

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Zlatni gol



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti predviđanja rezultata

Verzija 1.0

Tim Gang of Four

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.3.2022.	1.0	inicijalna verzija	Srđan Kuzmanović
13.4.2022.	1.1	ispravke defekata sa FR	Srđan Kuzmanović
2.6.2022.	1.2	ispravke nakon implementacije	Srđan Kuzmanović



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 brisanja vesti	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja	4
	2.2.1 Korisnik predviđa rezultat utakmice	4
2.3	Posebni zahtevi	4
2.4	Preduslovi	4
2.5	Posledice	4



1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri predviđanju rezultata od strane korisnika.

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 za upotrebu.

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

2. Scenario predviđanja rezultata

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik predviđa ishod utakmice, pri čemu se njegov izbor evidentira u bazi. U zavisnosti od poklona koje poseduje, može da predviđa 1 ili 2 ishoda utakmice. Ishodi su pobeda domaćina, nerešen rezultat i pobeda gosta.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik predviđa rezultat utakmice

Korisnik bira opciju 1, X ili 2, ili dvostruko predviđanje ako ga ima. To čini pritiskom na dugmiće predviđene za to, čime predviđa rezultat utakmice. Sva predviđanja koja je izabrao se evidentiraju u bazi pritiskom na dugme Predict.

2.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.4 Preduslovi

Utakmica još uvek nije počela.

2.5 Posledice

Evidentira se predviđanje korisnika u bazi.