Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Projekat ABA Fantasy

**Specifikacija slučaja upotrebe:**

**Prodaja igrača**

Verzija 1.1

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 3](#_Toc477456191)

[2.4. Preduslovi 4](#_Toc477456192)

[2.5. Posledice 4](#_Toc477456193)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prodaji 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
  2. Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| r.b. | Opis | Rešenje |
| 1. | Dodavanje dijaloga za potvrdu prodaje igrača |  |

1. Scenario upotrebe
   1. Kratak opis

*Registrovani korisnici će imati mogućnost promene tima tokom trajanja cele sezone.*1)

* 1. Tok događaja
* Uspešna prodaja igrača korisnika (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 “Prodaj” pored igrača, salje se zahtev za njegovu prodaju
3. Povratak na pregled igrača tima3)
   1. Posebni zahtevi

Nema

* 1. Preduslovi
* Korisnik mora biti prijavljen na sajt
* Igrač mora prethodno biti kupljen
* Mora biti u toku “prelazni period”
  1. Posledice

Korisniku se povećava broj preostalih tokena za cenu prodatog igrača i polje koje je prethodno bilo popunjeno ostaje prazno