omogućiti da unese željene podatke za događaj

i kreirati događaj.

* 1. **Posledice**
* Odgovor se beleži u bazu podataka.

5