Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Projekat ABA Fantasy

**Specifikacija slučaja upotrebe:**

**Kupovina igrača**

Verzija 1.0

Nikola Šajinović, 76/2014

Sadržaj:

[1. Uvod 3](#_Toc477456183)

[1.1. Rezime 3](#_Toc477456184)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 3](#_Toc477456185)

[1.3. Reference 3](#_Toc477456186)

[1.4. Otvorena pitanja 3](#_Toc477456187)

[2. Scenario upotrebe 3](#_Toc477456188)

[2.1. Kratak opis 3](#_Toc477456189)

[2.2. Tok događaja 3](#_Toc477456190)

[2.3. Posebni zahtevi 4](#_Toc477456191)

[2.4. Preduslovi 4](#_Toc477456192)

[2.5. Posledice 4](#_Toc477456193)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kupovini igrača, što je propraćeno odgovarajućim .html stranicama

* 1. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima pri razvoju i testiranju projekta. Isto tako, može poslužiti i pri izradi korisničkog uputstva.

* 1. Reference
     1. ABA Fantasy-projektni zadatak
     2. ulogovani\_korisnik\_homepage.html
     3. moj\_tim\_korisnik.html
     4. market.html
  2. Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| r.b. | Opis | Rešenje |
| 1. | Izgled forme za prikazivanje informacija korisniku |  |
| 2. | Dodavanje dijaloga za potvrdu kupovine igrača |  |

1. Scenario upotrebe
   1. Kratak opis

*Registrovani korisnici će imati mogućnost promene tima tokom trajanja sezone (najviše 2 igrača po kolu) i sastavljanja čitavog tima pre početka sezone (kupovina svih 12 igrača).*1)

* 1. Tok događaja
* Uspešna kupovina igrača (primarni tok događaja):

1. Na početnoj stranici aplikacije prijavljenog korisnika2) bira se opcija prikaza tima odabirom opcije “Tim” iz padajuće liste koja se pojavljuje klikom na korisničko ime koje se nalazi u gornjem desnom uglu
2. U pregledu igrača koji se nalaze u timu korisnika3), klikom na dugme “Kupi” pored praznog polja za igrače, može se kupiti igrač za posmatrano mesto
3. Prikazuje se market sa igračima4) koji se mogu dodati na izabrano mesto (u obzir dolaze samo igrači sa posmatrane pozicije; ukoliko se kupuje rezervni igrač, prikazuju se igrači sa svih pozicija)
4. Klikom na dugme “Kupi” pored igrača, šalje se zahtev za njegovom kupovinom

* Dostignut limit kupljenih igrača(alternativni tok događaja)
  + 1. Korisniku se šalje informacija da je dostignut limit kupljenih igrača u periodu između dva kola.
    2. Povratak na pregled igrača tima3)
* Nedovoljno tokena za kupovinu (alternativni tok događaja)
  + 1. Korisniku se šalje informacija da nema dovoljan broj tokena za kupovinu traženog igrača
    2. Povratak na market igrača4)
  1. Posebni zahtevi

Nema

* 1. Preduslovi
* Korisnik mora biti prijavljen na sajt
* Korisnički tim ima najmanje jedno slobodno mesto
* Mora biti u toku ,,prelazni period”
  1. Posledice

Korisniku se smanjuje broj preostalih tokena za cenu kupljenog igrača i kupljeni igrač popunjava prethodno prazno mesto u timu korisnika