

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-bidding

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti bidovanja**

**Verzija 1.0**

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
17.03.2023.	1.0	inicijalna verzija	Aleksa Ilić
02.04.2023.	1.1	Promenjen naziv dugmeta na interfejsu tako da odgovara prototipu	Aleksa Ilić

# 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 bidovanja .....	4
2.1 Kratak opis .....	4
2.2 Tok događaja .....	4
2.2.1 Korisnik uspešno postavlja ponudu .....	4
2.2.2 Proširenja .....	5
2.3 Posebni zahtevi .....	5
2.4 Preduslovi .....	5
2.5 Posledice .....	5

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe bidovanja, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Da li je potrebno ponuditi opciju za prijavu/registraciju ako gost pokuša da pošalje zahtev za bidovanje?	
2	Da li je potrebno ponuditi opciju za kupovinu tokena ako korisnik sa nedovoljno tokena pošalje zahtev za bidovanje?	

# 2. Scenario bidovanja

## 2.1 Kratak opis

Prijavljeni korisnik može učestvovati u licitiranju (bidovanju) na otvorenim (OPEN) aukcijama. Da bi uspesno bidovao, korisnik mora imati dovoljno tokena na svom saldu. Bid je uvek za tačno jedan token veći od prethodnog najvećeg bida. Čim neki korisnik licitira i podigne cenu proizvoda, promena istog trenutka (u relanom vremenu) mora da se pošalje svim korisnicima koji trenutno gledaju tu aukciju, bilo da su aktivni ili pasivni posmatrači. Ukoliko je preostalo vreme aukcije u trenutku licitiranja ispod 10 sekundi, preostalo vreme se vraća na 10 sekundi. Licitiranje na izabranoj aukciji je moguće sve dok ne istekne vreme. Korisnik koji je poslednji licitirao pre isteka vremena je pobednik.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno postavlja ponudu

- 1 Sistem proverava da li je preostalo vreme  $> 0$
- 2 Korisnik pritiska dugme "Napravi bid"
- 3 Sistem proverava da li korisnik ima dovoljno tokena
- 4 Sistem ažurira tekuću ponudu

- 5 Sistem proverava da li je preostalo vreme < 10 sec
- 6 Sistem ažurira preostalo vreme na 10 sec
- 7 Povratak u korak 1

### 2.2.2 Proširenja

- 1a Vreme je isteklo, ponuda postoji
  - 1a.1 Sistem zatvara aukciju
  - 1a.2 Sistem pamti korisnika sa zadnjom ponudom i vrednost te ponude
- 1b Vreme je isteklo, ponuda ne postoji
  - 1b.1 Sistem zatvara aukciju
- 2a Korisnik nije prijavljen
  - 2a.1 Sistem prikazuje poruku korisniku
- 3a Korisnik nema dovoljno tokena
  - 3a.1 Sistem prikazuje poruku korisniku
- 5a Preostalo vreme je  $\geq 10$  sec
  - 5a.1 Korak 6 se preskače

### 2.3 Posebni zahtevi

Aukcija ne sme da se završi u toku obrade zahteva korisnika. Sistem sme da zatvori aukciju samo ako je vreme isteklo i ako su obrađeni svi zahtevi korisnika primljeni pre isteka vremena.

### 2.4 Preduslovi

Aukcija mora biti otvorena

### 2.5 Posledice

Ako postoji, korisnik sa zadnjom ponudom i vrednost ponude se beleže u bazu podataka. Promenjeni podaci o aukciji se beleže u bazu, i ažuriraju svuda po sajtu gde je to potrebno.