LingoLingo

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

***Srčići***

*Ksenija Bulatović 730/19*

*Miloš Jovanović 669/13*

*Miloš Ćirković 333/17*

June 6, 2021

V 1.1

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 27. Mart 2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Miloš Jovanović |
| 6. Jun 2021. | 1.1 | Završna verzija | Ksenija Bulatović |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Uvod3

1.1 Rezime3

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe3

1.3 Reference3

1.4 Otvorena pitanja3

2. Scenario logovanja korisnika4

2.1 Kratak opis4

2.2 Tok događaja4

2.3 Posebni zahtevi6

2.4 Preduslovi6

2.5 Posledice6

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

Projekat LingoLingo je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je

namenjena svima koji imaju potrebu za formiranjem sistema za testiranje, proveru znanja i učenje stranih

jezika putem interneta.

* 1. **Namena dokumenta i ciljne grupe**

Tekst koji sledi definiše probleme koje aplikacija rešava, namenu aplikacije, funkcionalnosti koje

ona pruža, zahteve koji su postavljeni i ideje za dalje unapređivanje. Dokument je namenjen članovima

tima, klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

* 1. **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. **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima prilikom učitane stranice? | ne |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem prilikom previše neuspešnih pokušaja autorizacije? | ne |
|  |  |  |

1. **Scenario logovanja korisnika**

2.1 Kratak opis

Korisnik koji ne poseduje svoj nalog u sistemu kroz formu za registraciju kreira svoj nalog.

2.2 Tok događaja

2.2.1. Na levoj polovini početne strane korisnik unosi svoje podatke za logovanje. Unose se:

* Username
* Password

2.2.2. Korisnik se prebacuje na stranicu koja odgovara njegovom tipu profila Player/Professor/Admin

2.2.3. U slučaju username koji ne postoji u bazi dobija se obaveštenje o tome.

2.2.4. U slučaju pogrešne šifre, dobija se obaveštenje o tome.

2.2.5. U slučaju da je nalog i dalje na čekanju, dobija se obaveštenje o tome.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Ulogovan na svoju stranicu.