

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Zlatni gol



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Dnevni pokloni

Verzija 1.0

Tim Gang of Four

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
25.3.2022.	1.0	inicijalna verzija	Dejan Kovačević



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 pregleda odigrane i trenutno aktivne mečeve	4
2.2.2	Korisnik pregleda stanje klubova na tabeli	4
2.2.3	Korisnik pregleda informacije za željeni klub	4
2.2.4	Korisnik pregleda željenu vest	5
2.2.5	Korisnik pregleda listu najboljih strelaca	5
2.2.6	Korisnik pregleda rang listu broja korisnika po broju skupljenih poena	5
2.3	Posebni zahtevi	5
2.4	Preduslovi	5
2.5	Posledice	5



1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe za dobijanje dnevnih poklona, 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 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 pregleda sadržaja

2.1 Kratak opis

Ovu funkcionalnost imaju samo registrovani korisnici. Prilikom prvog logovanja u toku korisnici dobijaju poklon, čija vrednost zavisi od broja poena koji korisnici imaju. Neke vrste poklona su dodatni poeni, mogućnost duplog predviđanja (zadavanja 2 opcije ishoda koje povećava šansu za dobitak) koje važi samo u toku dana, dobijanje novih ikonica korisnika.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik dobija poklon

1. Kada se prvi put u toku dana uloguje na sajt korisnik dobija slučajno generisani poklon.
2. Sistem dodaje poklon u listu neotvorenih poklona korisnika.

2.2.2 Korisnik preuzima poklone

1. Korisnik ulazi na svoj profil
2. Prikazuju mu se svi dobijeni pokloni koji nisu preuzeti
3. Korisnik preuzima poklone čime se ostvaruje njihov efekat (dodaju se bodovi, omogućuje se duplo predviđanje, dodaje se nova slika u listu slika).
4. Sistem evidentira efekat (dodaje bodove, ubacuje slike u bazu).
5. Sistem prikazuje poruku da nema više nepreuzetih poklona



2.2.3 Duplo predviđanje

1. U odeljku za predviđanje ishoda mečeva, korisnik može da odabere ovu opciju čime povećava šansu da osvoji dodatne bodove
2. Sistem zapisuje ovaj odabir u bazi podataka.

2.2.4 Promena profilne slike

1. Slike koje korisnik dobije kao poklon se čuvaju u bazi podataka.
2. Klikom na opciju za promenu sliku u profilu prikazuju se sve slike
3. Korisnik bira sliku i potvrđuje
4. Sistem evidentira promenu u bazi podataka
5. Menja se profilna slika korisnika

2.3 **Posebni zahtevi**

Data funkcionalnost podrazumeva da su određene funkcionalnosti već implementirane pa se može odraditi i u kasnijim deovima izrade i takođe podrazumeva određene performanse koje se manifestuju u responzivnosti sistema.

2.4 **Preduslovi**

Korisnik mora da bude registrovan.

2.5 **Posledice**

Menjaju se bodovi korisnika, slika korisnika i opcije za predviđanje.