

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Zlatni gol



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registracije korisnika

Verzija 1.0

Tim Gang of Four

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
22.3.2022.	1.0	inicijalna verzija	Jože Vodnik



Sadržaj

1.	Uvod	4
1.1	Rezime	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3	Reference	4
1.4	Otvorena pitanja	4
2.	Scenario popunjavanja ankete	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja	4
2.2.1	Korisnik se uspešno registruje sa unetim podacima	4
2.2.2	Korisnik ne unosi sve potrebne podatke	5
2.2.3	Korisnik unosi podatke koji su postojeći	5
2.3	Posebni zahtevi	5
2.4	Preduslovi	5
2.5	Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri registraciji korisnika, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 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 zaupotrebu.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima na početku registracije korisnika?	Nije neophodno zbog same jednostavnosti forme.
2	Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završene registracije korisnika?	

2. Scenario registracije korisnika

2.1 Kratak opis

Ukoliko korisnik nema svoj nalog, može ga kreirati unošenjem ličnih podataka. Ti podaci će biti upisani u bazu podataka na osnovu čega će kasnije moći da se uloguje. Registrovani korisnici se autorizuju unošenjem imena i lozinke. Ovi podaci moraju da se podudaraju sa podacima korisnika u bazi podataka. Nakon potvrđene autorizacije ovi korisnici mogu da pristupe pregledanju mečeva, stanja na tabeli, pregled vesti i pisanje komentara na vesti, pregled informacija o timovima, pregled rang liste top korisnika po broju poena, pregled liste strelaca, predviđanju ishoda utakmica itd.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik se uspešno registruje sa unetim podacima

1. Korisnik vrši odabir opcije za registrovanje.
2. Sistem prikazuje korisniku formu za popunjavanje podataka.
3. Korisnik unosi podatke za registraciju (korisničko ime i šifru).
4. Sistem proverava podatke.
5. Sistem unosi podatke u bazu podataka.
6. Sistem prikazuje poruku da je korisnik registrovan.

2.2.2 Korisnik ne unosi sve potrebne podatke

1. Korisnik vrši odabir opcije za registrovanje.
2. Sistem prikazuje korisniku formu za popunjavanje podataka.
3. Korisnik unosi podatke za registraciju (korisničko ime i šifru).
4. Sistem proverava podatke.
5. Sistem prikazuje poruku da korisnik nije uneo sve podatke.

2.2.3 Korisnik unosi podatke koji su postojeći

1. Korisnik vrši odabir opcije za registrovanje.
2. Sistem prikazuje korisniku formu za popunjavanje podataka.
3. Korisnik unosi podatke za registraciju (korisničko ime i šifru).
4. Sistem proverava podatke.
5. Sistem prikazuje poruku da je korisnik uneo ime koje već postoji.

2.3 Posebni zahtevi

Funkcionalnost ovog tipa zahteva da bude uradjena u ranijim fazama izrade aplikacije budući da od nje zavise druge funkcionalnosti samog sistema, pa je neophodno i dati prioritet pri testiranju i obezbediti sigurnost.

2.4 Preduslovi

Pre popunjavanja registracije korisnik mora imati ulogu gosta.

2.5 Posledice

Registrovani korisnik se beleži u bazu podataka i dobija pristup delovima aplikacije koje su u sklopu njegovih privilegija i opisane drugim funkcionalnostima sistema.