# Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## Projekat Zlatni gol



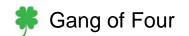
# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registracije korisnika

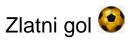
Verzija 1.0

Tim Gang of Four

Istorija izmena

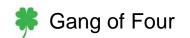
Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
22.3.2022.	1.0	inicijalna verzija	Jože Vodnik

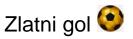




## Sadržaj

1.	Uvod			4
	1.1	Rezi	ime	4
	1.2	4		
	1.3	Refe	erence	4
	1.4	4		
2.	Scena	ario re	4	
	2.1	Krat	4	
	2.2	4		
	2	2.2.1	Korisnik se uspešno registruje sa unetim podacima	4
	2	2.2.2	Korisnik ne unosi sve potrebne podatke	5
	2	2.2.3	Korisnik unosi podatke koji su postojeći	5
	2.3	Pos	5	
	2.4	Pred	5	
	2.5	Posl	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?	Sistem prikazuje poruku o uspešnoj registraciji.

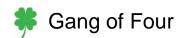
## 2. Scenario registracije korisnika

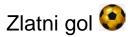
## 2.1 Kratak opis

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, pregledu vesti i pisanju komentara na vesti, pregledu informacija o timovima, pregledu rang liste top korisnika po broju poena, pregledu liste strelaca, predviđanju ishoda utakmica itd.

## 2.2 Tok dogadiaia

## 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 ili šifru ili nijedno).
- 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 funkiconalnosti 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.