

SPECIFIKACIJA SOFTVERSKIH ZAHTJEVA

STONOTENISKI KLUB

Dragan Ilić
Dejan Gajić
Đorđe Turjačanin
Maja Mihajlović
Marko Malinović
Helena Brkanlić
Petar Stojanović

Sadržaj

1.	Uvod.....	5
1.1	Svrha	5
1.2	Cilj.....	5
1.3	Definicije i skraćenice.....	5
1.4	Reference	6
1.5	Pregled	6
1.6	Zaduženja	6
2.	Detaljan opis	8
2.1	Opis proizvoda	8
2.2	Funkcionalnosti proizvoda	8
2.3	Opis korisnika.....	9
2.3	Ograničenja	9
2.4	Prepostavke i zavisnosti.....	9
3.	Specifikacija zahtjeva	10
3.1.	Nefunkcionalni zahtjevi.....	10
3.1.1	Dostupnost servera.....	10
3.1.2	Autentifikacija korisnika.....	10
3.1.3	Dužina lozinke	10
3.1.4	Korisnički interfejs.....	10
3.1.5	Dokumentovanje nepravilnosti u radu	10
3.1.6	Evidentiranje aktivnosti izdavanja dokumenata	10
3.1.7	Ograničenje pristupa serverima.....	10
3.1.8	Čuvanje rezervne kopije baze podataka	10
3.2	Funkcionalni zahtjevi.....	11
3.3.	Lista funkcionalnih zahtjeva.....	11
3.4	Funkcionalni zahtjevi za korisnika trener.....	12
3.4.1	Učlanjivanje.....	12
3.4.2	Iščlanjivanje.....	14
3.4.3	Pregled opreme.....	16
3.4.4	Ažuriranje opreme	18
3.4.5	Evidentiranje narudžbi za opremu kluba	20
3.4.6	Evidentiranje narudžbi za opremu članova.....	22
3.4.7	Kreiranje statističkog unosa	24
3.4.8	Pregled statistike.....	26
3.4.9	Ažuriranje rang liste	28

3.4.10 Dodavanje treninga.....	30
3.4.11 Unošenje rezultata treninga	32
3.4.12 Evidenciranje registrovanog igrača	34
3.4.13 Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača.....	36
3.5 Funkcionalni zahtjevi za korisnika sekretar.....	38
3.5.1 Izdavanje potvrda.....	38
3.5.2 Evidenciranje faktura.....	40
3.5.3. Odobravanje sredstava za opremu	42
3.5.4 Odobravanje sredstava za turnire.....	44
3.5.5 Dodavanje zaposlenog	46
3.5.6 Ažuriranje zaposlenog	48
3.5.7 Štampanje dnevnog reda skupštine.....	50
3.5.8 Kreiranje izvještaja sa skupštine	52
3.5.9 Planiranje dešavanja u klubu	54
3.5.10 Evidenciranje sponzora	56
3.6 Funkcionalni zahtjevi za korisnika računovođa.....	58
3.6.1 Evidenciranje podataka o uplatama članarine	58
3.6.2 Evidenciranje podataka o uplatama učešća na turniru.....	60
3.6.3 Evidenciranje pristiglih donacija.....	62
3.6.4 Evidenciranje isplaćenih plata zaposlenima	64
3.6.5 Obračunavanje plata zaposlenima.....	66
3.6.6 Evidenciranje budžeta kluba	68
3.7 Funkcionalni zahtjevi za korisnika organizator	70
3.7.1 Prijavljivanje igrača	70
3.7.2 Izvlačenje parova	72
3.7.3 Evidenciranje rezultata mečeva	74
3.8 Funkcionalni zahtjevi za korisnika administrator	76
3.8.1 Dodavanje novog korisnika	76
3.8.2 Modifikacija korisničkog naloga.....	78
3.8.3 Brisanje korisnika	80
Dodatak A: Dijagram klasa	82
Dodatak B: Dijagrami sekvence	83
T1: Učlanjivanje.....	83
T2: Iščlanjivanje.....	84
T3: Pregled opreme.....	85
T4: Ažuriranje opreme	86

T5 i T6: Evidentiranje narudžbi za opremu kluba i članova	87
T7: Kreiranje statističkog unosa	88
T8: Pregled statistike.....	89
T9: Ažuriranje rang liste	90
T10: Dodavanje treninga.....	91
T11: Unošenje rezultata treninga	92
T12: Evidentiranje registrovanog igrača	93
T13: Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača.....	94
S1: Izdavanje potvrda.....	95
S2: Evidentiranje faktura.....	96
S3 i S4: Odobravanje sredstava za opremu i turnire.....	97
S5: Dodavanje zaposlenog	98
S6: Ažuriranje zaposlenog.....	99
S7: Štampanje dnevnog reda skupštine.....	100
S8: Kreiranje izvještaja sa skupštine	101
S9: Planiranje dešavanja u klubu	102
S10: Evidentiranje sponzora	103
R1: Evidentiranje podataka o uplatama članarine.....	104
R2: Evidentiranje podataka o uplatama učešća na turniru.....	105
R3: Evidentiranje pristiglih donacija	106
R4: Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima.....	107
R5: Obračunavanje plata zaposlenima.....	108
R6: Evidentiranje budžeta kluba	109
O1: Prijavljivanje igrača.....	110
O2: Izvlačenje parova.....	111
O3: Evidentiranje rezultata mečeva.....	112
A1: Dodavanje novog korisnika.....	113
A2: Modifikacija korisničkog naloga	114
A3: Brisanje korisnika.....	115

1. Uvod

Ova glava daje detaljan opis i pregled svega što se nalazi u ovom dokumentu. Pored ovoga data je i lista skraćenica i definicija koje su korištene.

1.1 Svrha

Svrha ovog dokumenta jeste detaljan opis zahtjeva za softver „Stonoteniski klub“. Dokument će ilustrovati način rada i razvoja ovog sistema. Takođe, ima ulogu i da opiše sistemska ograničenja i komunikaciju sa spoljašnjim sistemima. Ovaj dokument je primarno namijenjen potencijalnim kupcima softvera, pružajući bolji uvid u funkcionalnosti sistema. Pored toga, dokument je moguće iskoristiti u svrhu razvoja početne verzije sistema.

1.2 Cilj

„Stonoteniski klub“ je softver koji se koristi u stonoteniskom klubu za lakše obavljanje svih obaveza vezanih za klub. Softver će omogućiti zaposlenima da vode evidenciju o članovima, treninzima i turnirima, vođenje administrativnih poslova i evidentiranje novčanih sredstava.

1.3 Definicije i skraćenice

Pojam	Definicija
Korisnik	Osoba koja koristi softver
Administrator	Korisnik koji je zadužen za održavanje i kontrolisanje softvera
Trener	Osoba koja je u klubu zadužena za rad sa članovima i nabavkom opreme
Računovođa	Osoba koja je u klubu zadužena za rad sa finansijama
Sekretar	Osoba koja je u klubu zadužena za izdavanje potvrda, organizovanje Skupština
Organizator	Osoba iz kluba koja se bavi organizovanjem turnira
JRE	Java Runtime Environment
DBMS	Sistem za upravljanje bazom podataka
Back-up server	Server na kome se čuvaju rezervne kopije baze podataka

Radni sati kluba	Vremenski period tokom dana, kada je klub otvoren.
Privatna mreža	Računarska mreža kojoj mogu pristupati samo članovi kluba.

1.4 Reference

[1] IEEE Software Engineering Standards Committee, "IEEE Std 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications", October 20, 1998.

1.5 Pregled

Ostatak dokumenta je podijeljen u dvije glave i dodatke. Sljedeća glava opisuje funkcionalnosti i komunikaciju sistema sa spoljašnjim sistemima. Takođe, daje i opise korisnika sistema kao i njihove uloge.

U trećoj glavi se nalaze svi nefunkcionalni zahtjevi, kao i detaljne tekstualne specifikacije svih funkcionalnih zahtjeva i njihovi dijagrami aktivnosti.

Dodatak A predstavlja dijagram klasa cijelog sistema.

Dodatak B sadrži dijagrame sekvence za funkcionalne zahtjeve.

1.6 Zaduženja

Helena Brkanlić:

- Evidentiranje podataka o uplatama članarine
- Evidentiranje podataka o uplatama učešća na turniru
- Evidentiranje pristiglih donacija
- Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima
- Obračunavanje plata zaposlenima
- Evidentiranje budžeta kluba

Maja Mihajlović :

- Unošenje rezultata treninga
- Odobravanje sredstava za turnire
- Odobravanje sredstava za opremu
- Brisanje korisnika

Marko Malinović:

- Pregled opreme
- Ažuriranje opreme
- Evidentiranje narudzbi za opremu kluba
- Evideniranje narudzbi za opremu člana
- Evidentiranje faktura

Dejan Gajić:

- Prijavljivanje igrača
- Izvlačenje parova
- Evidentiranje rezultata mečeva

Dragan Ilić:

- Evidentiranje registrovanog igrača
- Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača
- Dodavanje zaposlenog
- Ažuriranje zaposlenog
- Štampanje dnevnog reda skupštine
- Kreiranje izvještaja sa skupštine
- Planiranje dešavanja u klubu
- Evidentiranje sponzora

Đorđe Turjačanin:

- Kreiranje statističkog unosa
- Pregled statistike
- Ažuriranje rang liste
- Dodavanje treninga

Petar Stojanović:

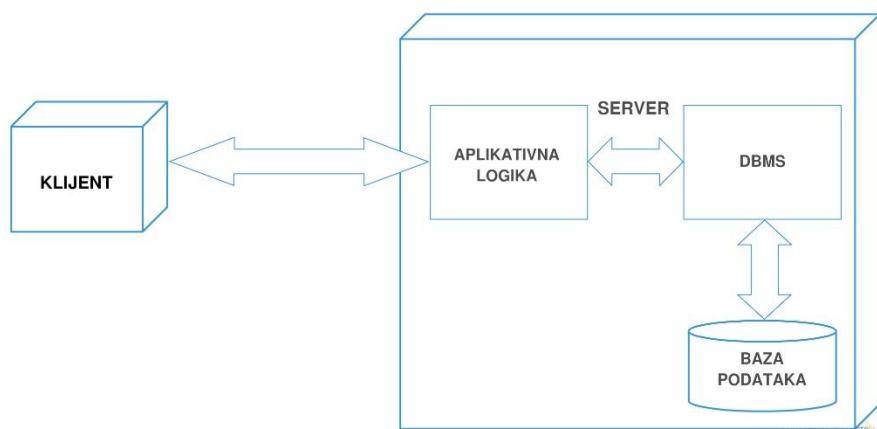
- Učlanjivanje
- Iščlanjivanje
- Izdavanje potvrda
- Modifikacija korisničkog naloga

2. Detaljan opis

Ova glava daje detaljan opis cijelog sistema, uloge korisnika, kao i ograničenja samog sistema. Dat je uvid u strukturu i funkcionalnosti sistema, bez naglašavanja specifičnih funkcionalnih zahtjeva.

2.1 Opis proizvoda

Sistem se sastoji iz klijentskog i serverskog dijela. Klijentski dio predstavlja desktop aplikaciju, koja će komunicirati sa serverom i od njega dobavljati potrebne podatke. Serverski dio sadrži bazu podataka i aplikativnu logiku preko koje klijent komunicira sa DBMS-om. Ovaj proizvod nije dio nekog drugog većeg sistema, već je u potpunosti nezavisan proizvod.



2.2 Funkcionalnosti proizvoda

Softver omogućava vođenje evidencije o zaposlenima i članovima kluba, različitim detaljima administrativnih poslova, opremi i statističkim parametrima igrača. Na zahtjev korisnika softver na osnovu odgovarajućih šablona priprema tekstualne dokumente za štampanje. Dio softvera je zadužen za praćenje toka i organizovanja turnira. Kalendar aktivnosti kluba je servis dostupan svim korisnicima softvera pružajući im uvid u termine održavanja različitih klupske dešavanja.

Evidencija o zaposlenima i članovima kluba se ažurira prilikom učlanjivanja, iščlanjivanja, zapošljavanja, te prekida radnog odnosa. Administrativni detalji o kojima se vodi evidencija su detalji o finansijama, sponzorima, distributerima opreme, ugovorima i zapisnicima sa sjednica.

Dio softvera zadužen za rad sa statistikom podrazumijeva omogućavanje prikaza i dodavanja podataka o treninzima, praćenje i ažuriranje stanja rang liste i čuvanje ostvarenih rezultata na turnirima za svakog korisnika ponaosob.

Dokumenti koje softver kreira i priprema za štampanje su različite vrste potvrda, dnevni redovi i zapisnici sjednica, finansijski izvještaji, te zahtjevi za registraciju igrača. Svi navedeni dokumenti se kreiraju po odgovarajućem šablonu.

Softver pruža korisnicima mogućnost evidentiranja učesnika turnira kao i kreiranja i ažuriranja žrijeba po kojem se odigravaju mečevi na turniru.

2.3 Opis korisnika

Korisnici sistema su: administrator, sekretar, računovođa, trener i organizator. Svaki od ovih korisnika ima različitu ulogu u sistemu, tako da svaki od njih ima posebne zahtjeve.

Administrator može da kreira nove korisničke naloge, briše postojeće ili da mijenja njihove podatke.

Trener vrši učlanjivanje i iščlanjivanje, zakazuje i evidentira treninge, upućuje zahtjeve za rezultatima turnira i rang listama, evidentira nove narudžbe, te pregleda i ažurira postojeću opremu i štampa zahtjeve za registraciju igrača.

Sekretar kreira i štampa potvrde, evidentira fakture naručene opreme, izrađuje dnevni red Skupštine i njen zapisnik, održava kalendar događaja u klubu.

Računovođa evidentira uplate, isplate i unosi podatke za obračun plata zaposlenih.

Organizator vrši prijavljivanje igrača, kreiranje žrijeba i evidentiranje rezultata mečeva i ažuriranje žrijeba.

2.3 Ograničenja

Aplikacija treba da obezbijedi tajnost i sigurnost podataka baze u skladu sa zakonskim regulativama. Jezik aplikacije će biti srpski.

Šabloni formulara za štampanje potrebne dokumentacije trebaju da prate standardom definisane zakonske forme i radi jednostavnosti razumijevanja trebaju biti predstavljeni u konkretnoj formi na računarskom ekranu prije same akcije štampanja.

2.4 Prepostavke i zavisnosti

Za ispravno funkcionisanje sistema potrebno je obezbijediti serversku stanicu na kojoj će se izvršavati aplikativna logika i postojati DBMS. Na klijentskoj strani mora postojati aktivna internet konekcija, potrebna mrežna oprema i instaliran JRE.

Svi računari treba da imaju pristup barem jednom štampaču. Postoji dodatni back-up server.

3. Specifikacija zahtjeva

Ova glava sadrži sve funkcionalne i nefunkcionalne zahtjeve predstavljenog sistema, te njihove opise.

3.1. Nefunkcionalni zahtjevi

3.1.1 Dostupnost servera

Serveri trebaju biti dostupni klijentskoj aplikaciji tokom radnih sati kluba.

3.1.2 Autentifikacija korisnika

Za pristup aplikaciji, korisniku su neophodni korisničko ime i lozinka.

3.1.3 Dužina lozinke

Minimalna dužina lozinke iznosi osam karaktera.

3.1.4 Korisnički interfejs

Korisnik koristi aplikaciju kroz grafički korisnički interfejs.

3.1.5 Dokumentovanje nepravilnosti u radu

Bilo koja nepravilnost, ili greška tokom rada sistema se upisuje u datoteku namjenjenu za pohranjivanje nepravilnosti.

3.1.6 Evidentiranje aktivnosti izdavanja dokumenata

Prilikom izdavanja zvaničnog dokumenta, evidentira se tačno vrijeme, datum i korisnik koji je izdao dokument.

3.1.7 Ograničenje pristupa serverima

Serveru se može pristupiti samo iz privatne mreže kluba.

3.1.8 Čuvanje rezervne kopije baze podataka

Svakih sedam dana, pravi se rezervna kopija kompletne baze podataka, i pohranjuje na back-up server.

3.2 Funkcionalni zahtjevi

Ovaj dio dokumenta sadrži opise svih funkcionalnih zahtjeva koje dati sistem treba da ispunji. Opis se sastoji od tekstualne specifikacije koja detaljno opisuje korake potrebne za ispunjivanje datog zahtjeva i od dijagrama aktivnosti za taj slučaj upotrebe. U dodatu B se nalaze dijagrami sekvenci za sve funkcionalne zahtjeve.

Zbog lakšeg pregleda, zahtjevi su podjeljeni u više skupova. Svaki skup sadrži funkcionalne zahtjeve koji su specifični za jednog korisnika sistema.

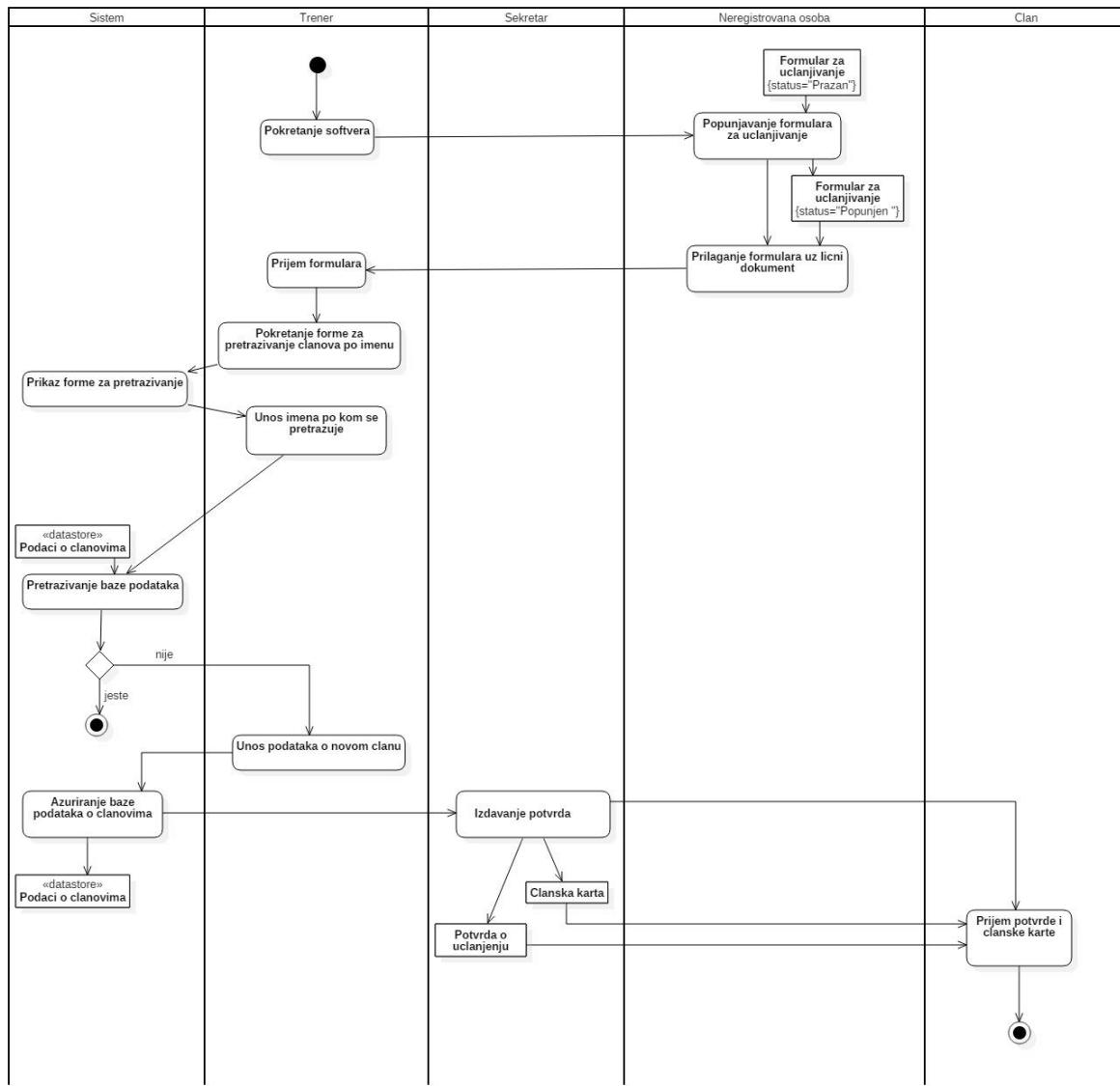
3.3. Lista funkcionalnih zahtjeva

Id zahtjeva	Naziv zahtjeva
T1	Učlanjivanje
T2	Isčlanjivanje
T3	Pregled opreme
T4	Ažuriranje opreme
T5	Evidentiranje narudžbi za opremu kluba
T6	Evidentiranje narudžbi za opremu članova
T7	Kreiranje statističkog unosa
T8	Pregled statistike
T9	Ažuriranje rang liste
T10	Dodavanje treninga
T11	Unošenje rezultata treninga
T12	Evidentiranje registrovanog igrača
T13	Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača
S1	Izdavanje potvrda
S2	Evidentiranje faktura
S3	Odobravanje sredstava za opremu
S4	Odobravanje sredstava za turnire
S5	Dodavanje zaposlenog
S6	Ažuriranje zaposlenog
S7	Štampanje dnevnog reda skupštine
S8	Kreiranje izvještaja sa skupštine
S9	Planiranje dešavanja u klubu
S10	Evidentiranje sponzora
R1	Evidentiranje podataka u uplatama članarine
R2	Evidentiranje podataka o uplatama učešća na turniru
R3	Evidentiranje pristiglih donacija
R4	Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima
R5	Obračunavanje plata zaposlenima
R6	Evidentiranje budžeta kluba
O1	Prijavljivanje igrača
O2	Izvlačenje parova
O3	Evidentiranje rezultata mečeva
A1	Dodavanje novog korisnika
A2	Modifikacija korisničkog naloga
A3	Brisanje korisnika

3.4 Funkcionalni zahtjevi za korisnika trener

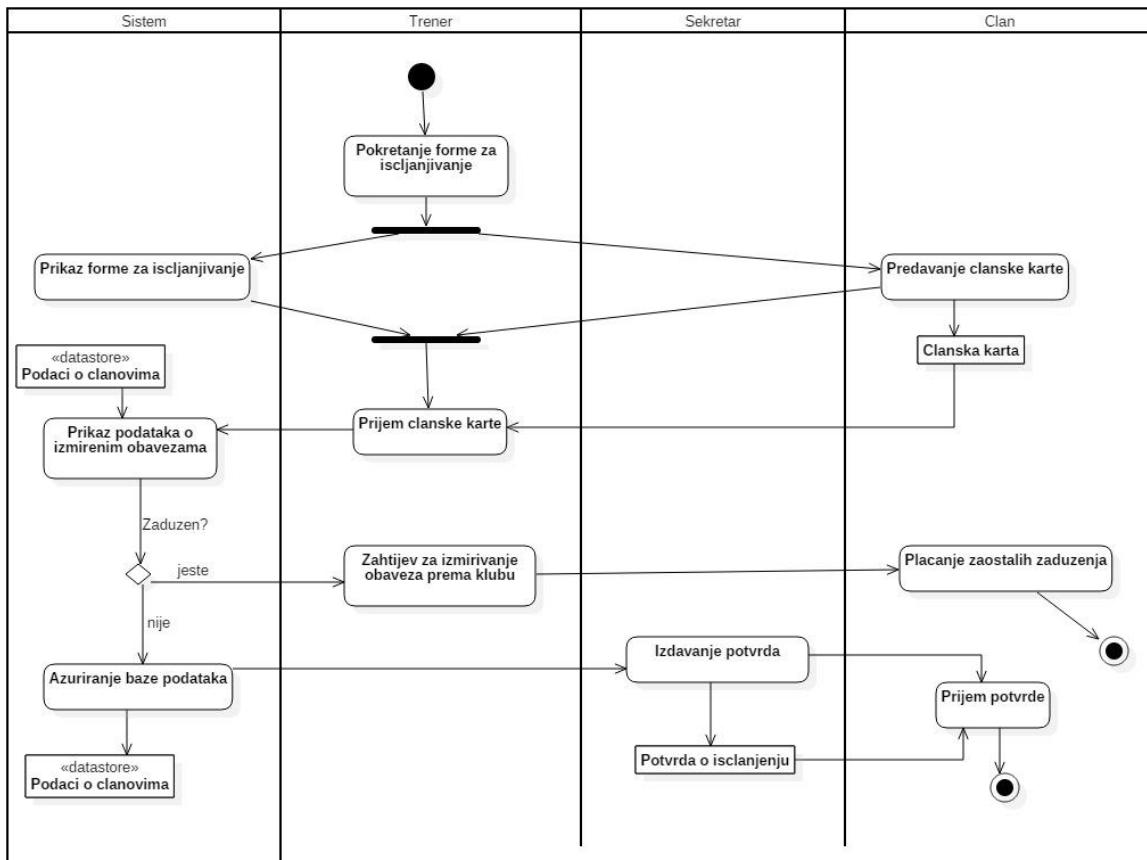
3.4.1 Učlanjivanje

Use case Name	Uclanjivanje	
Brief Description	Uclanjivanje novog clana u stonoteniski klub	
Actors	Neregistrovana osoba, trener, sekretar, sistem, clan	
Triggers	Osoba dolazi u klub sa namjerom da se uclani	
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener pokreće softver i prijavljuje se na sistem.
	2	Neregistrovana osoba popunjava formular za uclanjivanje.
	3	Neregistrovana osoba prilaze popunjenoj formuli uz neki identifikacioni document treneru.
	4	Trener pokreće formu za pretrazivanje clanova.
	5	U prikazanoj formi trener unosi podatke za pretrazivanje.
	6	Sistem vrši pretrazivanje.
	7	Trener unosi podatke o novom clanu u sistem.
	8	Sistem azurira bazu podataka o clanovima
	9	Sekretar izdaje potvrdu i clansku kartu.
10	Osoba preuzima potvrdu i clansku kartu.	
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	6	6.1 AKO je osoba vec clan kluba sistem obavjestava trenera, i onemogucava ga da uclani tu osobu ponovo. Proces završen.
Special Requirements		
Precondition	Trener prijavljen na sistem. Sekretar prijavljen na sistem. Osoba nije trenutno clan kluba.	
Postcondition	Novi clan generisan u sistemu. Baza podataka o clanovima azurirana. Izdata potvrda o uclanjenju i clanska karta.	
Extension Points	9. Uključuje izdavanje potvrde o uclanjenju: (slučaj upotrebe "Izdavanje potvrda")	



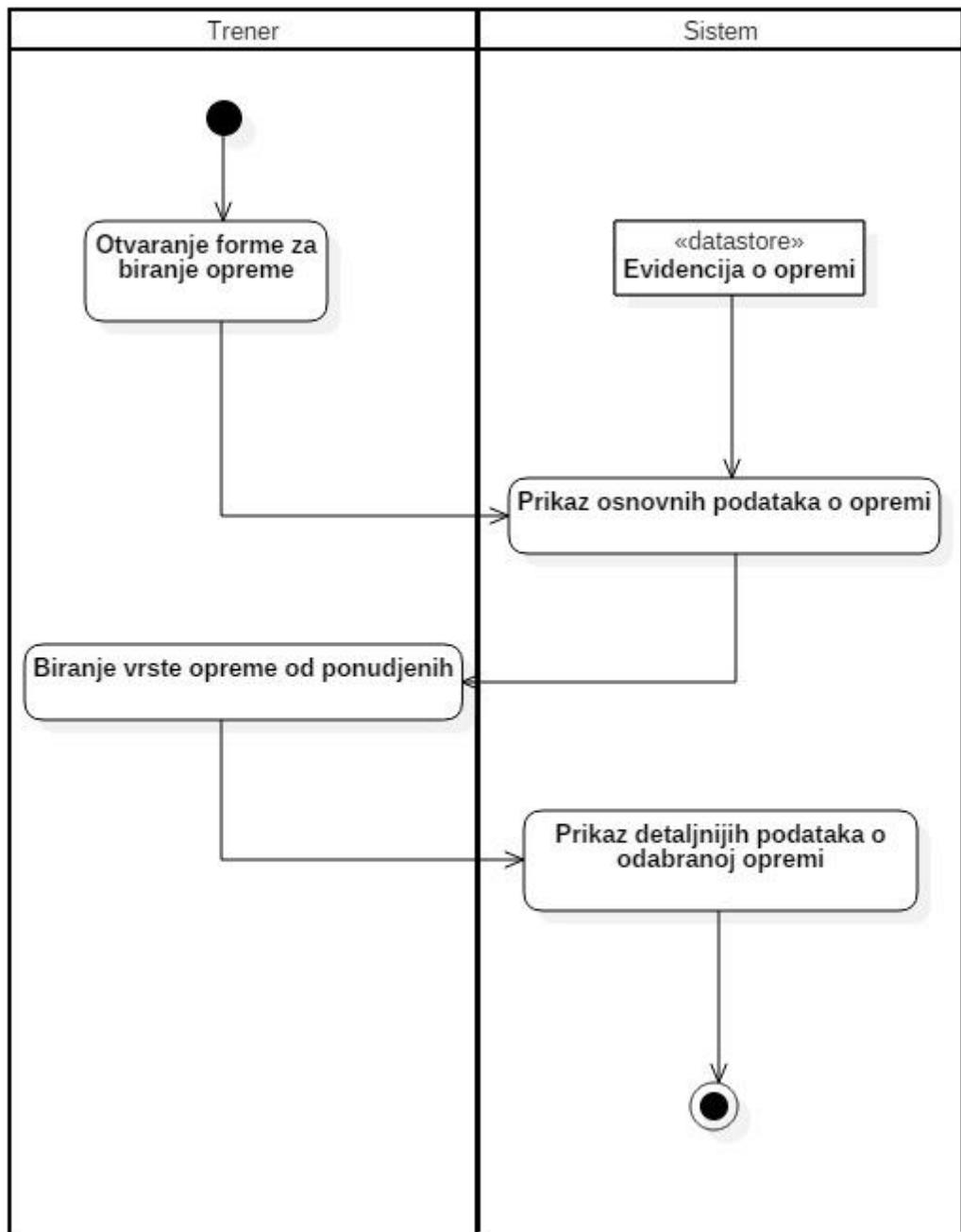
3.4.2 Isčlanjivanje

Use case Name	Isčlanjivanje	
Brief	Isčlanjivanje postojeceg clana kluba.	
Description		
Actors	Trener, sekretar, clan, sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener pokreće formu za isčlanjivanje.
	2	Sistem prikazuje formu za isčlanjivanje (clan predaje svoju clansku kartu treneru)
	3	Sistem prikazuje podatke o zaduzenju clana.
	4	Sistem brise podatke o clanu i azurira bazu podataka o clanovima.
	5	Sekretar izdaje potvrdu.
	6	Clan prima potvrdu
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	3	3.1 AKO nije, trener zahtijeva od clana da izmiri svoje obaveze prema klubu prije isčlanjivanja. 3.2 Clan prima zahtjev za izmirenje obaveza, i izvrsava uplacivanje clanarine, proces se zavrsava.
Special Requirements		
Precondition	Trener prijavljen na sistem. Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Azurirana baza podataka o clanovima.	
Extension Points	5. Uključuje izdavanje potvrde o isčlanjenju: (slučaj upotrebe "Izdavanje potvrda")	



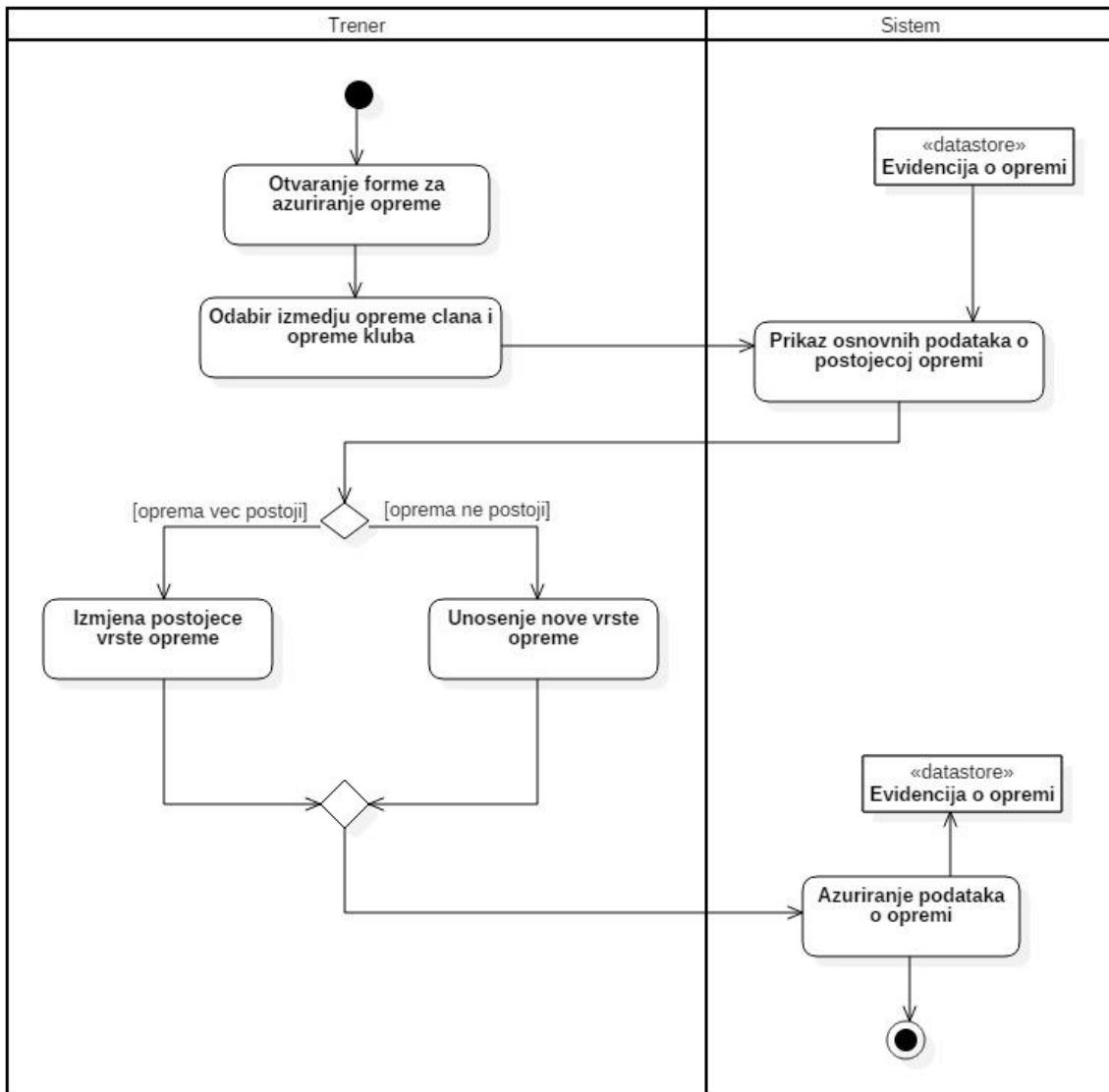
3.4.3 Pregled opreme

Use case Name	Pregled opreme	
Brief	Trener ima mogucnost da odabere koju vrstu opreme kluba hoce da pregleda.	
Description	Sistem omogucava prikaz tih podataka.	
Actors	Trener. Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener otvara formu za biranje opreme
	2	Sistem prikazuje osnovne podatke o vrstama opreme
	3	Trener bira opremu koju zeli da pregleda.
	4	Sistem prikazuje detaljne podatke o odabranoj vrsti opreme.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem i postoje podaci o opremi kluba. Postoji internet konekcija.	
Postcondition		
Extension Points		



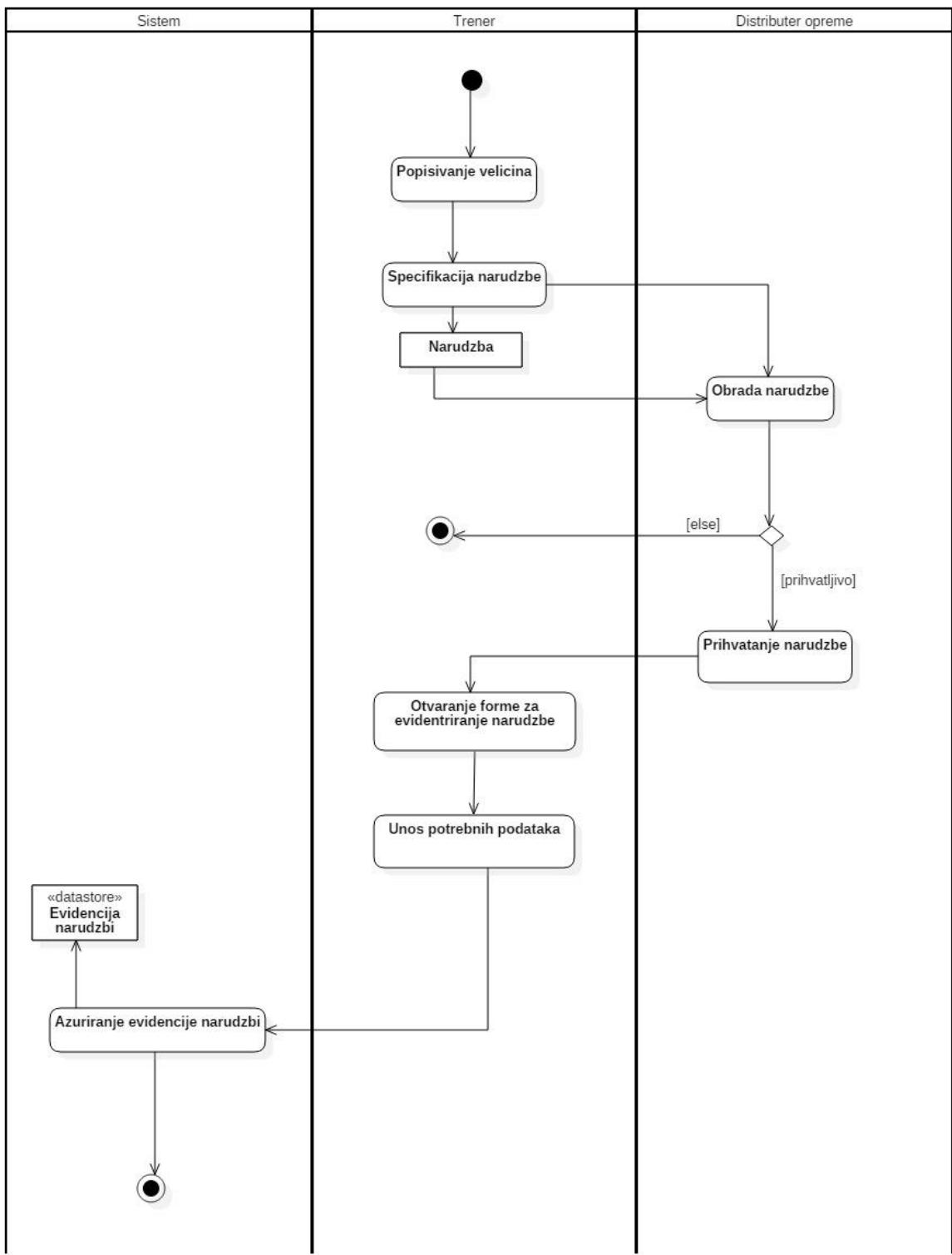
3.4.4 Ažuriranje opreme

Use case Name	Azuriranje opreme	
Brief	Trener ima mogucnost da odabere koju vrstu opreme kluba hoce da azurira.	
Description	Sistem azurira evidenciju o opremi.	
Actors	Trener. Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener otvara formu za azuriranje opreme
	2	Trener bira izmedju opreme clana I opreme kluba.
	3	Sistem prikazuje osnovne podatke o postojecim vrstama opreme.
	4	U zavisnosti da li oprema koja se azurira postoji, trener mijenja podatke o postojeći vrsti opreme ili dodaje novu vrstu opreme.
	5	Sistem azurira podatke o opremu u evidenciji o opremi.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem i postoje podaci o opremi kluba. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana evidencija o opremi.	
Extension Points		



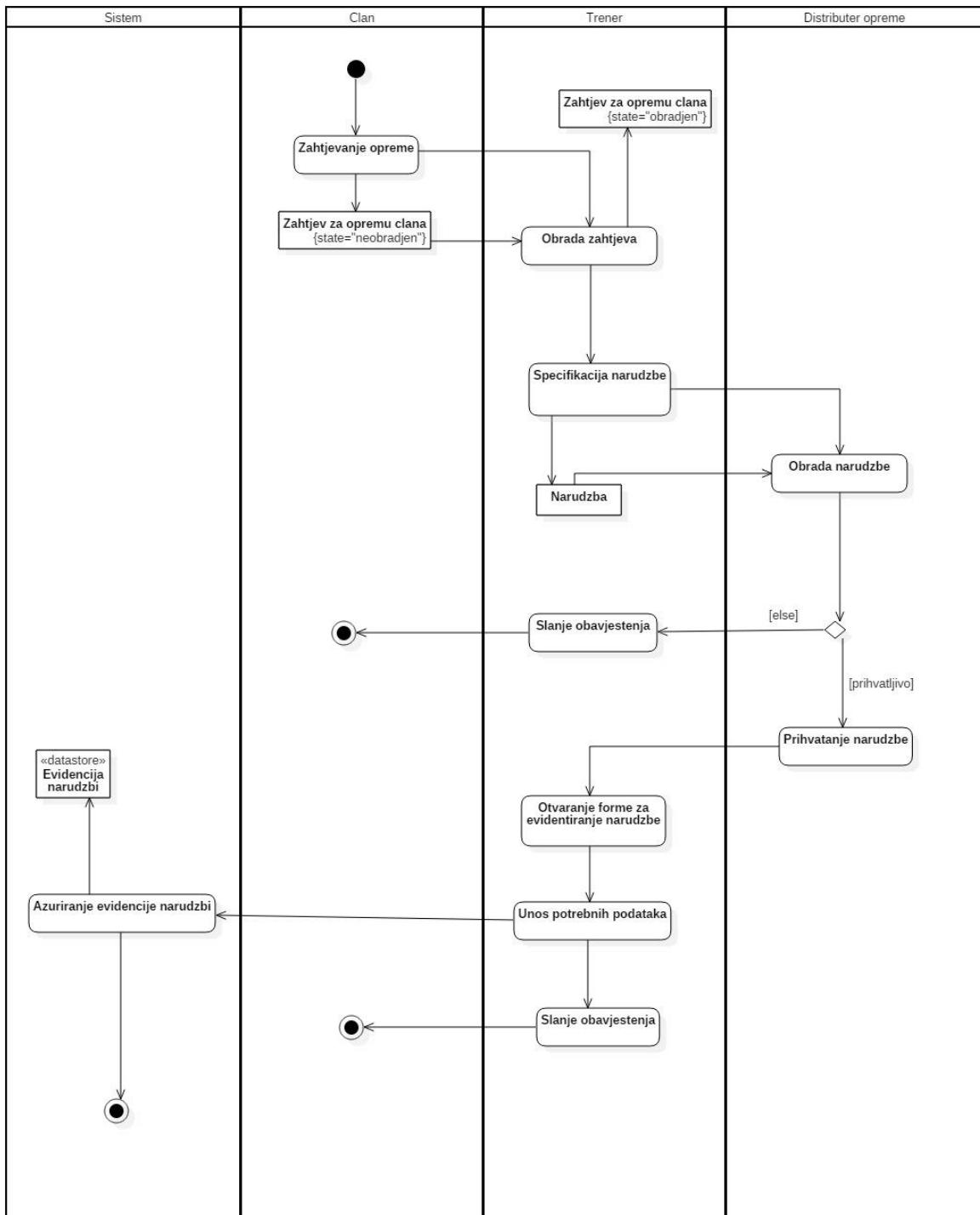
3.4.5 Evidentiranje narudžbi za opremu kluba

Use case Name	Evidentiranje narudžbi za opremu kluba	
Brief	Trener specifikuje narudžbu.	
Description	Distributer opreme prihvata ili ne prihvata narudžbu. Sistem azurira vodjenje evidencije o narudžbama.	
Actors	Trener, Sistem, Distributer opreme	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener popisuje velicine opreme.
	2	Trener specifikuje narudžbu.
	3	Distributer opreme provjerava da li je narudžba prihvatljiva.
	4	Distributer opreme salje potvrdu o prihvatanju narudžbe.
	5	Trener otvara formu za evidentiranje narudžbe.
	6	Trener unosi potrebne podatke.
	7	Sistem azurira podatke o narudžbi u evidenciju narudžbi.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	3.1	AKO narudžba nije prihvatljiva TADA distributer opreme obavjestava trenera.
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem I postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana evidencija o narudžbama.	
Extension Points		



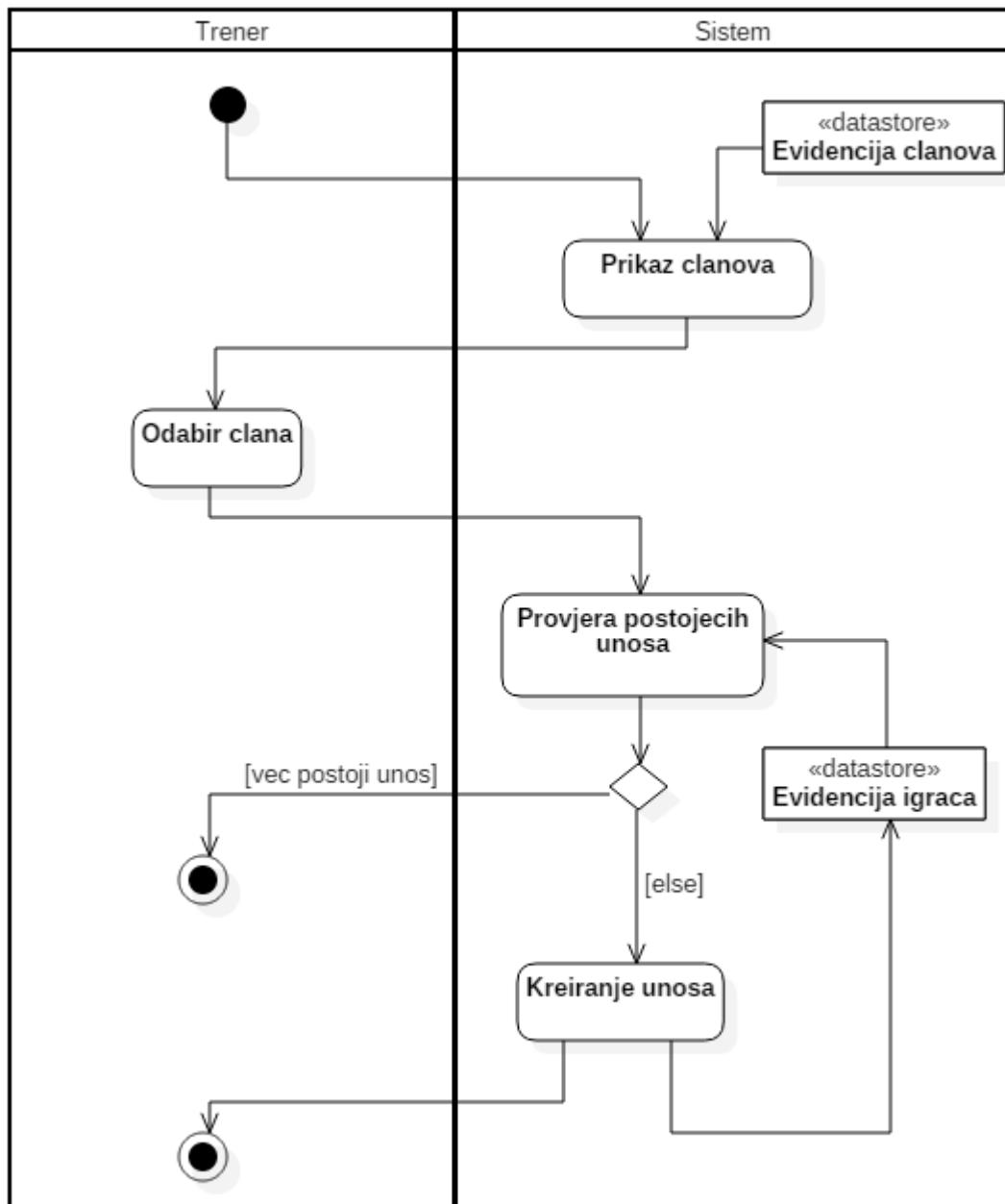
3.4.6 Evidentiranje narudžbi za opremu članova

Use case Name	Evidentiranje narudžbi za opremu clana	
Brief Description	<p>Clan zahtjeva opremu od trenera. Trener specifikuje narudžbu. Distributer opreme prihvata ili ne prihvata narudžbu. Sistem azurira vodjenje evidencije o narudžbama.</p>	
Actors	Trener, Sistem, Distributer opreme, Clan	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Clan zahtjeva opremu.
	2	Clan pravi zahtjev za opremu.
	3	Trener obradjuje zahtjev za opremu clana i salje distributeru opreme.
	4	Trener specifikuje narudžbu.
	5	Distributer opreme provjerava da li je narudžba prihvatljiva.
	6	Distributer opreme salje potvrdu o prihvatanju narudžbe.
	7	Trener otvara formu za evidentiranje narudžbe.
	8	Trener unosi potrebne podatke.
	9	Trener salje obavjestenje clanu o narudžbi.
10	Sistem azurira podatke o narudžbi u evidenciju narudžbi.	
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	5.1	AKO narudžba nije prihvatljiva TADA distributer opreme obavjestava trenera, TADA trener obavjestava clana.
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem I postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana evidencija o narudžbama.	
Extension Points		



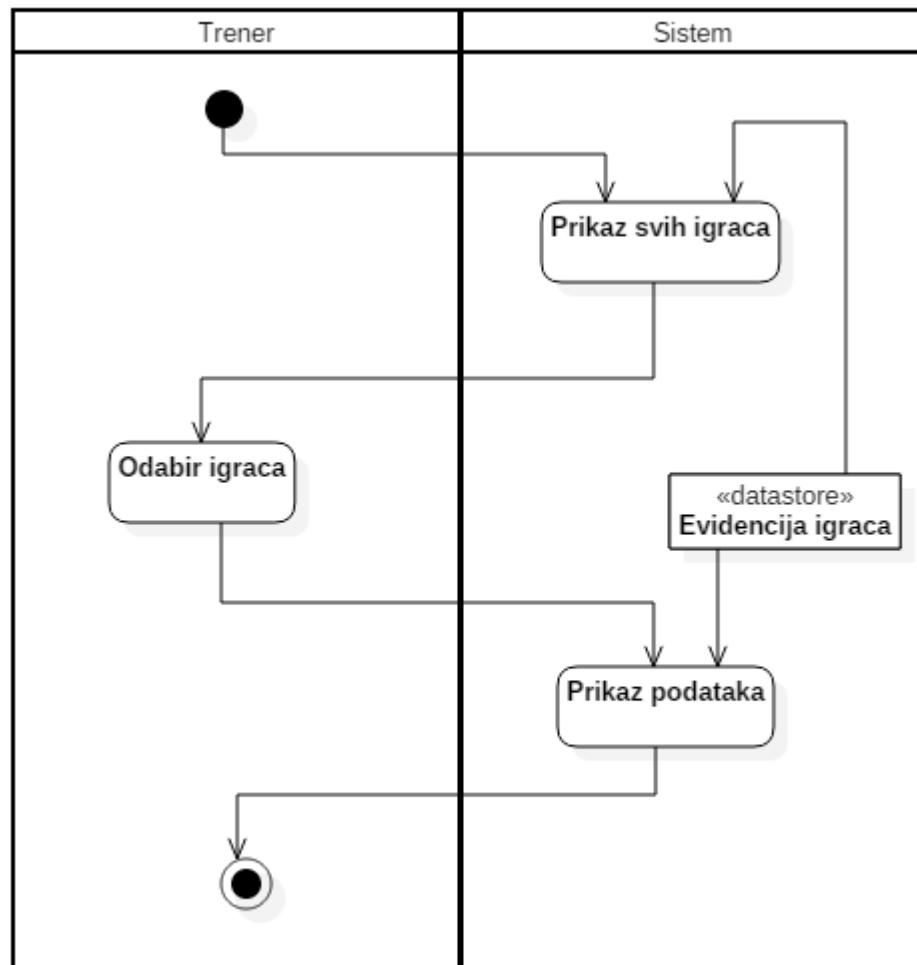
3.4.7 Kreiranje statističkog unosa

Use case Name	Kreiranje statistickog unosa	
Brief	Trener pravi unos za postojeceg clana ciju statistiku zeli da prati.	
Description	Sistem omogucava elektronsko cuvanje statistickih podataka za svakog igrača.	
Actors	Trener, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener bira clana iz liste postojecih clanova kluba.
	2	Sistem provjerava postojanje unosa o odabranom clanu.
	3	Sistem kreira statisticki unos za odabranog clana.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	2.1	AKO unos vec postoji sistem obavjestava trenera da postoji unos za datog clana i zavrsava sa radom.
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem. Postoji evidencija clanova kluba. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Kreiran novi unos u evidenciji igrača.	
Extension Points		



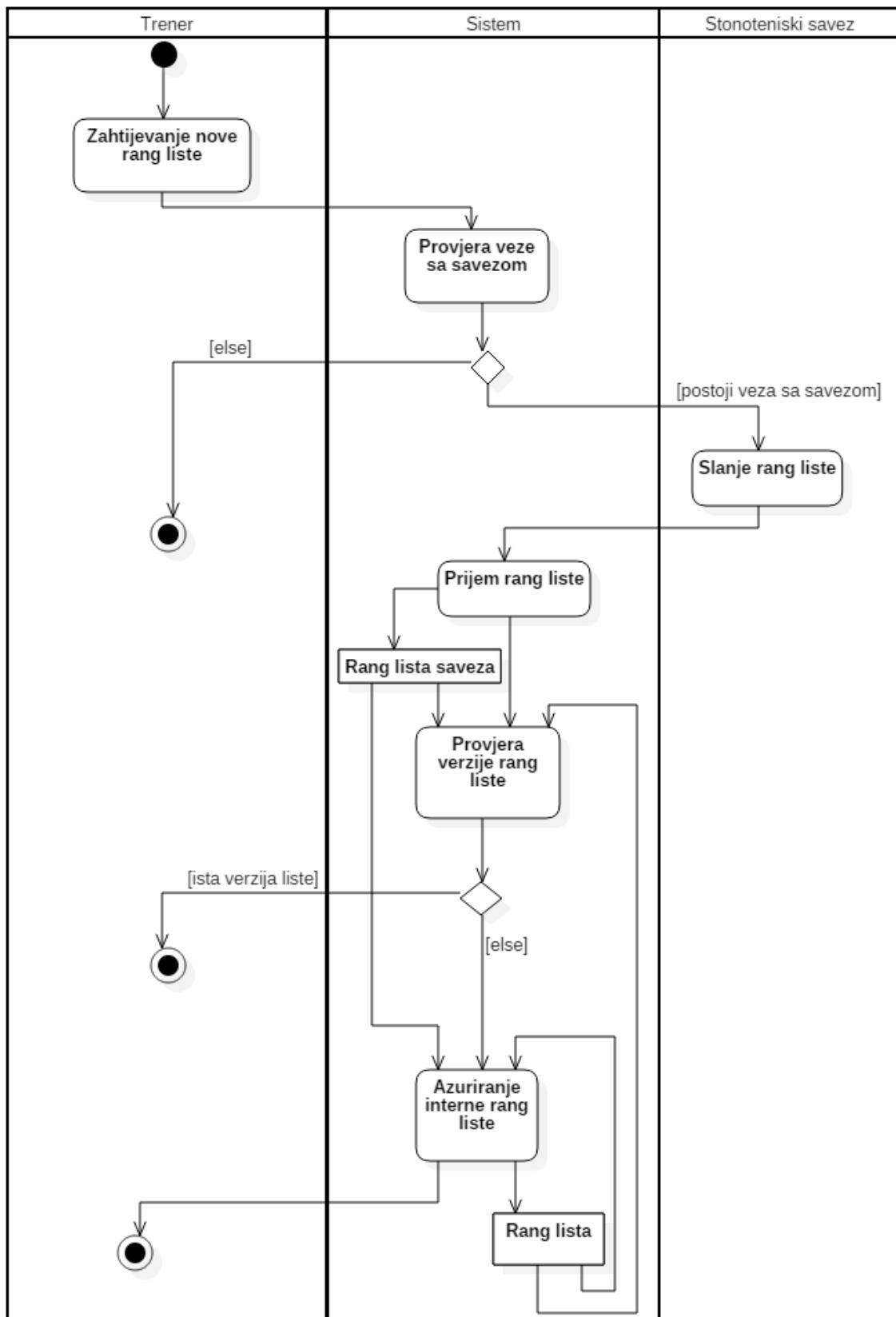
3.4.8 Pregled statistike

Use case Name	Pregled statistike	
Brief	Trener bira igrača koji ga zanima i pregleda mu zabilježenu statistiku.	
Description	Sistem omogućava elektronski prikaz statistike.	
Actors	Trener, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener bira određenog igrača iz evidencije igrača.
	2	Sistem prikazuje podatke koji postoje o odabranom igraču.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem. Postoje unosi u evidenciji igrača. Postoji internet konekcija.	
Postcondition		
Extension Points		



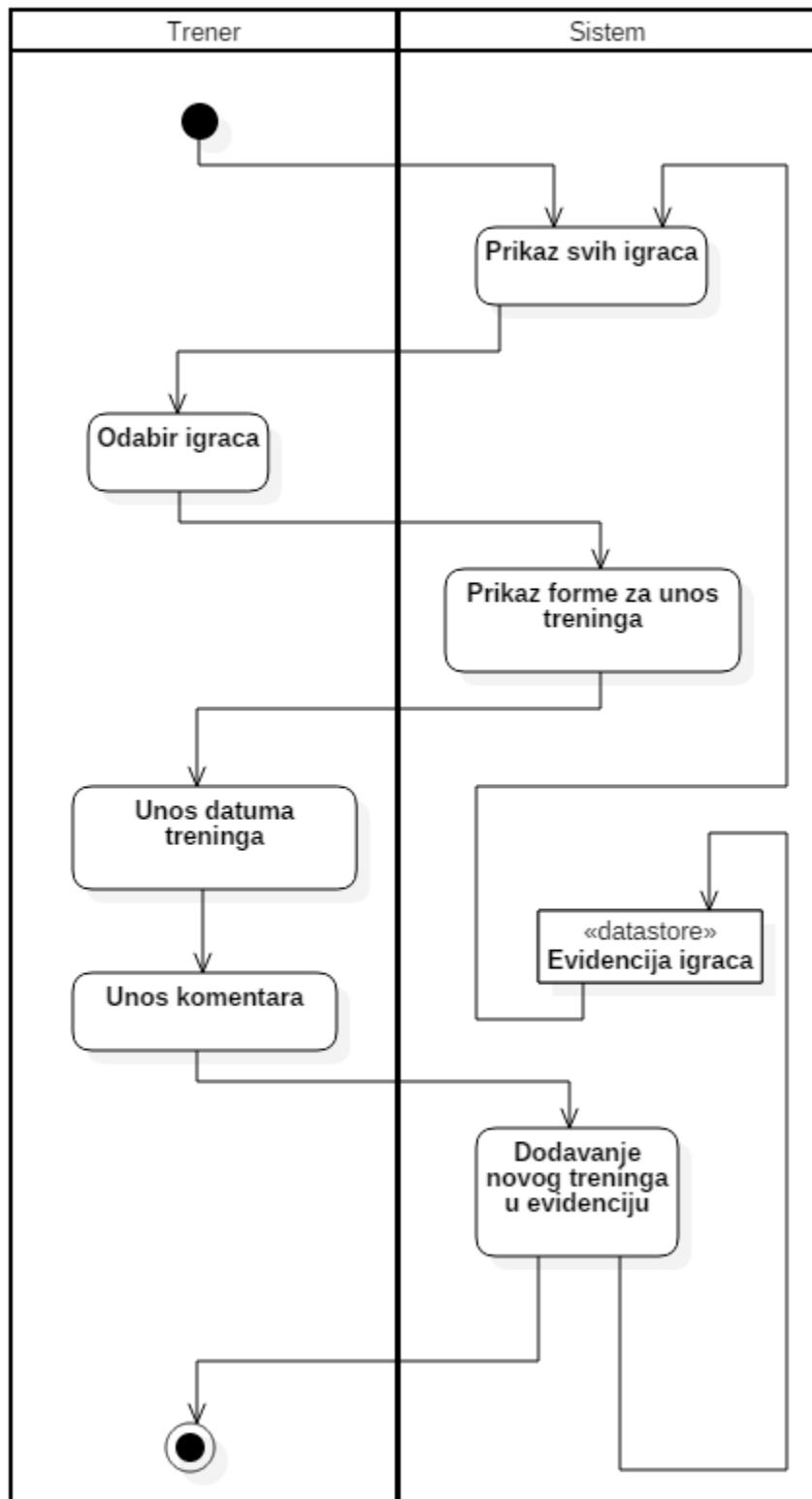
3.4.9 Ažuriranje rang liste

Use case Name	Azuriranje rang liste	
Brief	Trener zahtijeva novu rang listu.	
Description	Stonoteniski savez salje rang listu sistemu. Sistem azurira postojecu rang listu.	
Actors	Trener, Sistem, Stonotoniski savez	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener zahtijeva novu listu.
	2	Sistem provjerava da li postoji veza sa savezom.
	3	Stonoteniski savez salje rang listu sistemu.
	4	Sistem provjerava da li je poslana nova verzija liste.
	5	Sistem azurira rang listu..
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	2.1	AKO ne postoji veza sa savezom Sistem obavjestava trenera i zavrsava sa radom.
	3.1	AKO je poslana ista verzija rang liste Sistem obavjestava trenera i zavrsava sa radom..
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana rang lista.	
Extension Points		



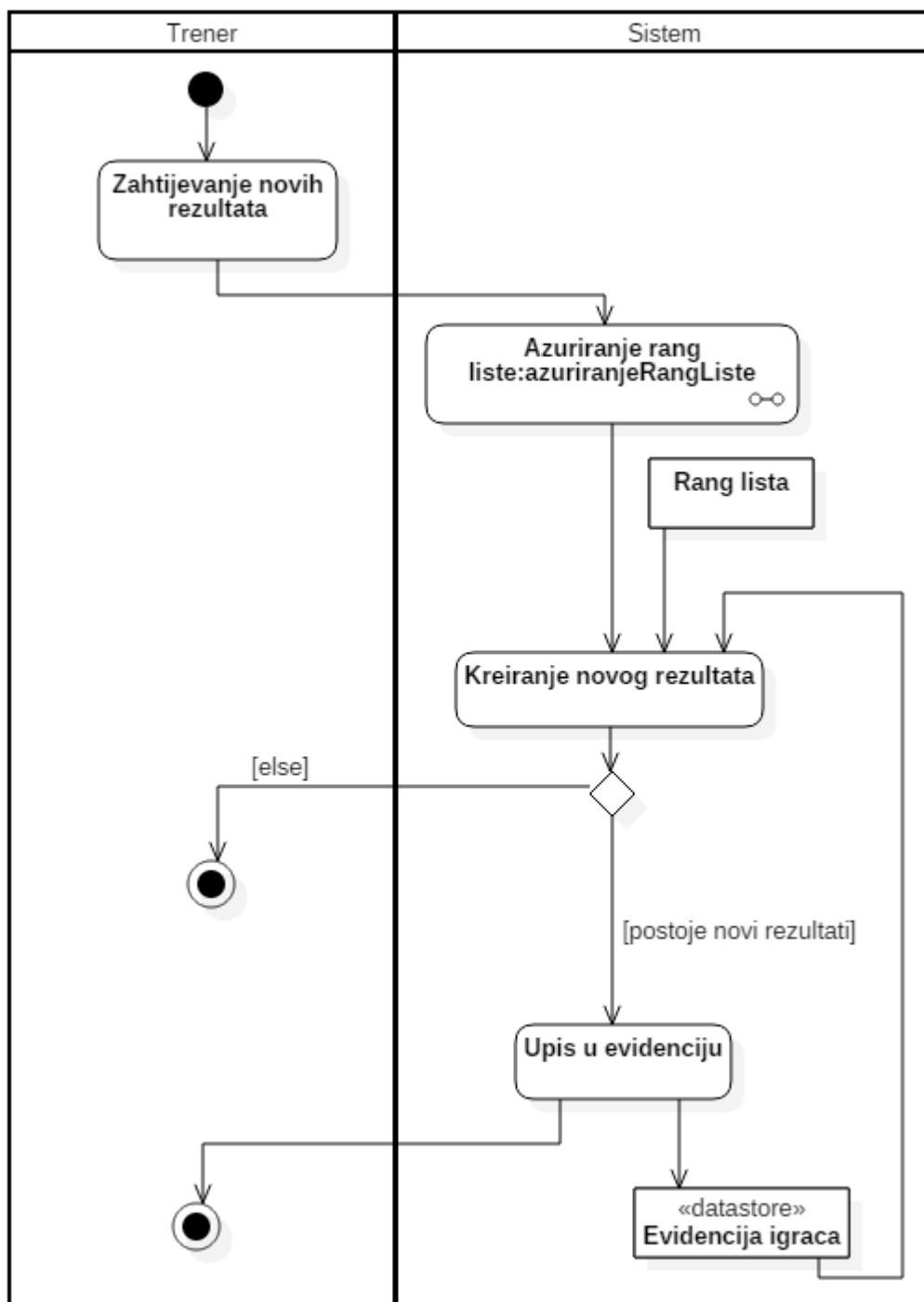
3.4.10 Dodavanje treninga

Use case Name	Dodavanje treninga	
Brief Description	<p>Trener vodi evidenciju treninga za svakog igrača, prisustvo na treningu, kao i dodatne komentare o igraču.</p> <p>Sistem omogućava čuvanje evidencije u bazi podataka zbog lakseg pracenja napretka igrača.</p>	
Actors	Trener, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener biraju igrača iz evidencije igrača.
	2	Trener biraju datum treninga koji zeli da evidentira.
	3	Trener upisuju dodatni komentar o treningu.
	4	Sistem upisuju dobijene podatke u evidenciju.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem. Postoje unosi u evidenciji igrača. Postoji internet konekcija	
Postcondition	Statistika igrača azurirana sa novim informacijama o treninzima.	
Extension Points		



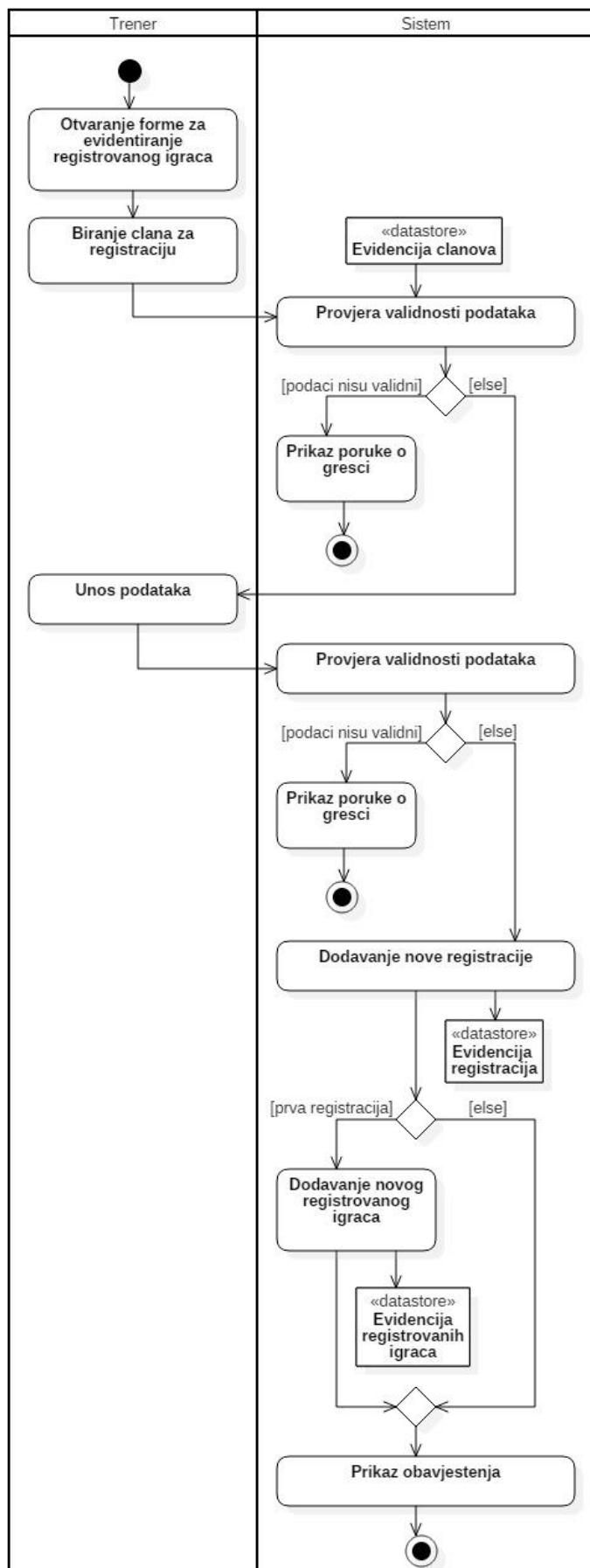
3.4.11 Unošenje rezultata treninga

Use case Name	Unosenje rezultata turnira	
Brief Description	Trener vodi evidenciju o odigranim turnirima igrača i njegovim rezultatima na turniru. Sistem omogućava elektronski zapis i cuvanje rezultata i informacija o turniru.	
Actors	Trener, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Trener zahtijeva nove rezultate.
	2	Sistem dobavlja azuriranu rang listu.
	3	Sistem kreira nove rezultate
	4	Sistem unosi rezultate u evidenciju.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	3.1	AKO ne postoje novi rezultati, sistem obavjestava trenera i zavrsava sa radom.
Special Requirements		
Precondition	Trener ulogovan na sistem. Postoje unosi u evidenciji igrača. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Turnir i rezultati igrača sacuvani u evidenciju.	
Extension Points	2. Uključuje SU Azuriranje rang liste	



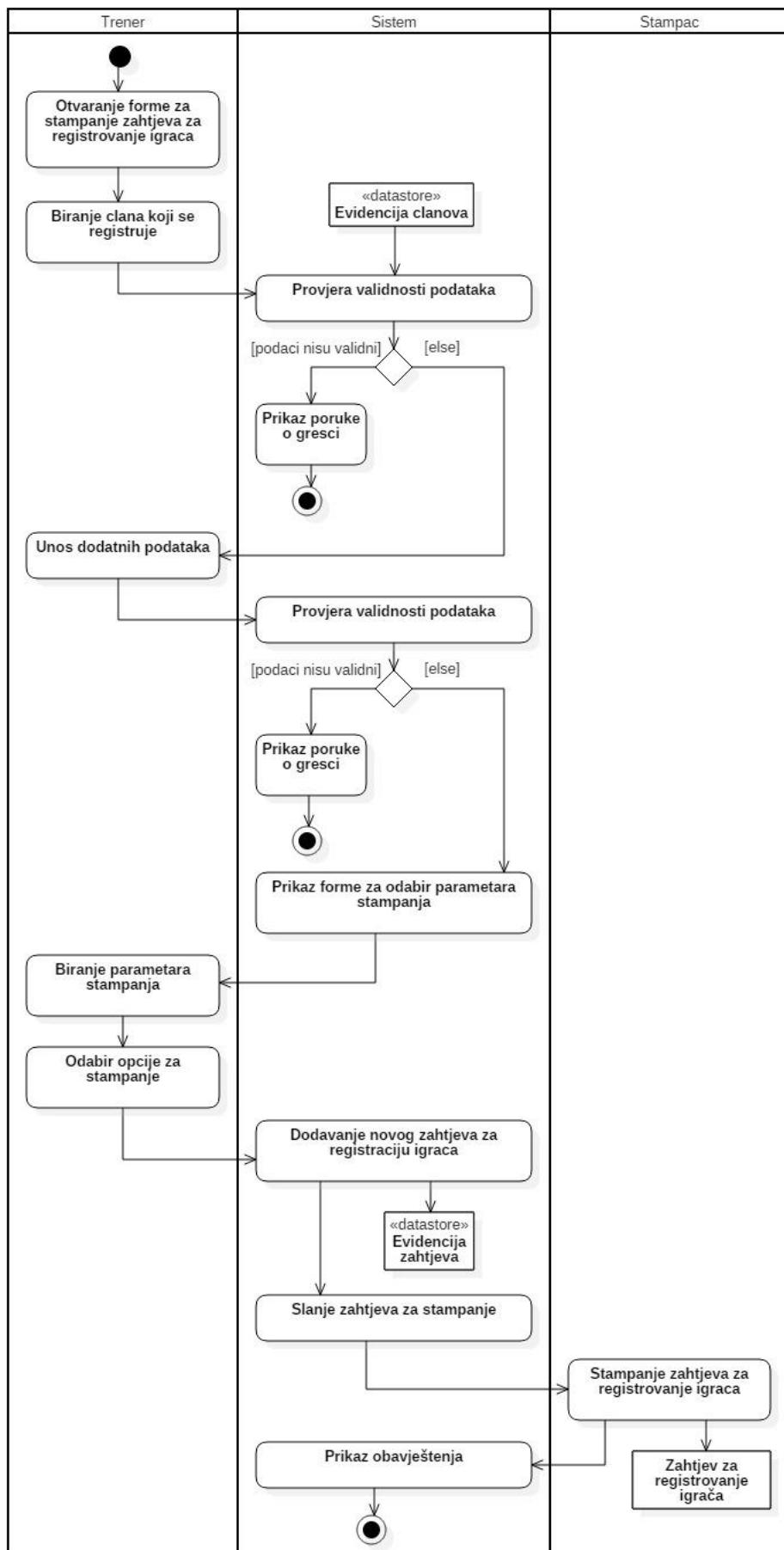
3.4.12 Evidentiranje registrovanog igrača

Use case Name	Evidentiranje registrovanog igrača	
Brief Description	Trener bira člana za registraciju. Trener unosi detalje registracije. Sistem ažurira evidenciju registrovanih igrača.	
Actors	Trener, Sistem.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Trener otvara formu za evidentiranje registrovanih igrača.
	2	Trener bira člana koji se registruje.
	3	Sistem provjerava validnost podataka.
	4	Trener unosi dodatne podatke.
	5	Sistem provjerava validnost podataka.
	6	Sistem dodaje novu registraciju u evidenciju registracija.
	7	Sistem prikazuje obavijestenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
	5	5.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava..
	6	6.1 AKO je registracija prva registracija igrača, TADA sistem dodaje novog registrovanog igrača u evidenciju registrovanih igrača.
		Special Requirements
Precondition	Trener prijavljen na sistem.	
Postcondition	Evidencija registracija azurirana. Evidencija registrovanih igrača azurirana.	
Extension Points		



3.4.13 Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača

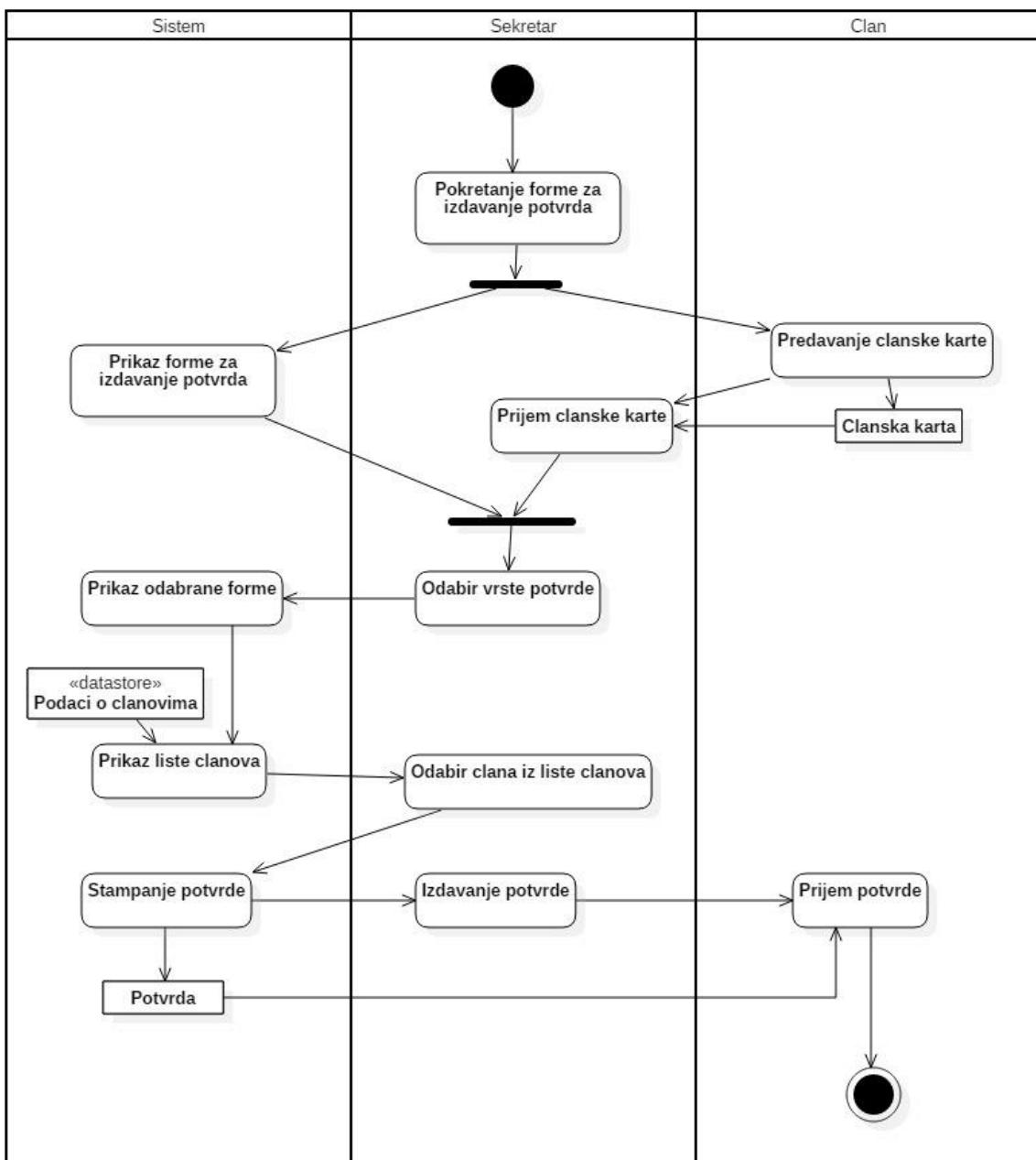
Use case Name	Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača	
Brief Description	Trener bira člana za registraciju. Trener unosi detalje registracije. Sistem ažurira evidenciju zahtjeva. Štampač štampa zahtjev.	
Actors	Trener, Sistem, Štampač.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Trener otvara formu za štampanje zahtjeva za registrovanje igrača.
	2	Trener bira člana koji se registruje.
	3	Sistem provjerava validnost podataka.
	4	Trener unosi dodatne podatke.
	5	Sistem provjerava validnost podataka.
	6	Sistem prikazuje formu za odabir parametara štampanja.
	7	Trener bira parametre štampanja.
	8	Trener bira opciju za štampanje.
	9	Sistem dodaje zahtjev za registraciju igrača u evidenciju zahtjeva.
	10	Sistem šalje zahtjev za štampanje.
	11	Štampač štampa zahtjev za registrovanje igrača.
	12	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
	5	5.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava..
Special Requirements		
Precondition	Trener prijavljen na sistem. Štampač u ispravnom stanju.	
Postcondition	Evidencija zahtjeva azurirana. Zahtjev za registrovanje igrača odštampan.	
Extension Points		



3.5 Funkcionalni zahtjevi za korisnika sekretar

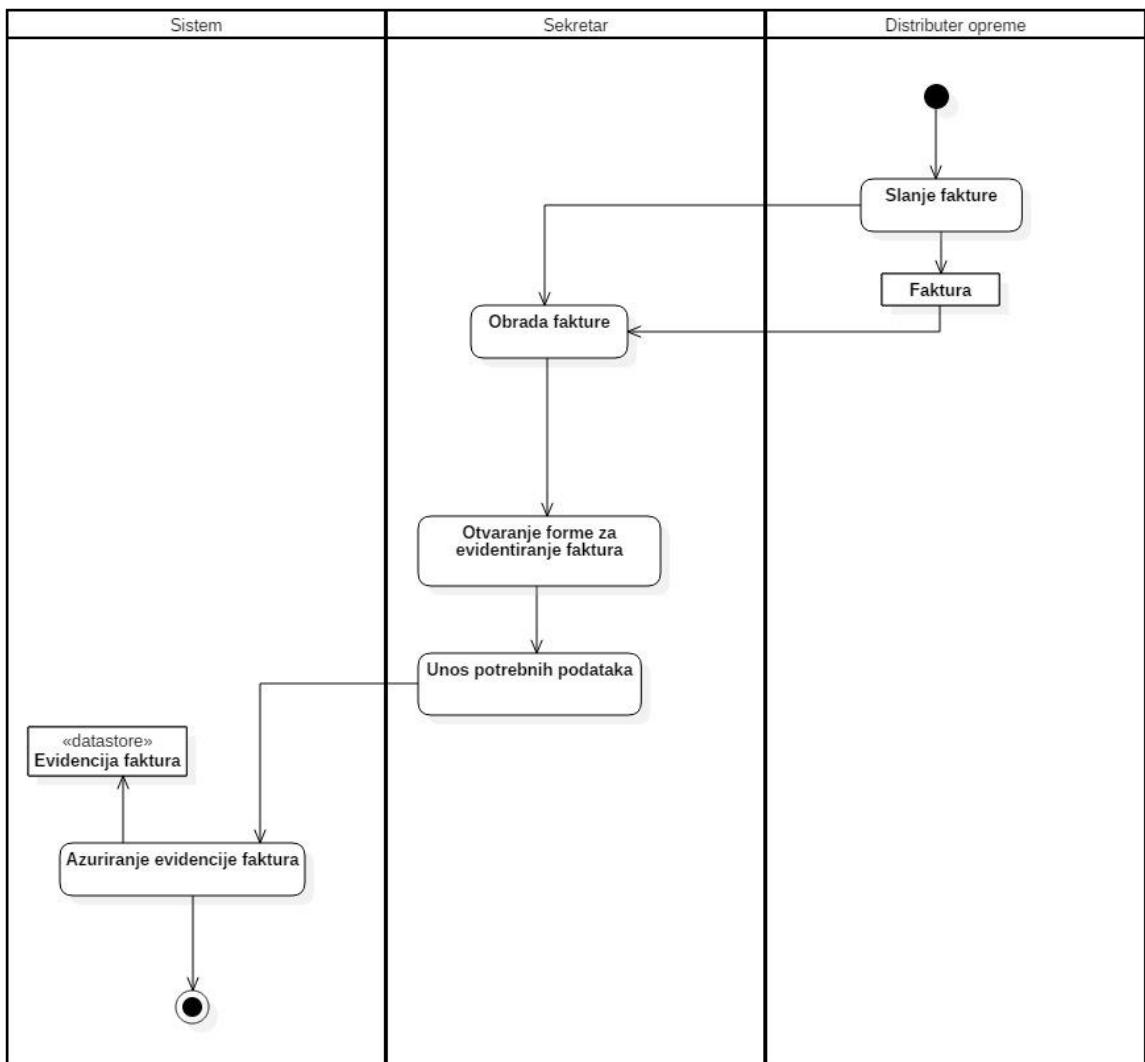
3.5.1 Izdavanje potvrda

Use case Name	Izdavanje potvrda	
Brief Description	Izdavanje svih potrebnih potvrda.	
Actors	Clan, sekretar,sistem	
Triggers	Uclanjivanje novog clana.	
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
		Sekretar pokreće formu za izdavanje potvrda
	1	Sekretar preuzima clansku kartu od clana koji zahtijeva potvrdu.
	2	Sekretar bira vrstu potvrde.
	3	Sistem pokreće odabranu formu formu.
	4	Sistem prikazuje listu clanova.
	5	Sekretar odabira clana iz liste (na osnovu clanske karte)
	8	Sistem stampa potvrdu.
	9	Sekretar izdaje potvrdu.
	10	Clan preuzima potvrdu.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Odstampana potvrda.	
Extension Points		



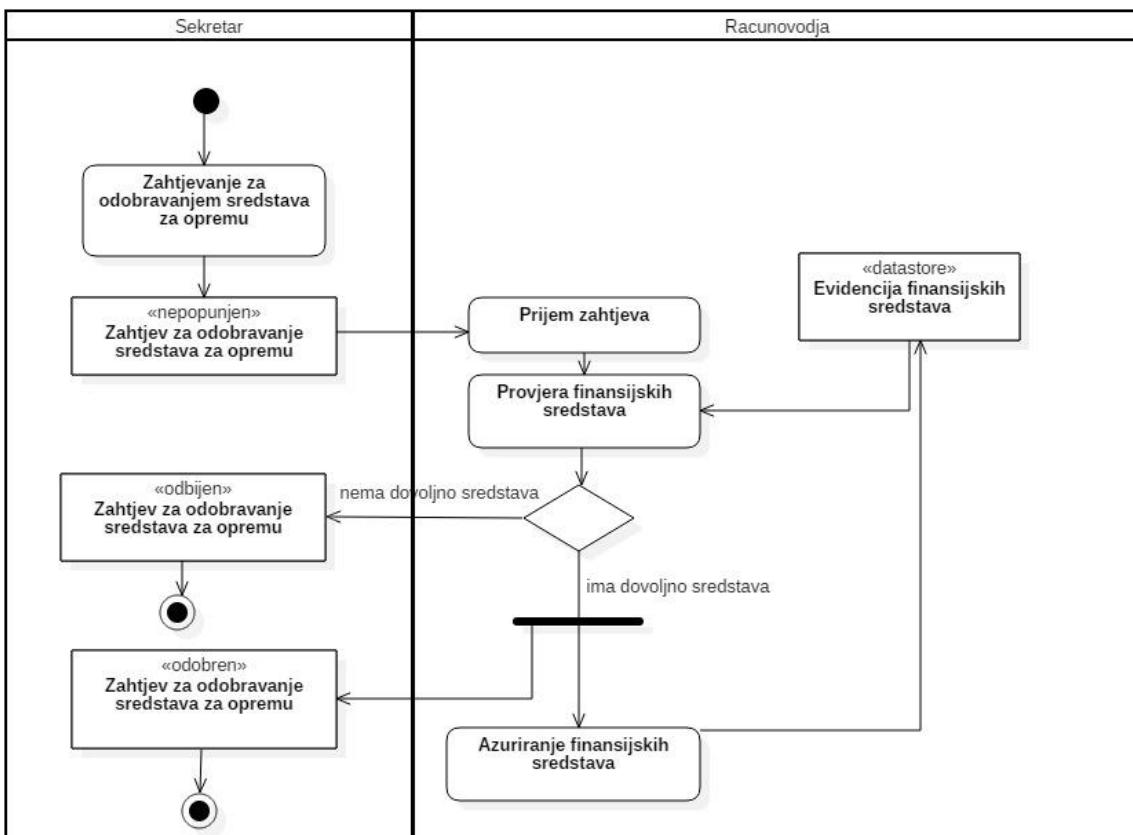
3.5.2 Evidentiranje faktura

Use case Name	Evidentiranje faktura	
Brief	Distributer opreme salje fakturu.	
Description	Sistem azurira vodjenje evidencije o fakturama.	
Actors	Sekretar, Sistem, Distributer opreme	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Distributer salje fakturu.
	2	Sekretar obradjuje fakturu.
	3	Sekretar otvara formu za evidentiranje faktura.
	4	Sekretar unosi potrebne podatke.
	5	Sistem azurira podatke o fakturi u evidenciju faktura.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Sekretar ulogovan na sistem I trener narucio opremu I postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana evidencija o fakturama.	
Extension Points		



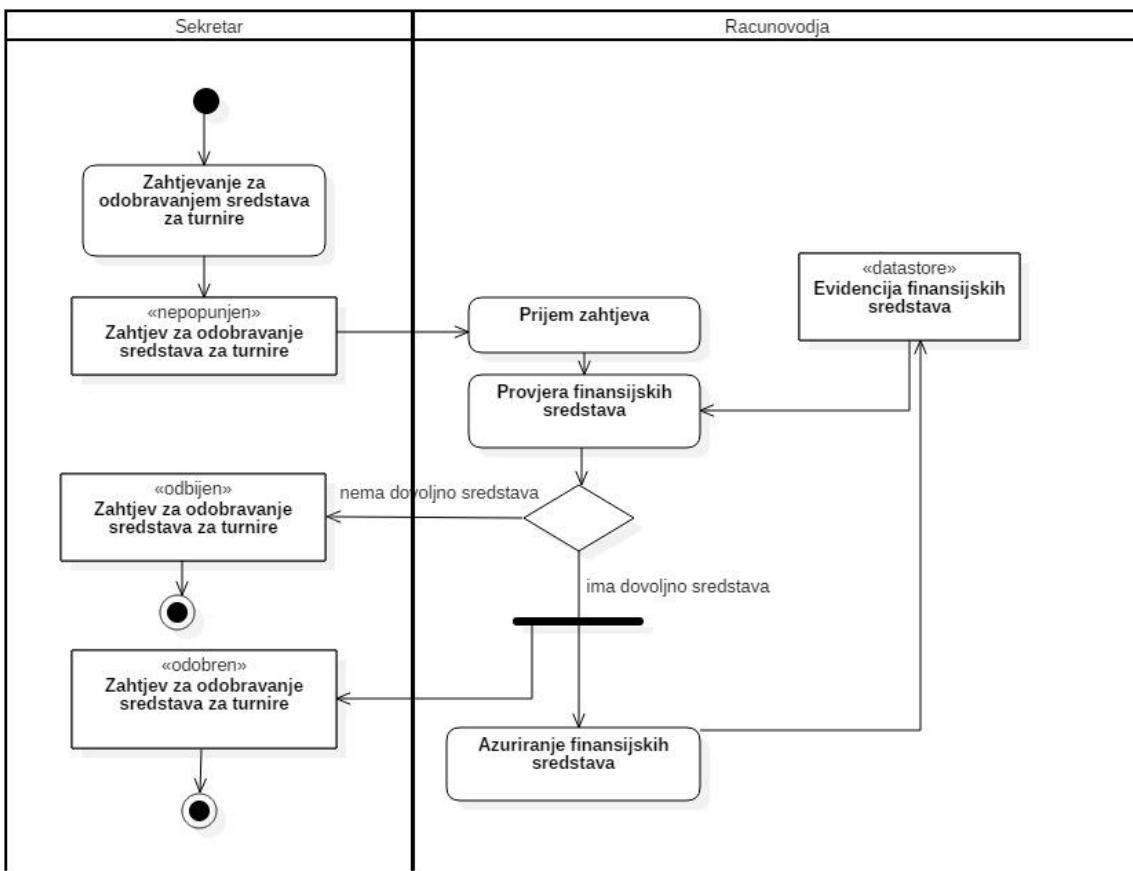
3.5.3. Odobravanje sredstava za opremu

Use case Name	Odobravanje sredstava za opremu	
Brief Description	Sekretar zahtjeva da se odobre sredstva za opremu. Racunovodja prima zahtjev i provjerava finansijska sredstava. U zavisnosti od toga racunovodja odobrava, odnosno neodobrava zahtjev.	
Actors	Racunovodja,sekretar	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Sekretar zahtjeva odobravanje sredstava za opremu.
	2	Racunovodja prima zahtjev
	3	Racunovodja provjerava da li ima dovoljno finansijskih sredstava.
	4	Racunovodja odobrava zahtjev.
	5	Racunovodja azurira evidenciju finansijskih sredstava.
	6	Sekretar prima odobren zahtjev.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	1	1.1 AKO nema dovoljno finansijskih sredstava zahtjev se odbija.
		1.2 Sekretar prima neodobren zahtjev.
Special Requirements		
Precondition	Racunovodja prijavljen na sistem.	
Postcondition	Azurirana evidencija finansijskih sredstava.	
Extension Points		



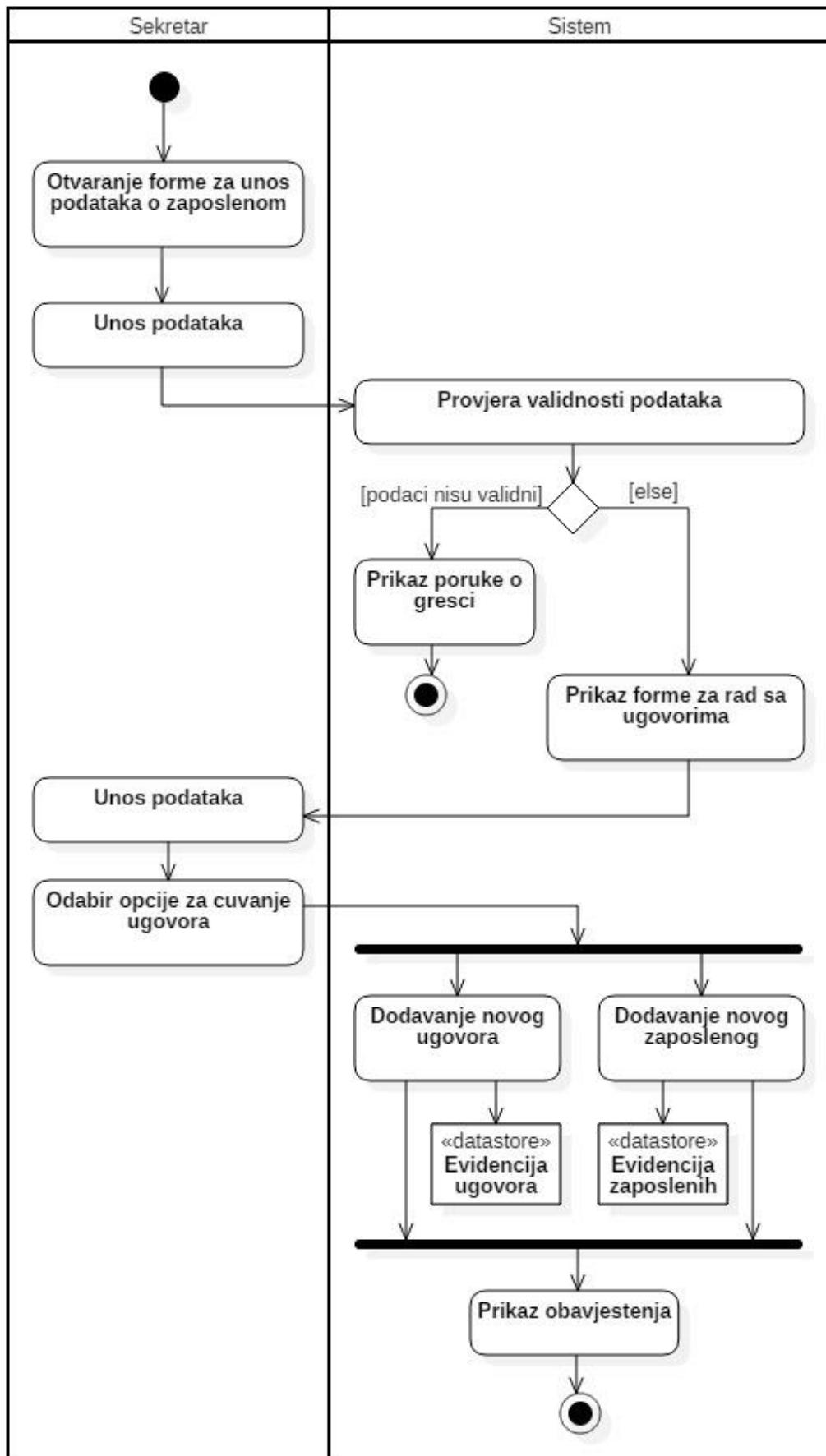
3.5.4 Odobravanje sredstava za turnire

Use case Name	Odobravanje sredstava za turnire	
Brief Description	Sekretar zahtjeva da se odobre sredstva za turnire. Racunovodja prima zahtjev i provjerava finansijska sredstava. U zavisnosti od toga racunovodja odobrava, odnosno neodobrava zahtjev.	
Actors	Racunovodja,sekretar	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Sekretar zahtjeva odobravanje sredstava za turnire.
	2	Racunovodja prima zahtjev
	3	Racunovodja provjerava da li ima dovoljno finansijskih sredstava.
	4	Racunovodja odobrava zahtjev.
	5	Racunovodja azurira evidenciju finansijskih sredstava.
	6	Sekretar prima odobren zahtjev.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	1	1.1 AKO nema dovoljno finansijskih sredstava zahtjev se odbija.
		1.2 Sekretar prima neodobren zahtjev.
Special Requirements		
Precondition	Racunovodja prijavljen na sistem.	
Postcondition	Azurirana evidencija finansijskih sredstava.	
Extension Points		



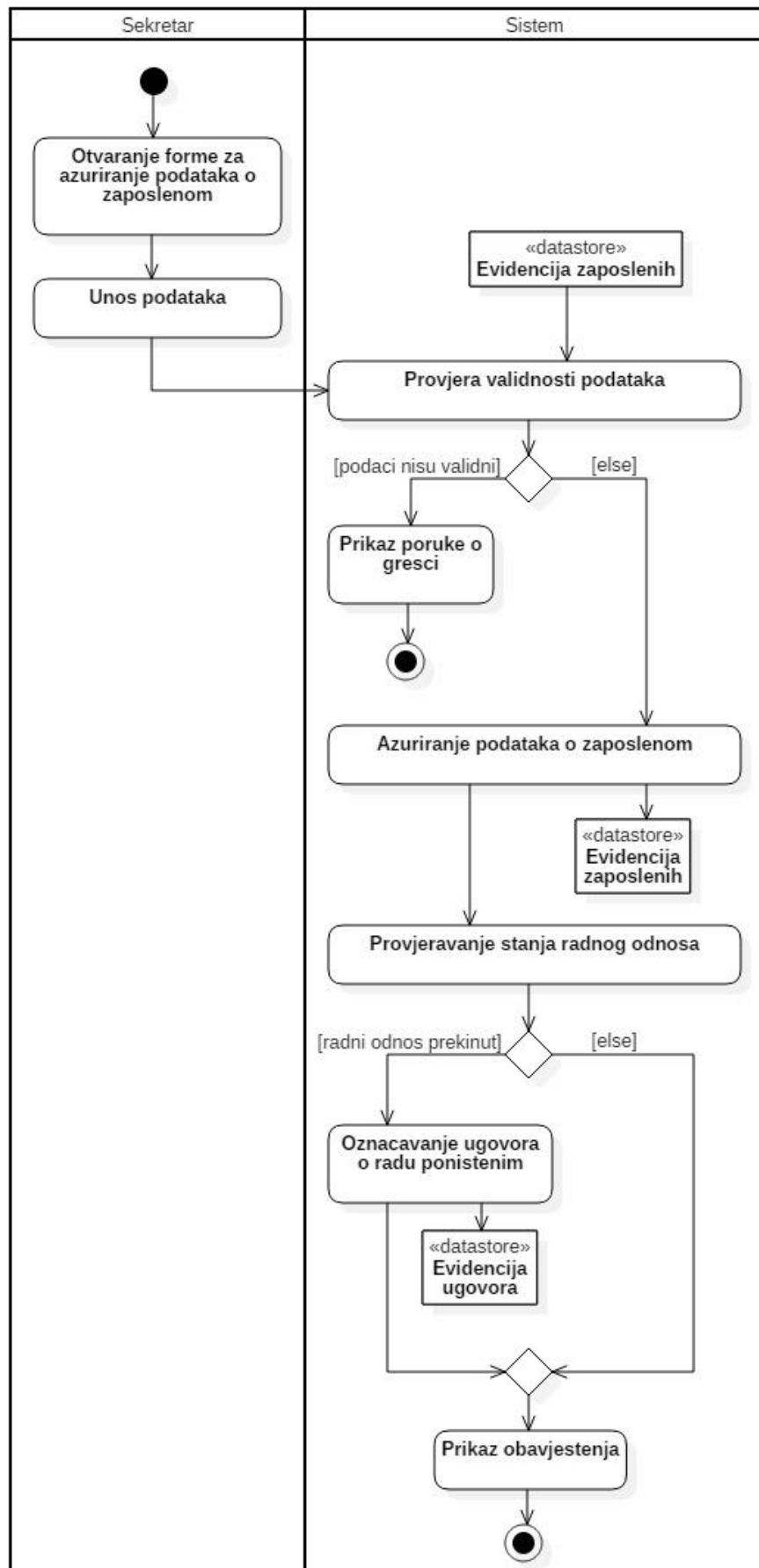
3.5.5 Dodavanje zaposlenog

Use case Name	Dodavanje zaposlenog	
Brief Description	Sekretar unosi podatke o novom zaposlenom. Sistem provjerava validnost podataka. Sekretar unosi podatke o ugovoru o radu. Sistem kreira novog zaposlenog i novi ugovor o radu.	
Actors	Sekretar, Sistem.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za unos podataka o zaposlenom.
	2	Sekretar unosi podatke.
	3	Sistem provjerava validnost podataka.
	4	Sistem prikazuje formu za rad sa ugovorima.
	5	Sekretar unosi podatke o ugovoru.
	6	Sekretar bira opciju za čuvanje ugovora.
	7	Sistem dodaje novi ugovor u evidenciju ugovora.
	8	Sistem dodaje novog zaposlenog u evidenciju zaposlenih.
	9	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Novi zaposleni kreiran. Novi ugovor o radu kreiran.	
Extension Points		



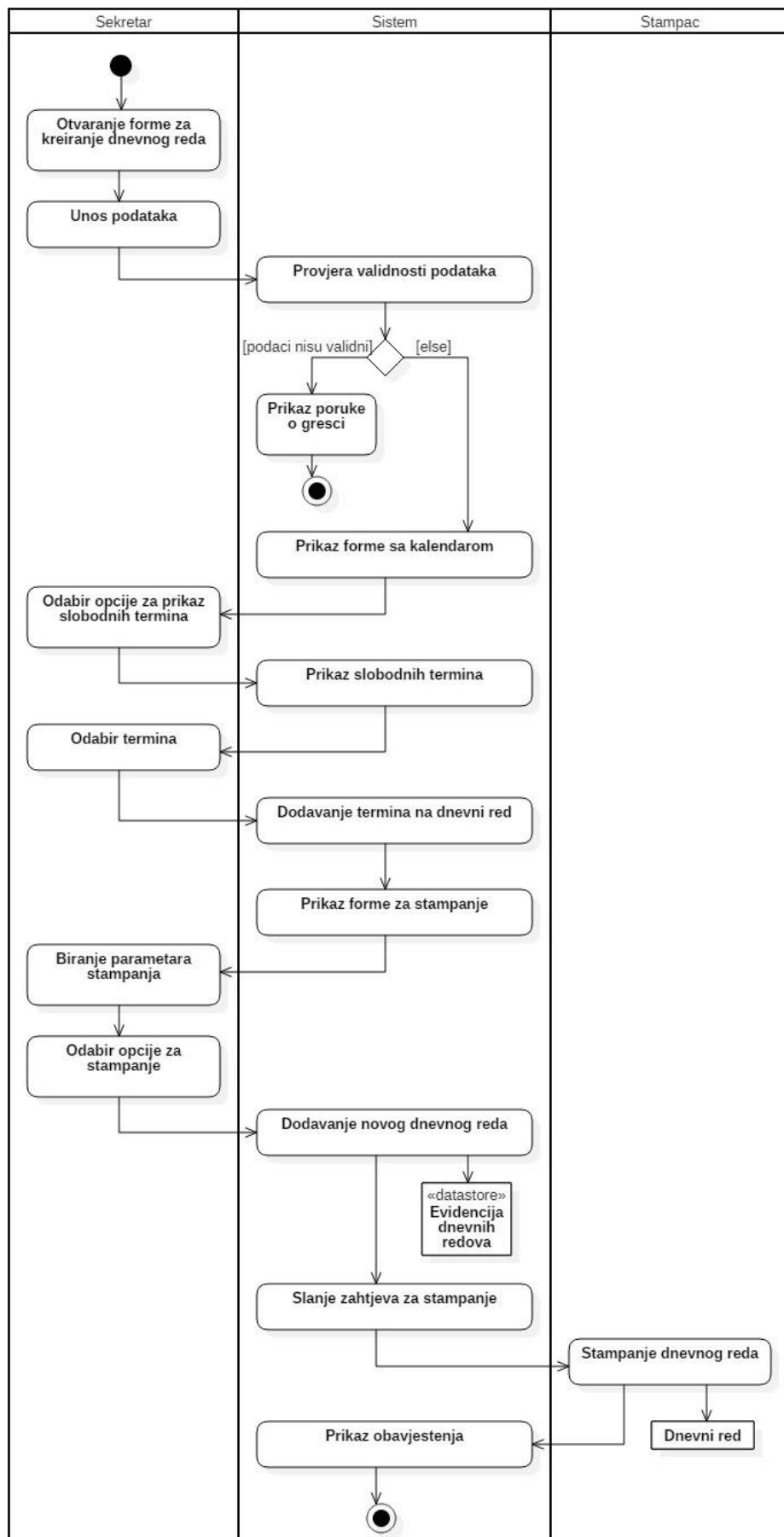
3.5.6 Ažuriranje zaposlenog

Use case Name	Ažuriranje zaposlenog	
Brief Description	Sekretar unosi nove podatke o zaposlenom. Sistem provjerava validnost podataka. Sistem azurira podatke o zaposlenom. Sistem azurira podatke o ugovoru o radu.	
Actors	Sekretar, Sistem.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za ažuriranje podataka o zaposlenom.
	2	Sekretar unosi podatke.
	3	Sistem provjerava validnost podataka.
	4	Sistem azurira podatke o zaposlenom.
	5	Sistem provjerava stanje radnog odnosa zaposlenog.
	6	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
	5	5.1 AKO je stanje radnog odnosa zaposlenog označeno kao prekinuto, TADA sistem označava ugovor o radu zaposlenog poništenim.
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Evidencija zaposlenih ažurirana. Evidencija ugovora ažurirana.	
Extension Points		



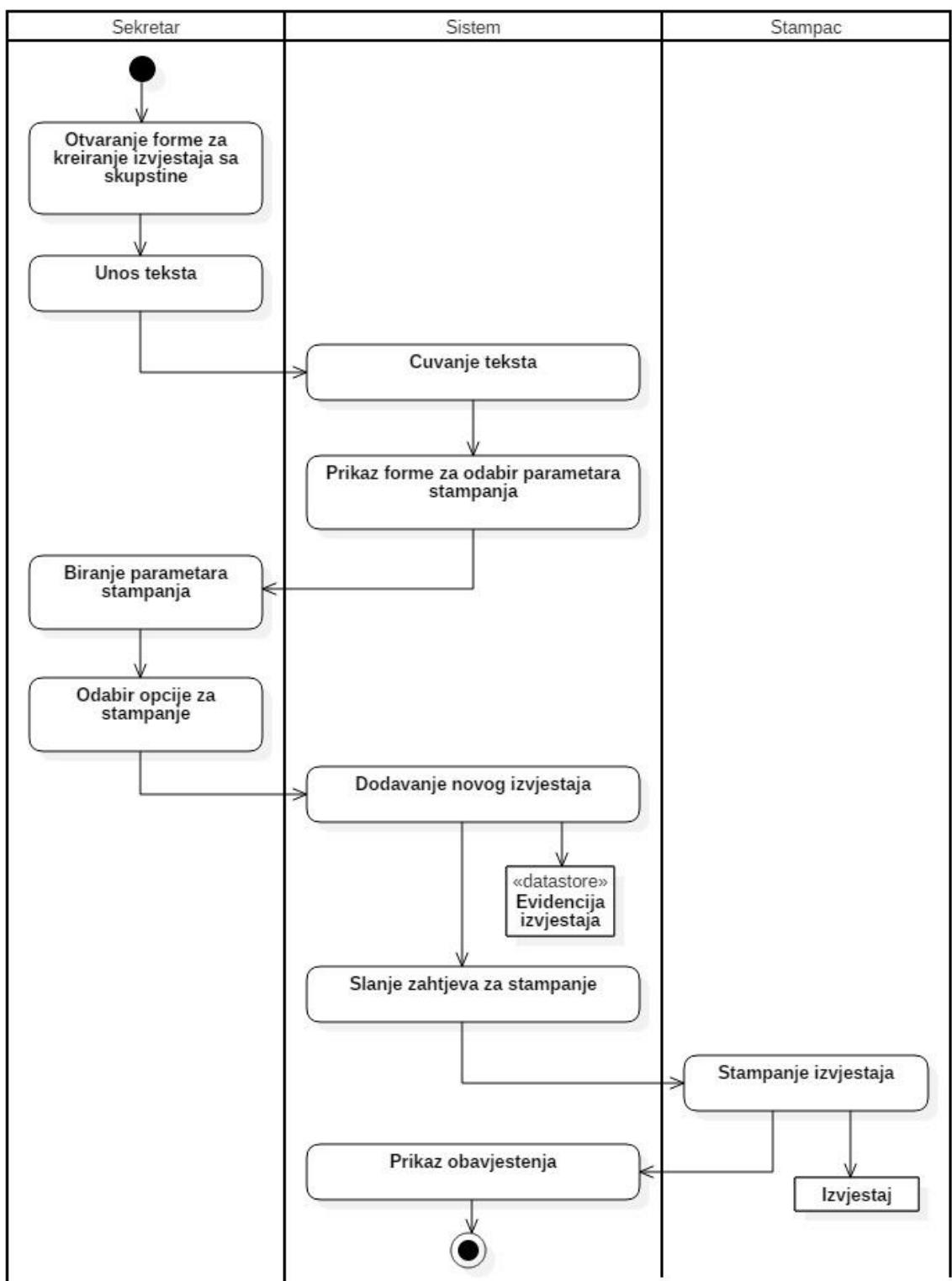
3.5.7 Štampanje dnevnog reda skupštine

Use case Name	Štampanje dnevnog reda skupštine	
Brief Description	Sekretar unosi tekst dnevnog reda. Sekretar bira slobodan datum za održavanje sjednice. Sistem ažurira evidenciju dnevnih redova. Štampač stampa dnevni red.	
Actors	Sekretar, Sistem, Štampač.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za kreiranje dnevnog reda.
	2	Sekretar unosi podatke.
	3	Sistem provjerava validnost podataka.
	4	Sistem prikazuje formu sa kalendarom.
	5	Sekretar bira opciju za prikaz slobodnih termina.
	6	Sistem prikazuje slobodne termine.
	7	Sekretar bira termin.
	8	Sistem dodaje termin na dnevni red.
	9	Sistem prikazuje formu za štampanje.
	10	Sekretar bira parametre štampanja.
	11	Sekretar bira opciju za štampanje.
	12	Sistem dodaje novi dnevni red u evidenciju dnevnih redova.
	13	Sistem šalje zahtjev za štampanje.
	14	Štampač stampa dnevni red.
	15	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem. Štampač u ispravnom stanju.	
Postcondition	Evidencija dnevnih redova azurirana. Dnevni red kreiran.	
Extension Points		



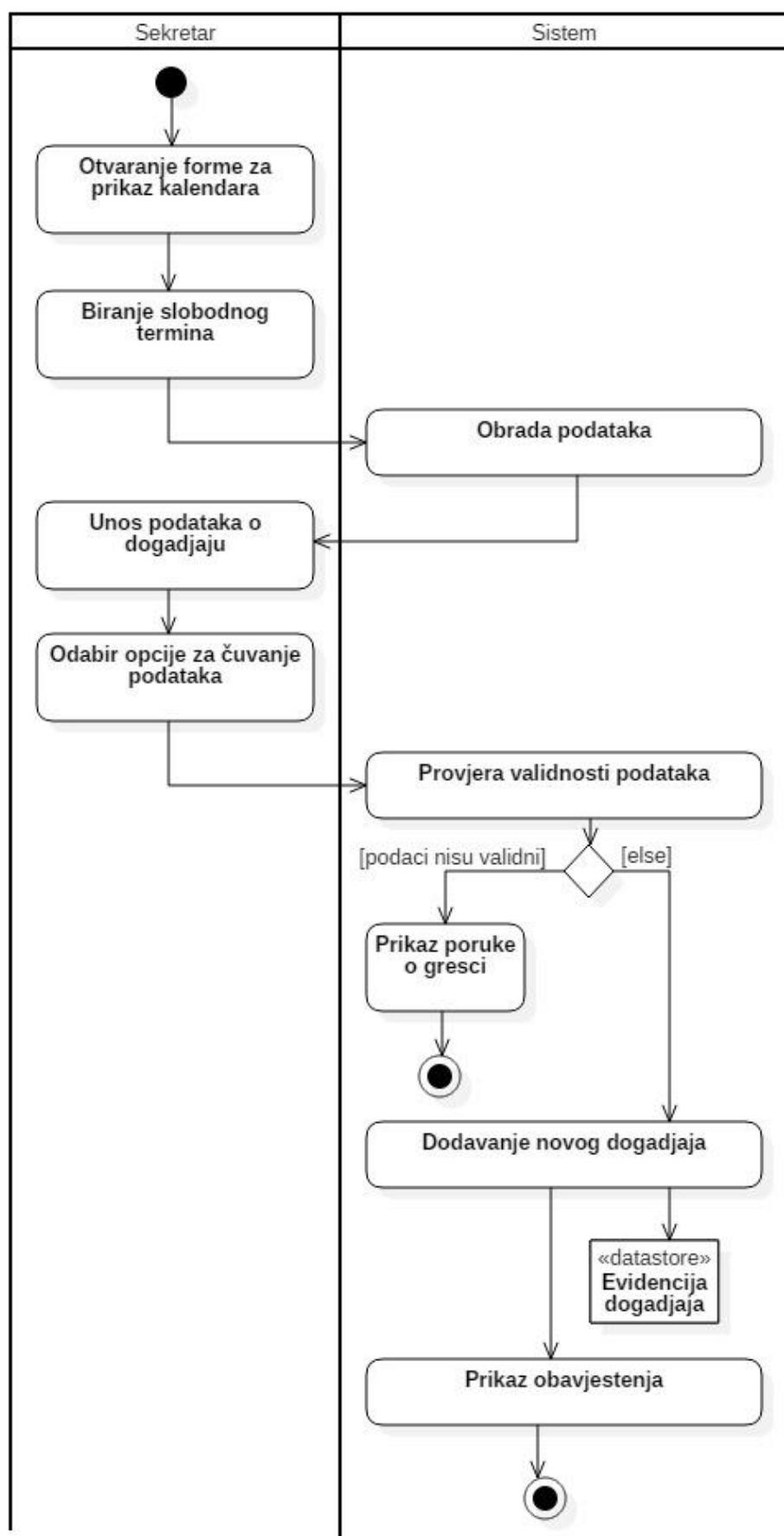
3.5.8 Kreiranje izvještaja sa skupštine

Use case Name	Kreiranje izvještaja sa skupštine	
Brief Description	Sekretar unosi tekst sa izvještaja. Sistem čuva tekst. Sistem ažurira evidenciju dnevnih izvještaja. Štampač štampa izvještaj.	
Actors	Sekretar, Sistem, Štampač.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za kreiranje izvještaja.
	2	Sekretar unosi tekst.
	3	Sistem čuva tekst.
	4	Sistem prikazuje formu za štampanje.
	5	Sekretar bira parametre štampanja.
	6	Sekretar bira opciju za štampanje.
	7	Sistem dodaje novi izvještaj u evidenciju izvještaja.
	8	Sistem šalje zahtjev za štampanje.
	9	Štampač štampa dnevni red.
	10	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem. Štampač u ispravnom stanju.	
Postcondition	Evidencija izvještaja azurirana. Izvještaj kreiran.	
Extension Points		



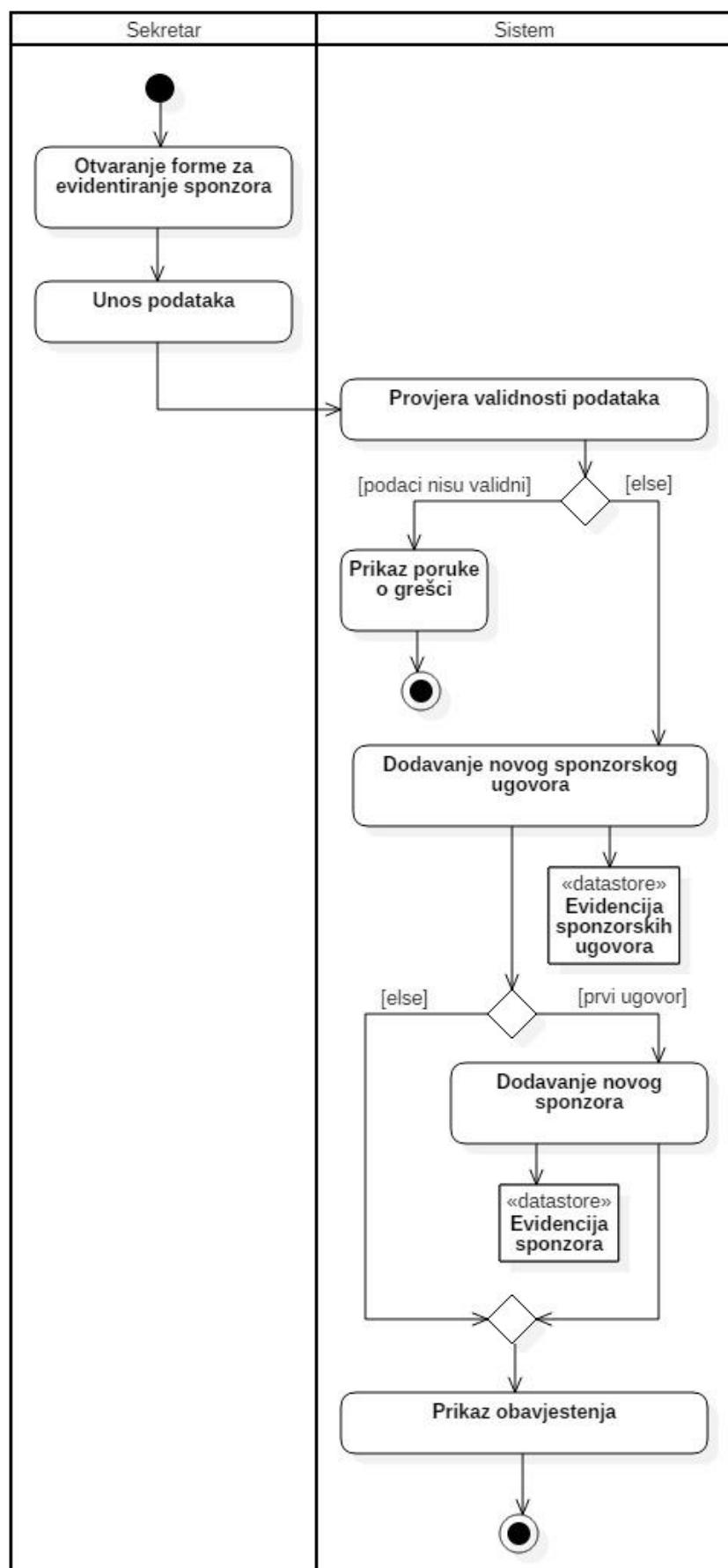
3.5.9 Planiranje dešavanja u klubu

Use case Name	Planiranje dešavanja u klubu	
Brief Description	Sekretar unosi podatke o novom događaju. Sekretar bira termin događaja. Sistem dodaje novi događaj u evidenciju događaja.	
Actors	Sekretar, Sistem.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za prikaz kalendarja.
	2	Sekretar bira slobodan termin.
	3	Sistem obrađuje podatke.
	4	Sekretar unosi podatke o događaju.
	5	Sekretar bira opciju za čuvanje događaja.
	6	Sistem provjerava validnost podataka.
	7	Sistem dodaje novi događaj u evidenciju događaja.
	8	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	6	6.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Evidencija događaja ažurirana. Kalendar ažuriran.	
Extension Points		



3.5.10 Evidentiranje sponzora

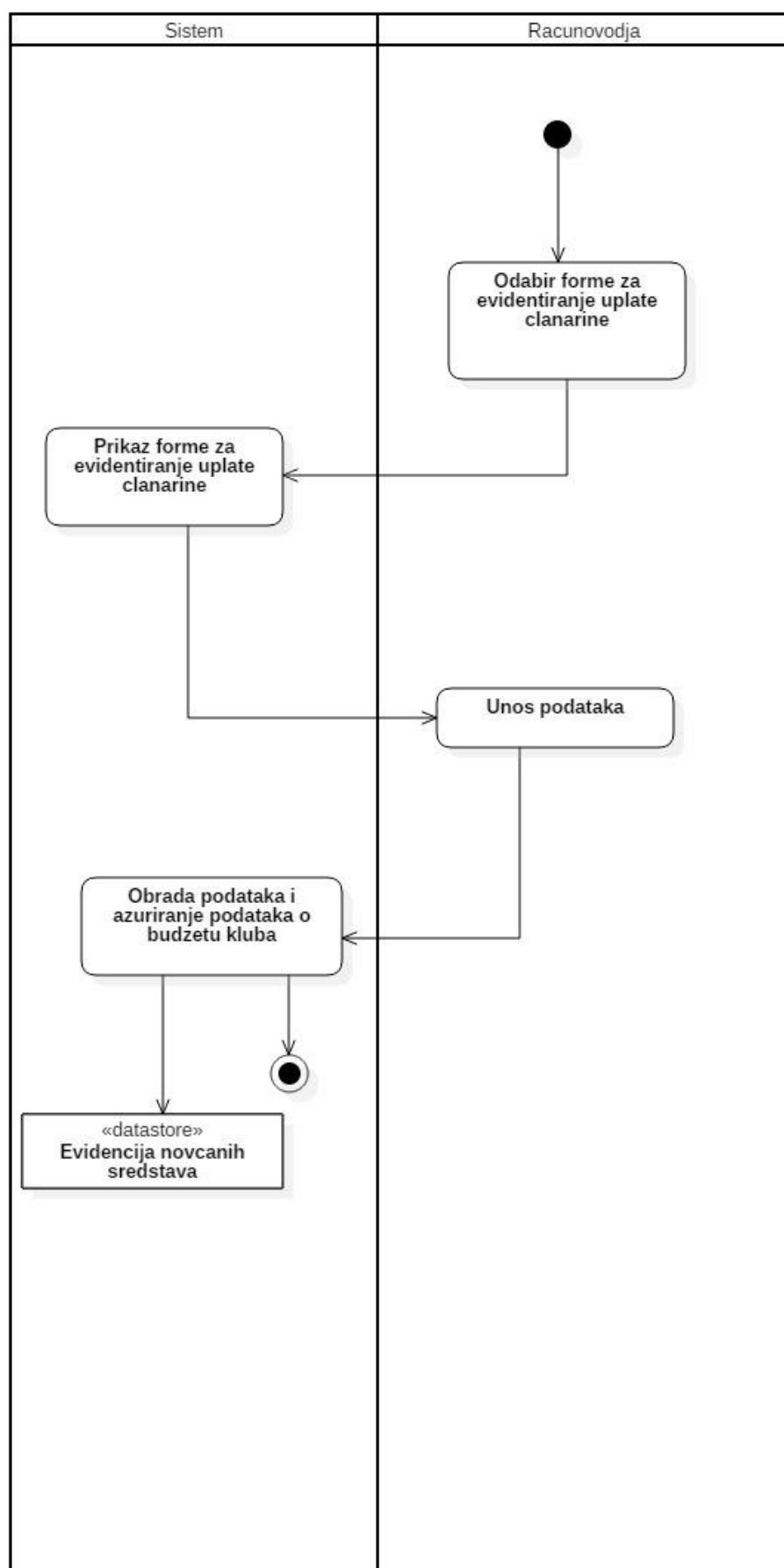
Use case Name	Evidentiranje sponzora	
Brief Description	Sekretar unosi podatke o novom sponzoru. Sistem ažurira evidenciju sponzorskih ugovora. Sistem ažurira evidenciju sponzora.	
Actors	Sekretar, Sistem.	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Step s	Actions
	1	Sekretar otvara formu za evidentiranje sponzora.
	2	Sekretar unosi podatke.
	3	Sistem obrađuje podatke.
	4	Sistem provjerava validnost podataka.
	5	Sistem dodaje novi ugovor u evidenciju ugovora.
	6	Sistem prikazuje obavještenje.
Alternate Flow	Step s	Branching actions
	3	3.1 AKO podaci nisu validni, TADA sistem prikazuje poruku o grešci i aktivnost se završava.
	5	5.1 AKO je ugovor prvi, TADA sistem dodaje novog sponzora u evidenciju sponzora.
Special Requirements		
Precondition	Sekretar prijavljen na sistem.	
Postcondition	Evidencija sponzorskih ugovora ažurirana. Evidencija sponzora ažurirana.	
Extension Points		



3.6 Funkcionalni zahtjevi za korisnika računovoda

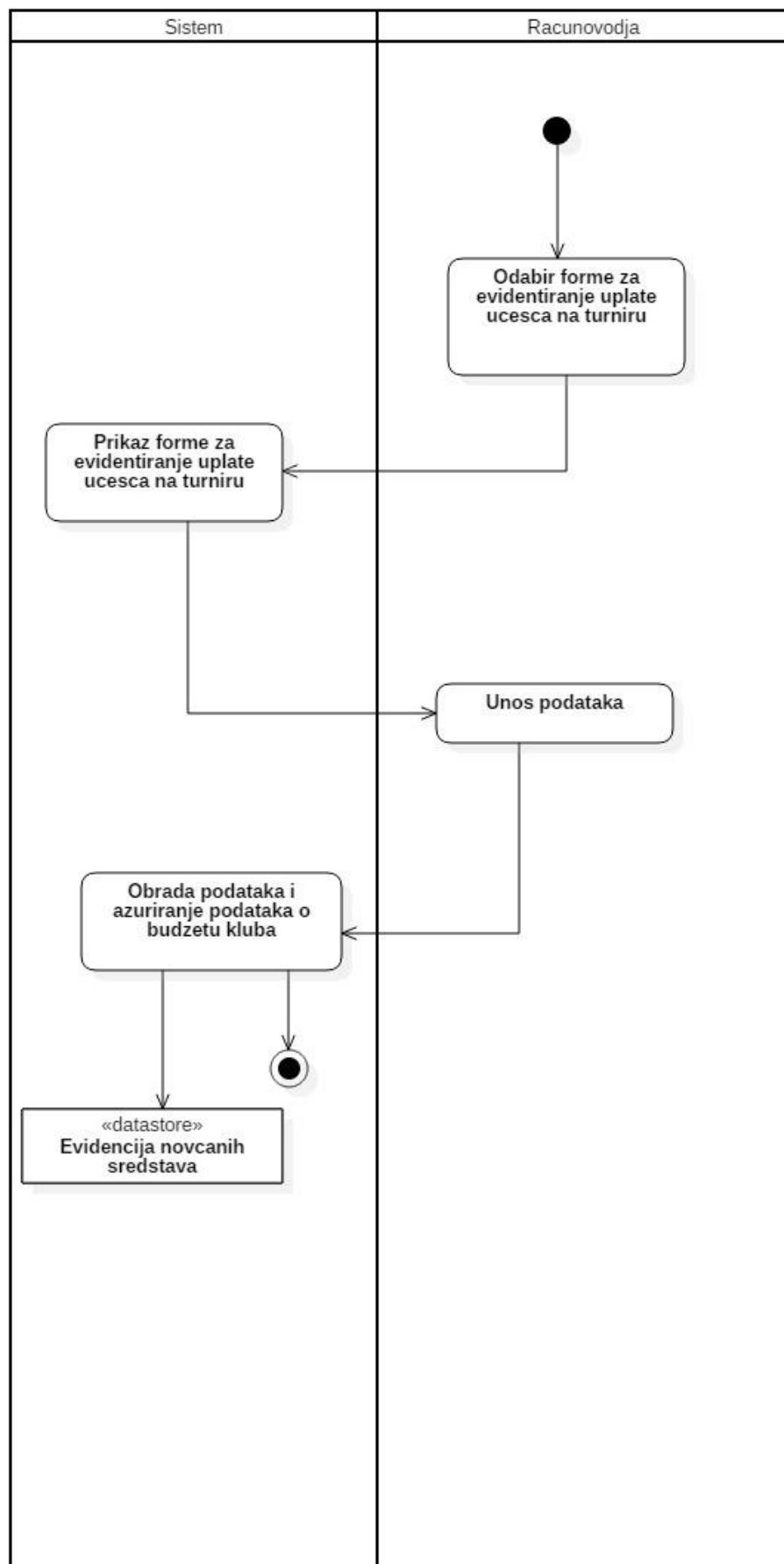
3.6.1 Evidentiranje podataka o uplatama članarine

Use case Name	Evidentiranje podataka o uplatama članarine	
Brief Description	Računovodja odabire formu za evidentiranje podataka o uplatama članarine i unosi podatke.	
Actors	Računovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Računovodja odabire formu za azuriranje podataka o uplatama članarine.
	2	Sistem vrši prikaz forme za azuriranje podataka o uplatama članarine.
	3	Računovodja unosi podatke.
	4	Sistem azurira podatke o budžetu kluba.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
		Special Requirements
Precondition	Internet konekcija. Uplaćena članarina. Postojanje evidencije novčanih sredstava.	
Postcondition	Azurirana evidencija novčanih sredstava.	
Extension Points		



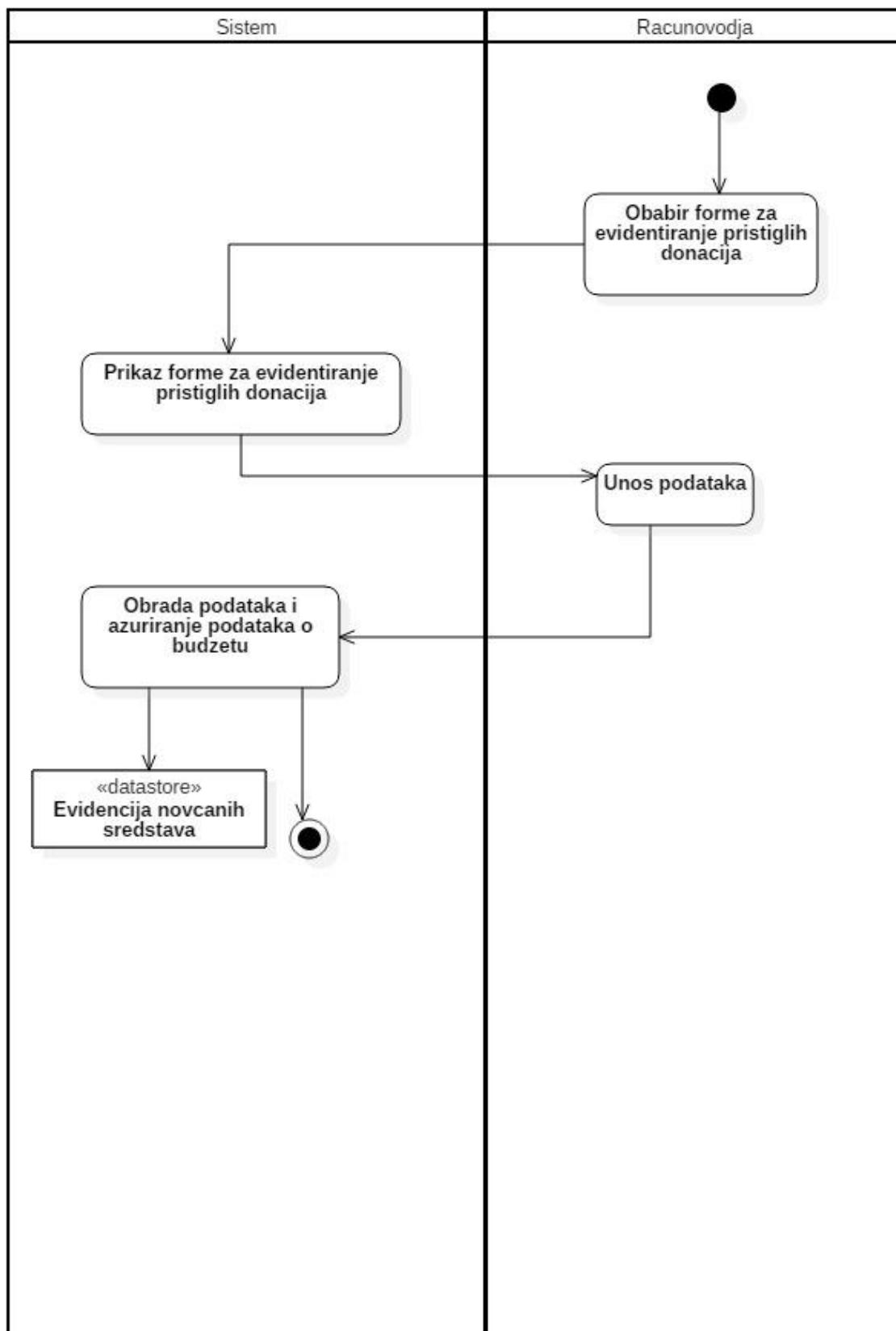
3.6.2 Evidentiranje podataka o uplatama učešća na turniru

Use case Name	Evidentiranje podataka o uplatama ucesca na turniru	
Brief Description	Racunovodja odabire formu za evidentiranje podataka o uplatama ucesca na turniru unosi podatke.	
Actors	Racunovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Racunovodja odabire formu za azuriranje podataka o uplatama ucesca na turniru.
	2	Sistem vrsti prikaz forme za azuriranje podataka o uplatama ucesca na turniru.
	3	Racunovodja unosi podatke.
	4	Sistem azurira podatke o budzetu kluba.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Internet konekcija. Uplaceno ucesce na turniru. Postojanje evidencije novcanih sredstava.	
Postcondition	Azurirana evidencija novcanih sredstava.	
Extension Points		



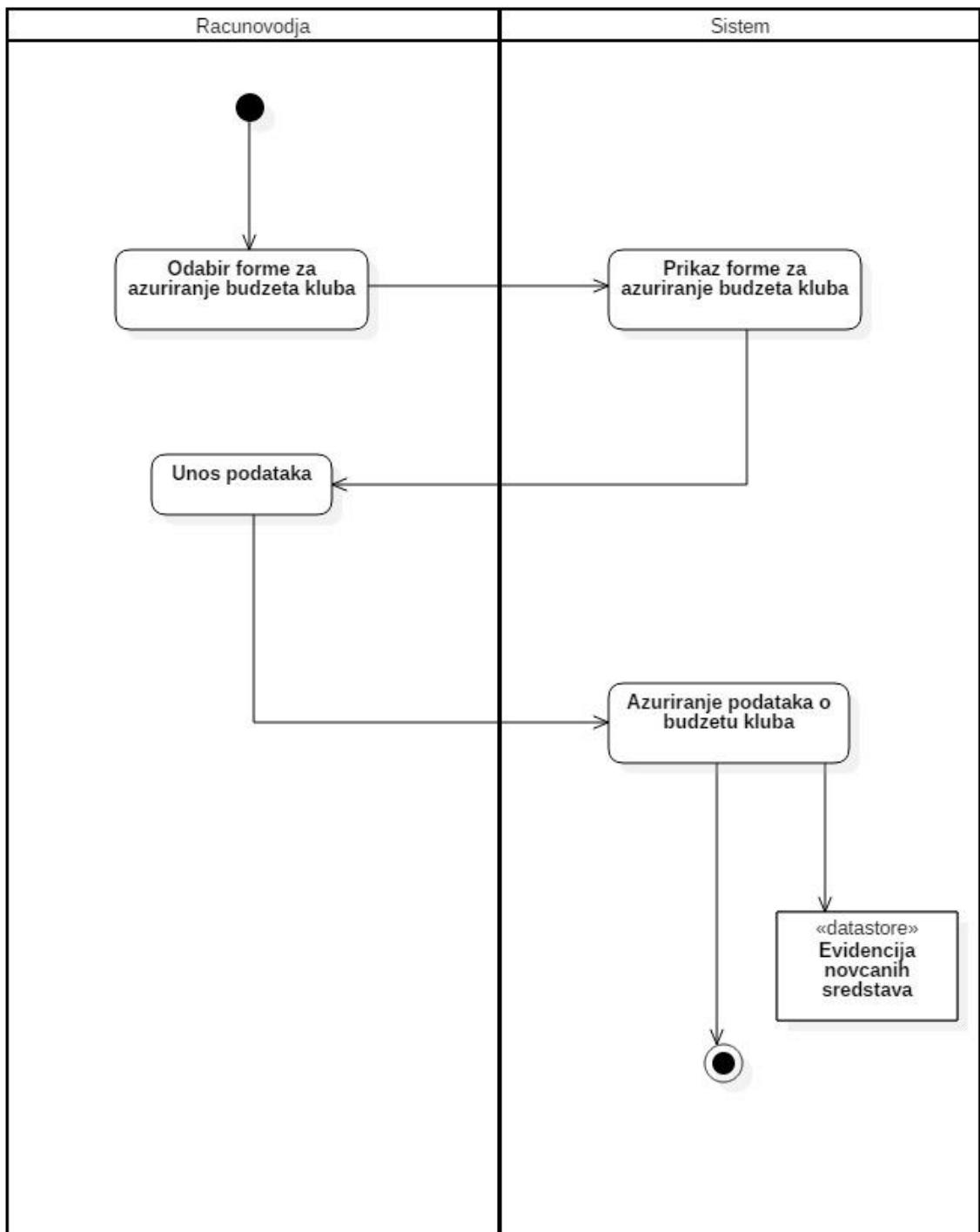
3.6.3 Evidentiranje pristiglih donacija

Use case Name	Evidentiranje pristiglih donacija	
Brief Description	Racunovodja odabire formu za evidentiranje pristiglih donacija I unosi podatke.	
Actors	Racunovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Racunovodja odabire formu za evidentiranje pristiglih donacija.
	2	Sistem vrši prikaz forme za evidentiranje pristiglih donacija.
	3	Racunovodja unosi podatke.
	4	Sistem azurira podatke o budzetu kluba.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Internet konekcija. Pristigla donacija. Postojanje evidencije novčanih sredstava.	
Postcondition	Azurirana evidencija novčanih sredstava.	
Extension Points		



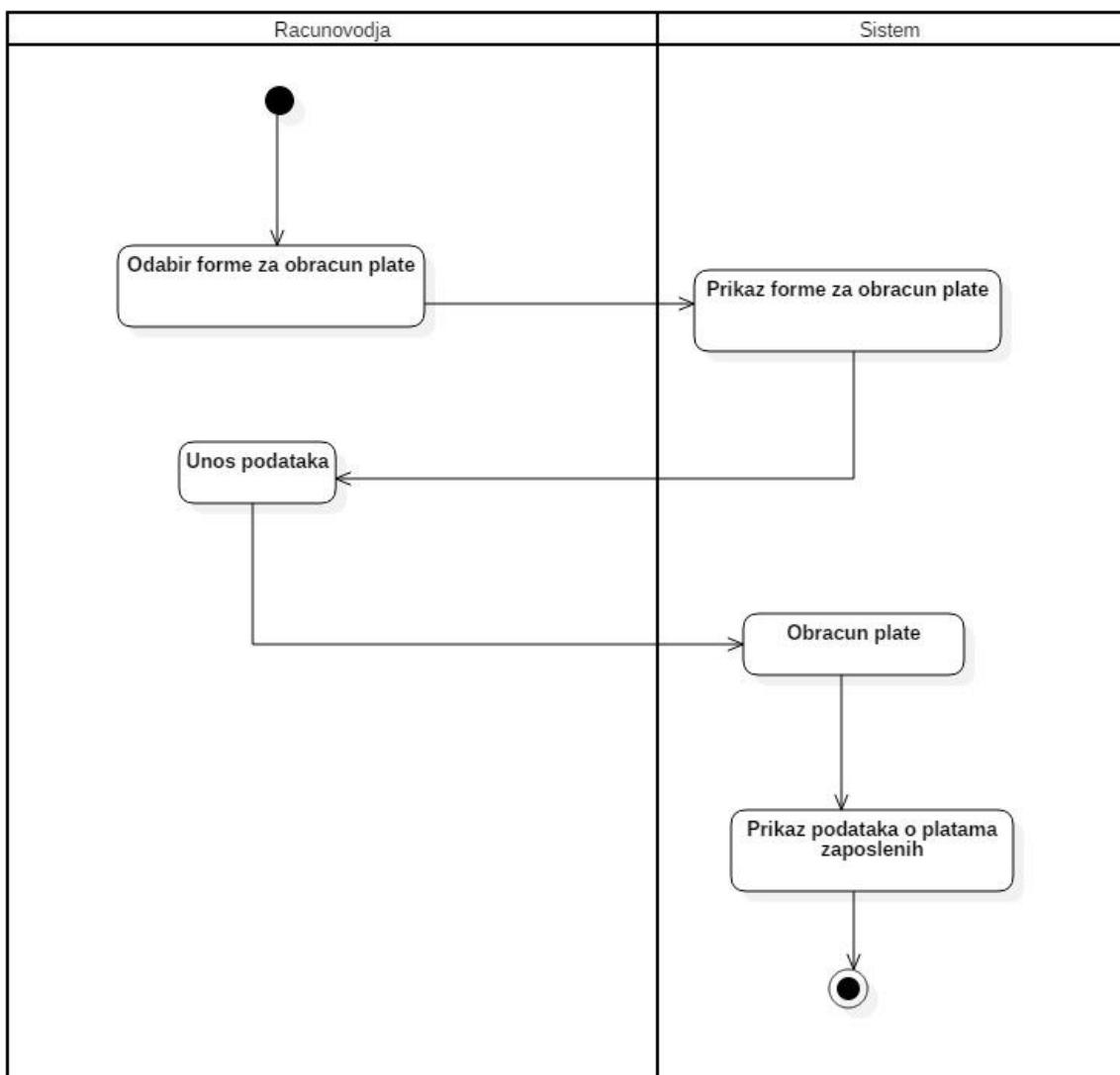
3.6.4 Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima

Use case Name	Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima.	
Brief Description	Racunovodja odabire formu za evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima.	
Actors	Racunovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Racunovodja odabire formu za evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima.
	2	Sistem vrši prikaz forme za evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima.
	3	Racunovodja unosi podatke.
	4	Sistem azurira podatke o budžetu kluba.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Internet konekcija. Isplacene plate zaposlenima. Postojanje evidencije novčanih sredstava.	
Postcondition	Azurirana evidencija novčanih sredstava.	
Extension Points		



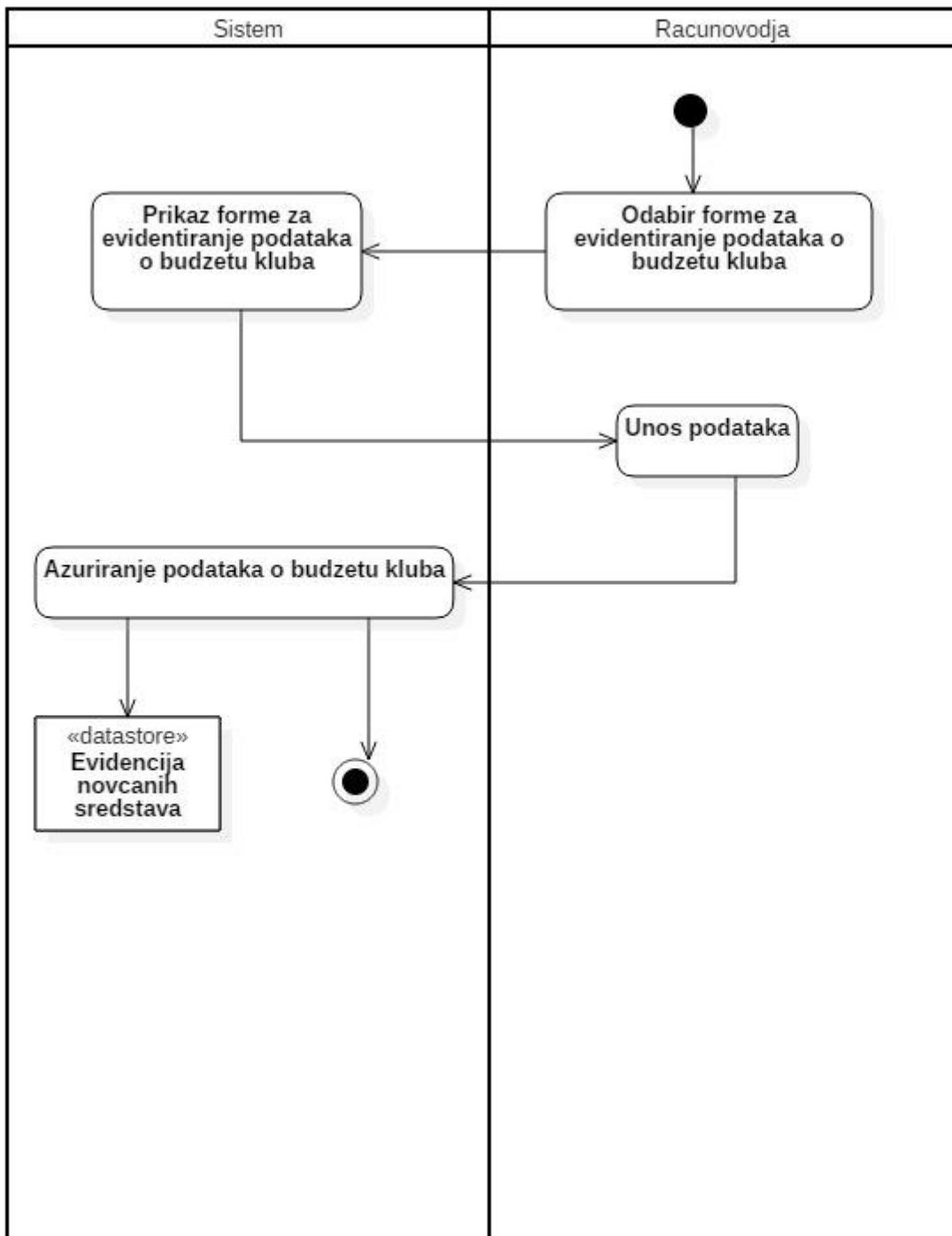
3.6.5 Obračunavanje plata zaposlenima

Use case Name	Obracunavanje plata zaposlenima.	
Brief Description	Racunovodja odabire formu za obracunavanje plata zaposlenima I unosi potrebne podatke.	
Actors	Racunovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Racunovodja odabire formu za za obracunavanje plata zaposlenima I unosi potrebne podatke.
	2	Sistem vrsti prikaz forme za za obracunavanje plata zaposlenima I unosi potrebne podatke.
	3	Racunovodja unosi podatke.
	4	Sistem vrsti obracun plate na osnovu datih podataka.
	5	Sistem vrsti prikaz podataka o obracunatim platama.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	Special Requirements	
Precondition	Internet konekcija.	
Postcondition	Obracunate plate zaposlenima.	
Extension Points		



3.6.6 Evidentiranje budžeta kluba

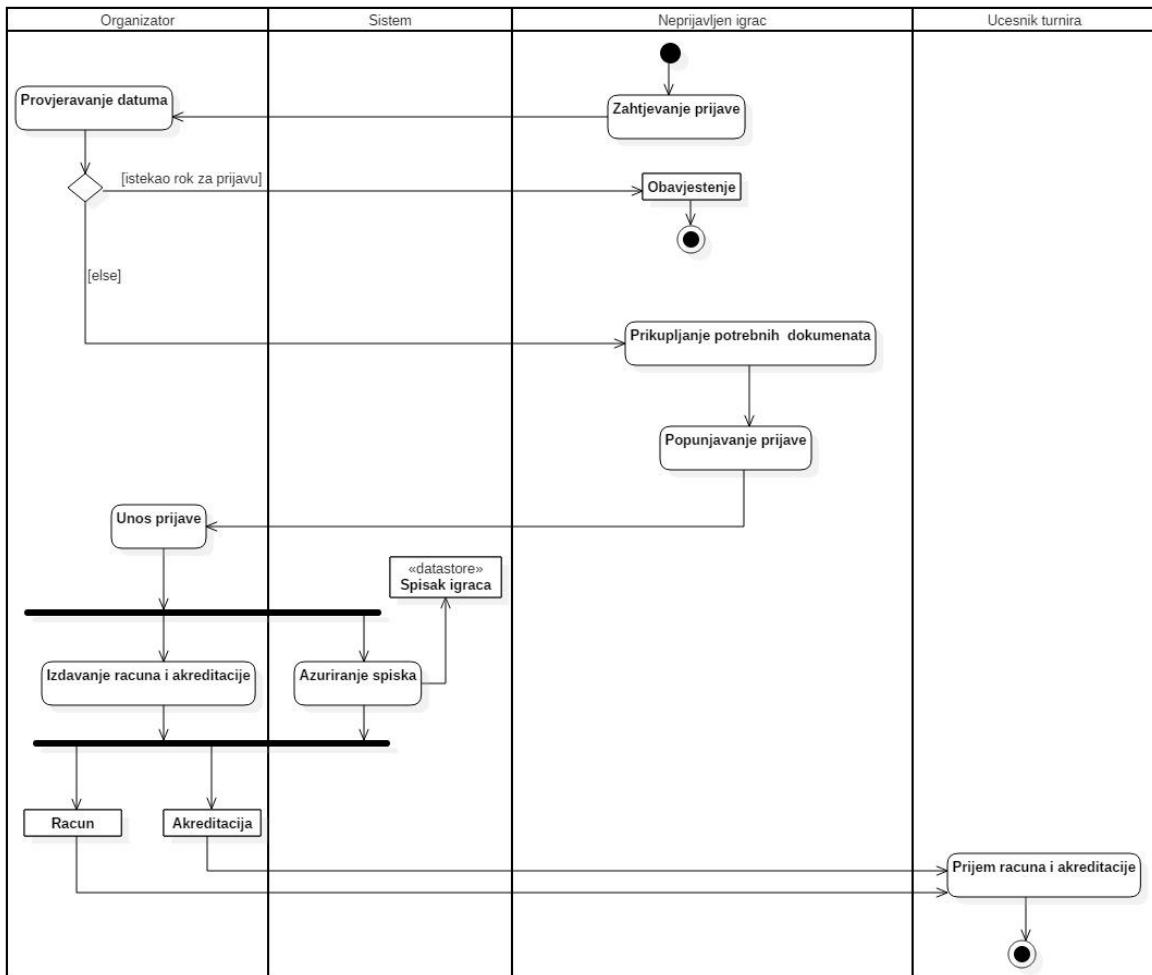
Use case Name	Evidentiranje budzeta kluba	
Brief Description	Racunovodja odabire formu za evidentiranje budzeta kluba.	
Actors	Racunovodja	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Racunovodja odabire formu za evidentiranje budzeta kluba.
	2	Sistem vrši prikaz forme za evidentiranje budzeta kluba.
	3	Racunovodja unosi podatke.
	4	Sistem azurira podatke o budzetu kluba.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Internet konekcija. Postojanje evidencije o novcanim sredstvima.	
Postcondition	Azurirana evidencija o novcanim sredstvima.	
Extension Points		



3.7 Funkcionalni zahtjevi za korisnika organizator

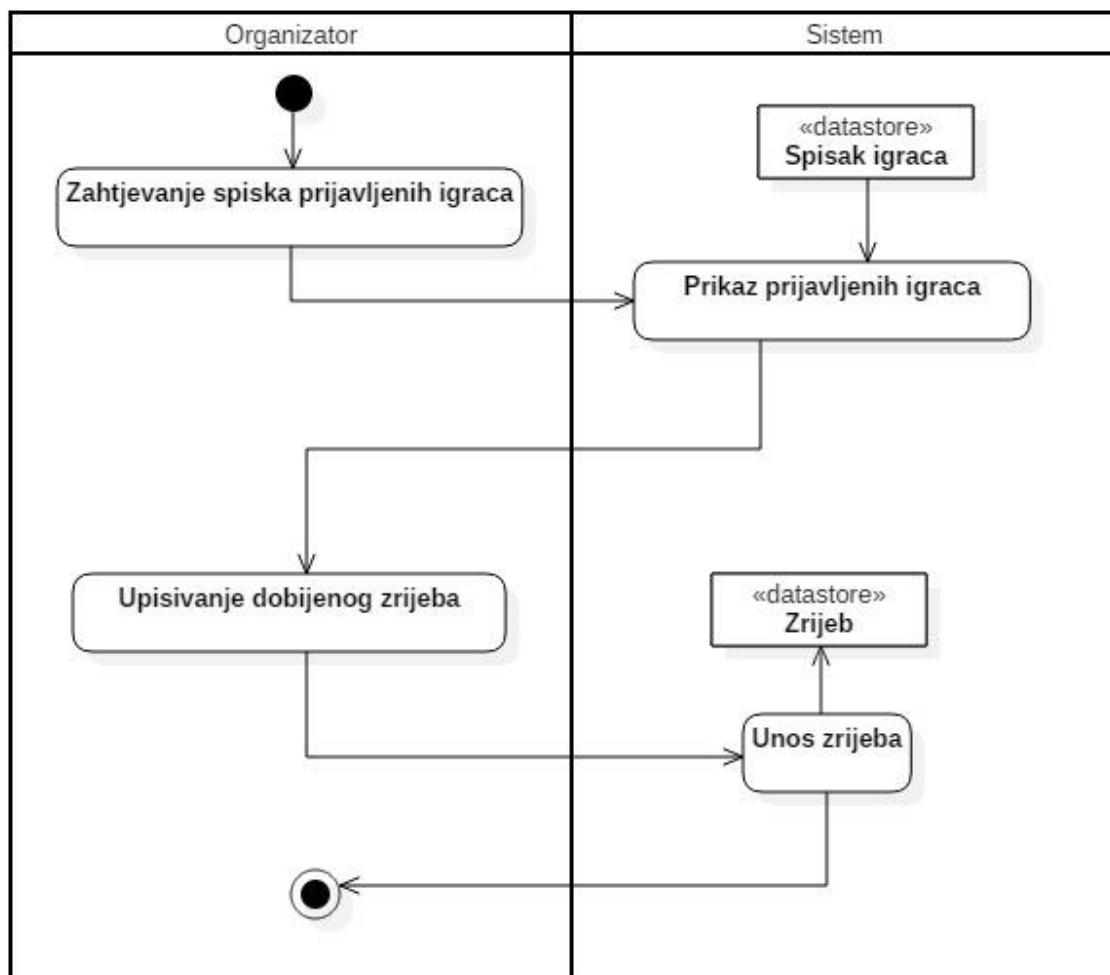
3.7.1 Prijavljivanje igrača

Use case Name	Prijavljivanje igrača	
Brief Description	Organizator prijavljuje igrača koji želi da učestvuje na turniru. Igrač koji želi da učestvuje na turniru, nakon uspješne prijave postaje učesnik turnira.	
Actors	Organizator, Sistem, Neprijavljen igrač, Učesnik turnira	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Neprijavljen igrač zahtjeva prijavu za učešće na turniru.
	2	Organizator provjerava datum dobijenog zahtjeva i poredi ga sa krajnjim datumom za prijavu.
	3	Neprijavljen igrač prikuplja potrebnu dokumentaciju za prijavljivanje na turnir.
	4	Neprijavljen igrač popunjava formular za prijavu na turnir.
	5	Organizator upisuje prijavu dobijenu od igrača u sistem.
	6	Sistem ažurira spisak igrača prijavljenih na turnir.
	7	Organizator izdaje račun i akreditaciju za učesniku turnira.
	8	Učesnik turnira prima račun i akreditaciju.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	2.1	AKO je istekao rok za prijavu, TADA radnik šalje obavještenje igraču koji je poslao zahtjev i tu se završava sa radom.
Special Requirements		
Precondition	Organizator ulogovan na sistem.	
Postcondition	Igrač prijavljen na turnir.	
Extension Points		



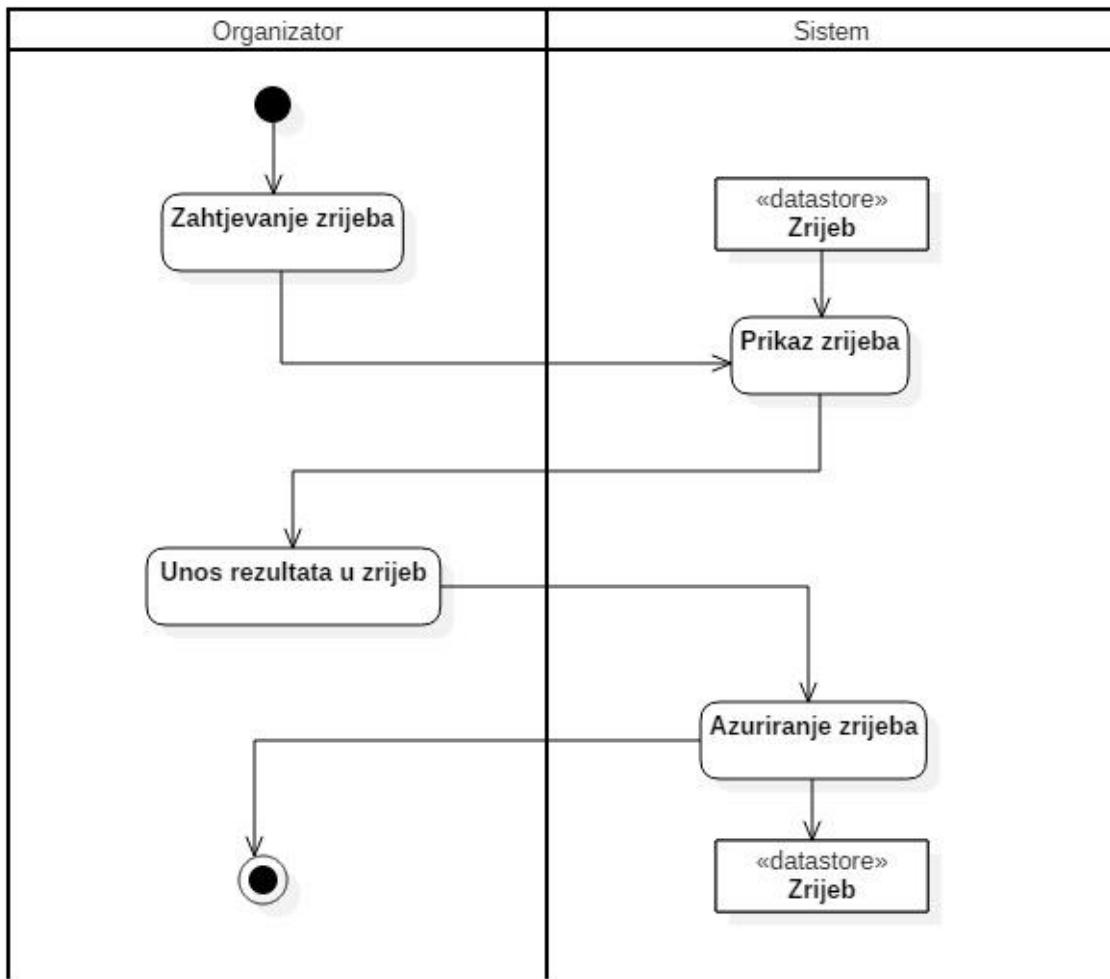
3.7.2 Izvlačenje parova

Use case Name	Izvlačenje parova	
Brief Description	Organizator izvlači parove, tj. formira žrijeb po kojem će se turnir odigrati.	
Actors	Organizator, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Organizator zahtjeva prikaz spiska prijavljenih igrača na turnir.
	2	Sistem prikazuje spisak prijavljenih igrača.
	3	Organizator upisuje dobijeni žrijeb turnira.
	4	Sistem unosi podatke o žrijebu turnira u skladište Žrijeb.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Organizator ulogovan na sistem.	
Postcondition	Formiran žrijeb turnira.	
Extension Points		



3.7.3 Evidentiranje rezultata mečeva

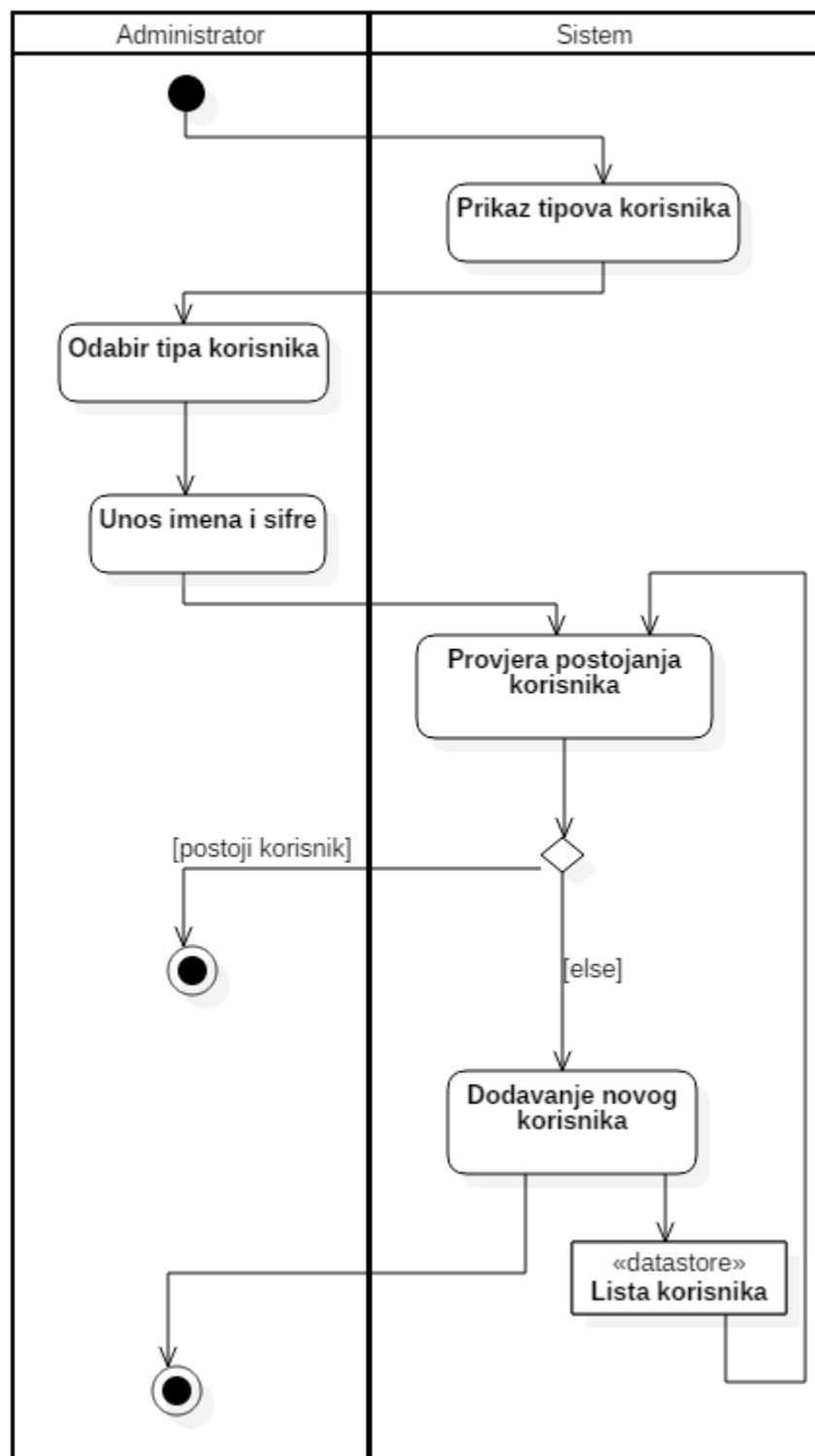
Use case Name	Evidentiranje rezultata mečeva	
Brief Description	Organizator vodi redovnu evidenciju odigranih mečeva na turniru. Sistem ažurira žrijeb turnira na osnovu rezultata mečeva.	
Actors	Organizator, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Organizator zahtjeva prikaz trenutnog žrijeba turnira.
	2	Sistem prikazuje trenutni žrijeb turnira.
	3	Organizator unosi rezultate završenih mečeva u žrijeb.
	4	Sistem ažurira žrijeb.
Alternate Flow		
Special Requirements		
Precondition	Organizator ulogovan na sistem.	
Postcondition	Ažuriran žrijeb turnira.	
Extension Points		



3.8 Funkcionalni zahtjevi za korisnika administrator

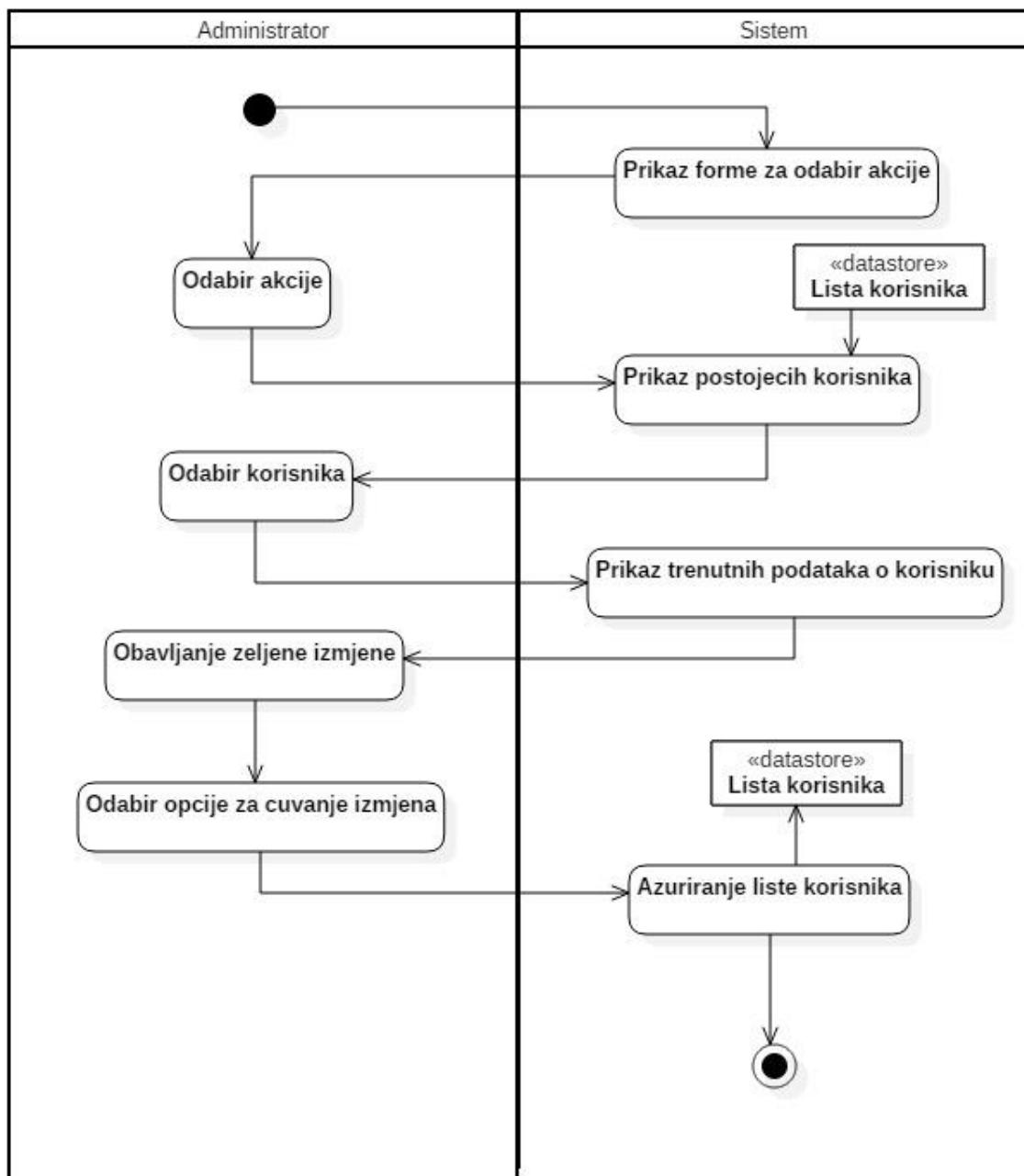
3.8.1 Dodavanje novog korisnika

Use case Name	Dodavanje novog korisnika	
Brief Description	Administrator dodaje novog korisnika sistema. Novi korisnik može biti administrator, trener, sekretar ili računovoda.	
Actors	Administrator, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Administrator bira tip novog korisnika.
	2	Administrator unosi korisničko ime i šifru budućeg korisnika.
	3	Sistem provjerava listu postojećih korisnika.
	4	Sistem dodaje novog korisnika u listu.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
	3.1	AKO već postoji korisnik sa istim imenom. Sistem obavještava korisnika da je došlo do greške i završava sa radom.
Special Requirements		
Precondition	Administrator ulogovan na sistem. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana lista korisnika. Dodan novi korisnik	
Extension Points		



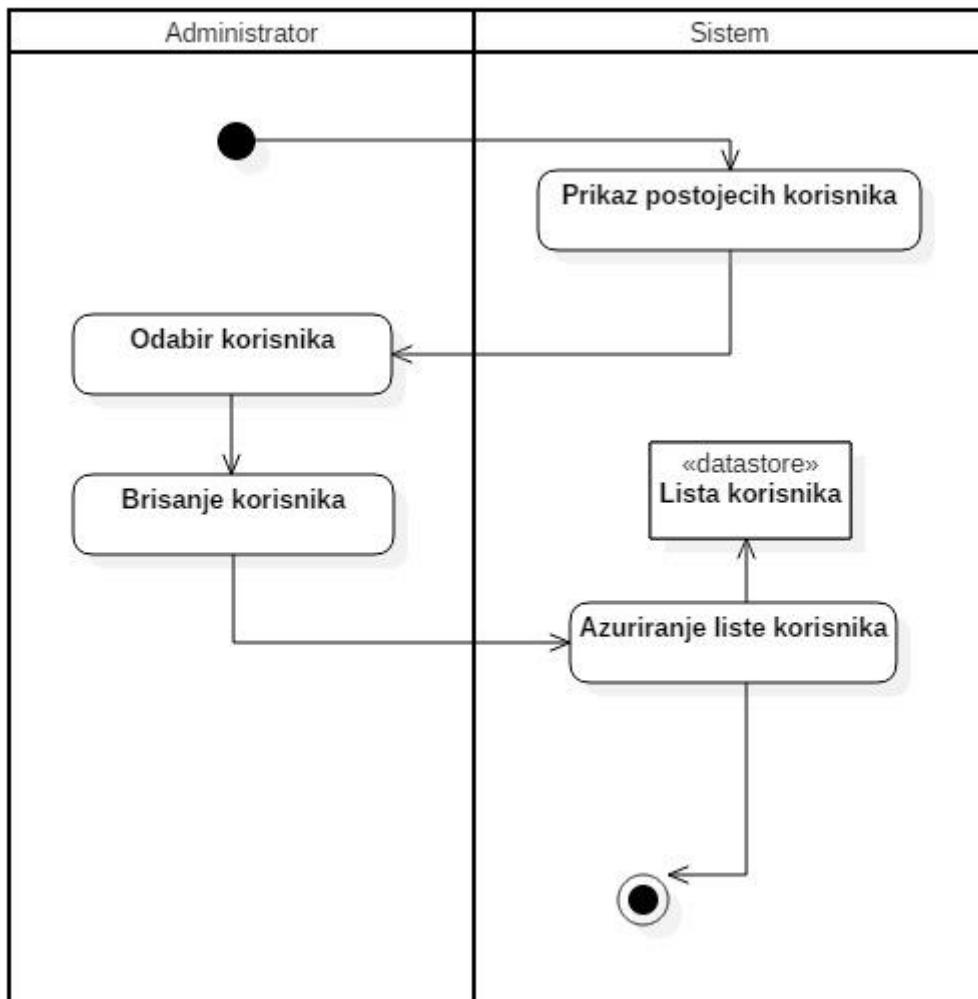
3.8.2 Modifikacija korisničkog naloga

Use case Name	Modifikacija korisnickog naloga	
Brief Description	Administrator modifikuje nalog korisnika sistema.	
Actors	Administrator, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Administrator bira opciju za modifikaciju.
	2	Administrator bira korisnika za izmjenu.
	3	Sistem prikazuje podatke o odabranom korisniku.
	4	Administrator vrši izmjene podataka o korisniku.
	5	Sistem azurira listu korisnika.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Administrator ulogovan na sistem. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana lista korisnika. Izmjenjeni podaci o korisnickom nalogu.	
Extension Points		

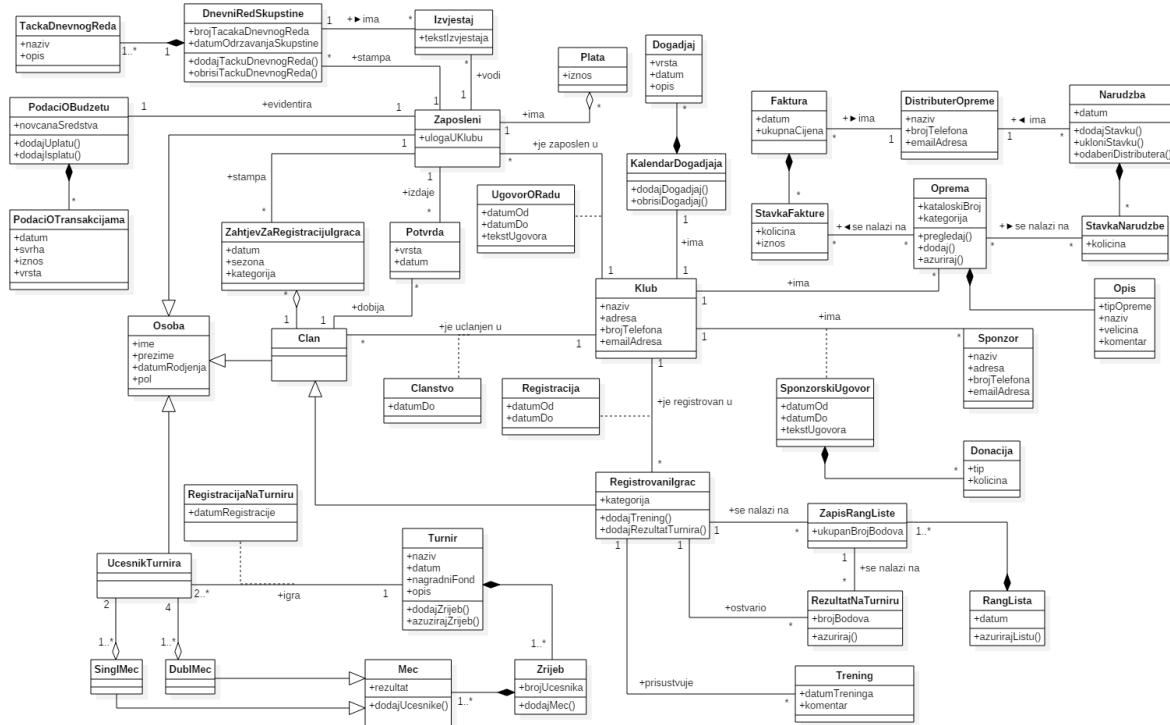


3.8.3 Brisanje korisnika

Use case Name	Brisanje korisnika	
Brief Description	Administrator brise nalog korisnika sistema.	
Actors	Administrator, Sistem	
Triggers		
Flow of Events		
Basic Flow	Steps	Actions
	1	Administrator bira opciju za brisanje naloga.
	2	Administrator bira korisnika za brisanje.
	3	Administrator brise korisnicki nalog.
	4	Sistem azurira listu korisnika.
Alternate Flow	Steps	Branching Actions
Special Requirements		
Precondition	Administrator ulogovan na sistem. Postoji internet konekcija.	
Postcondition	Azurirana lista korisnika. Obrisani korisnicki nalog.	
Extension Points		

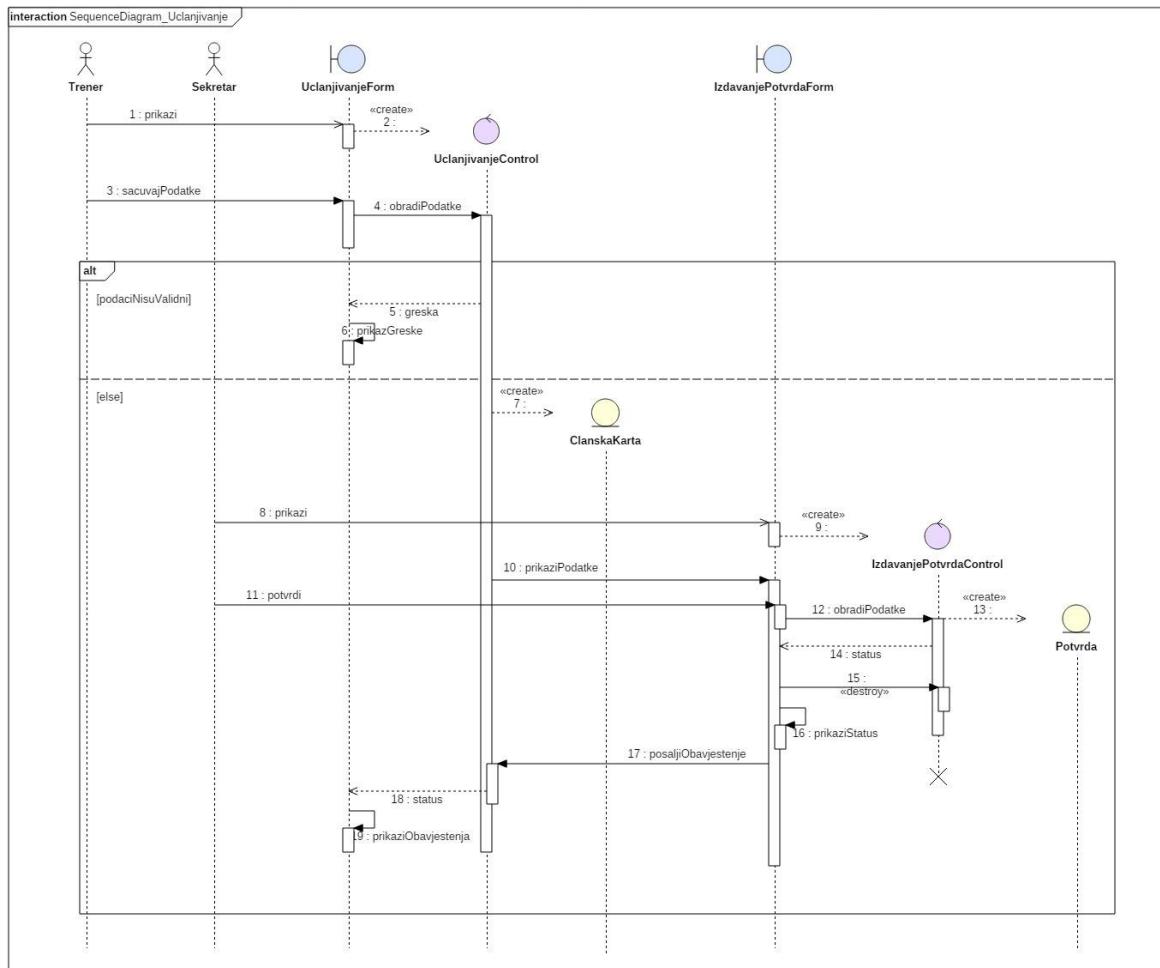


Dodatak A: Dijagram klasa

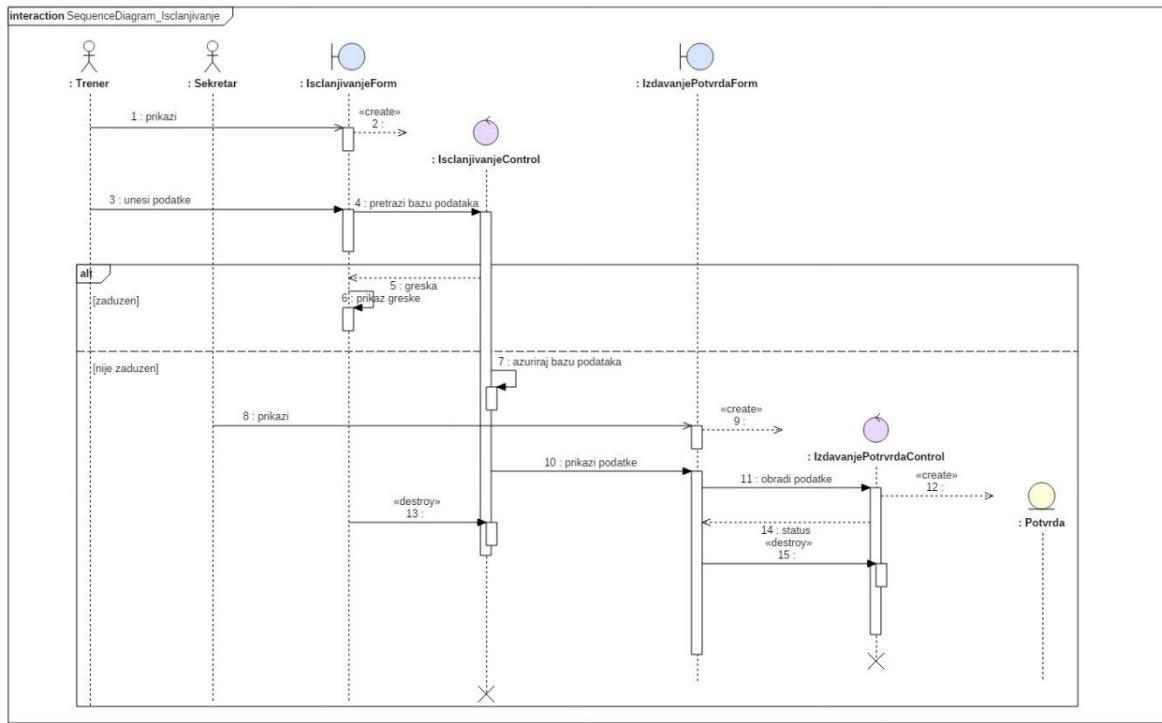


Dodatak B: Dijagrami sekvence

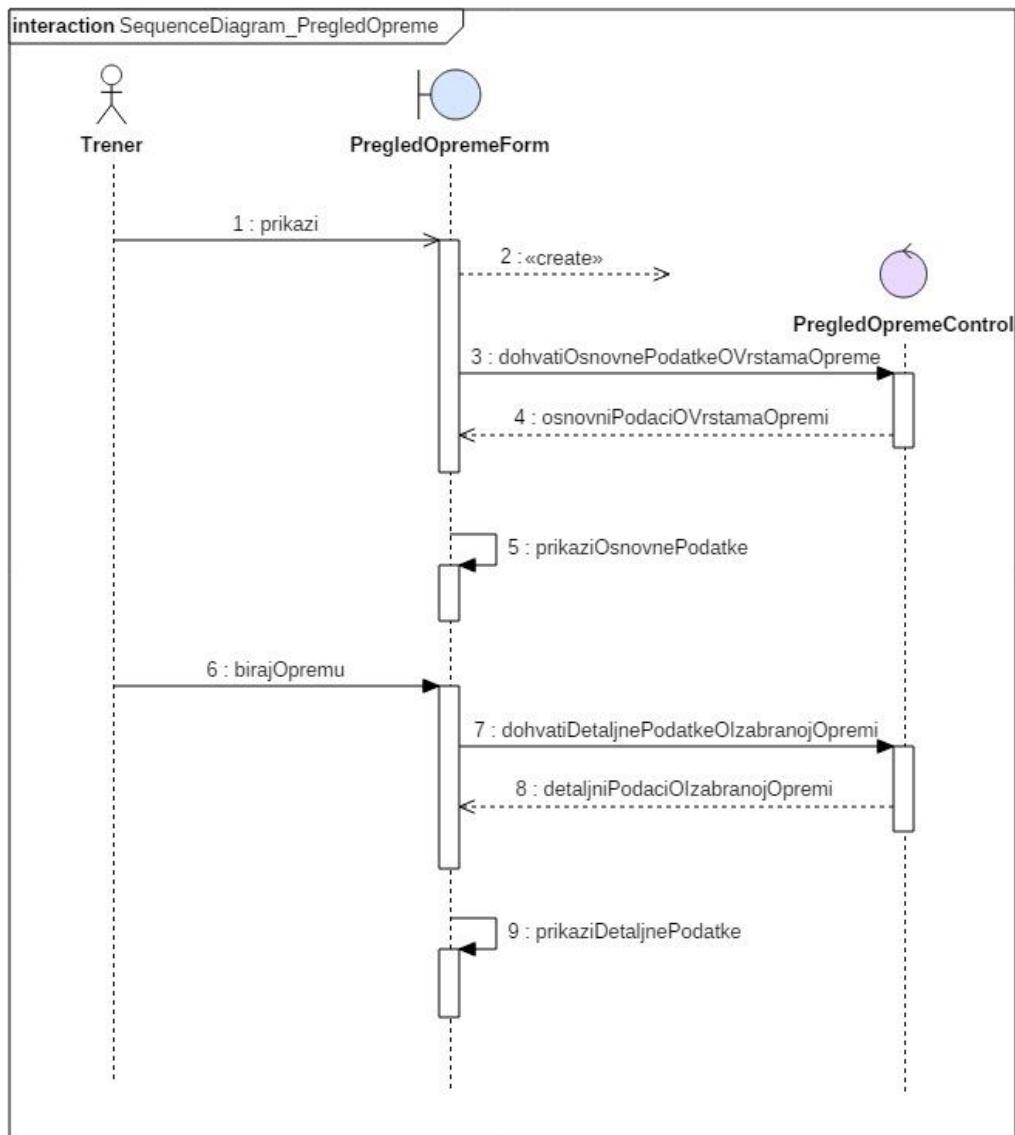
T1: Učlanjivanje



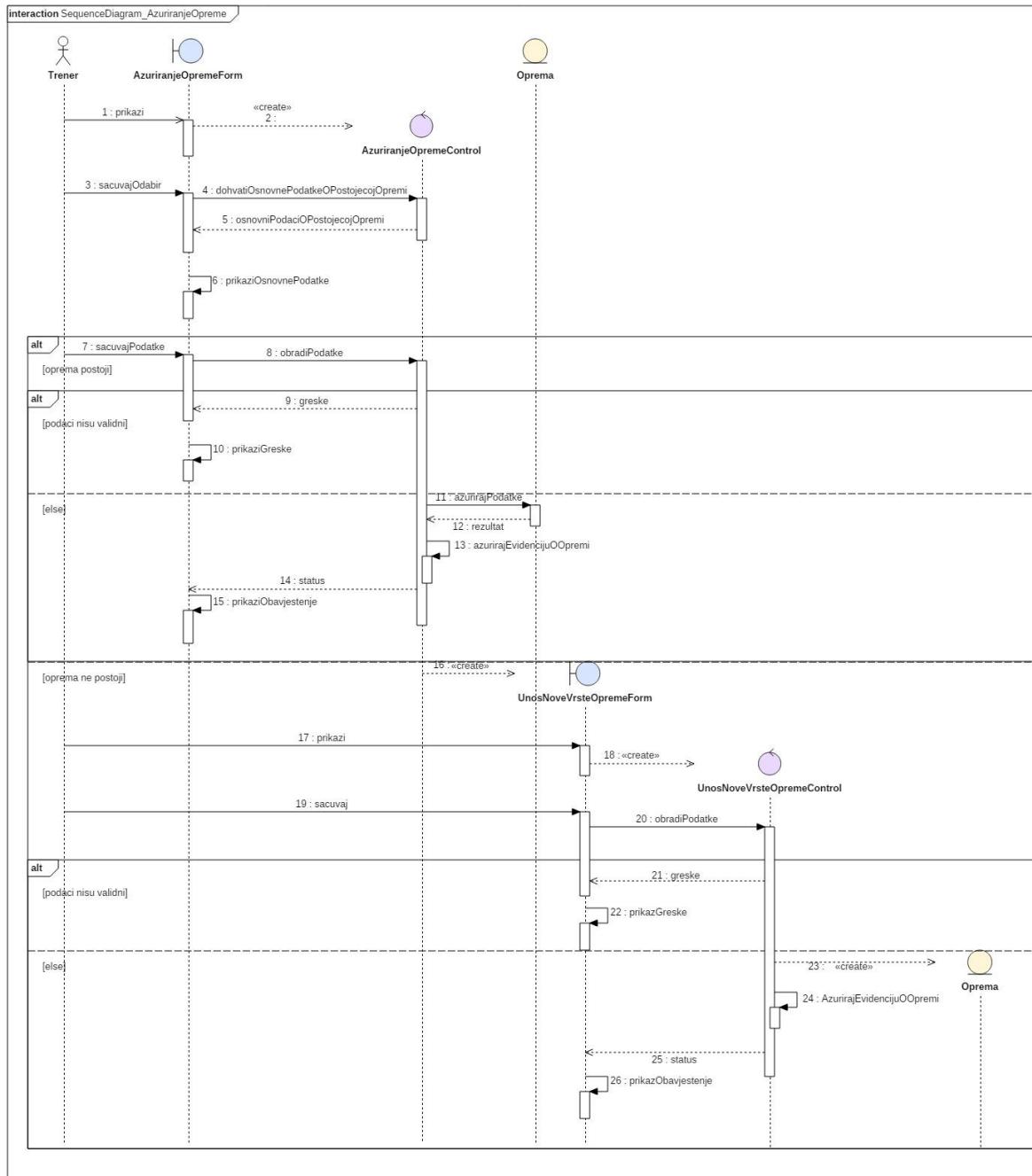
T2: Iščlanjivanje



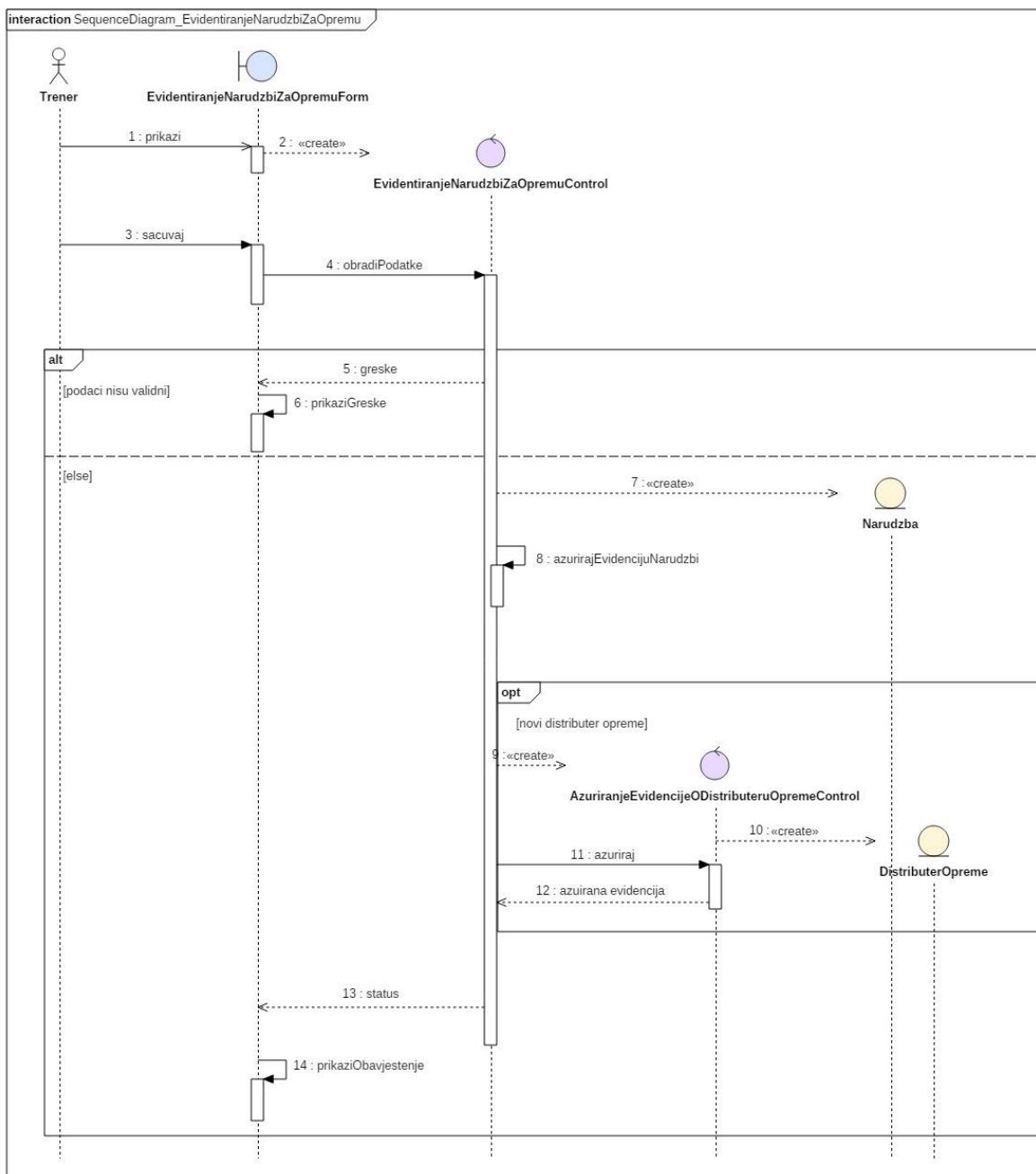
T3: Pregled opreme



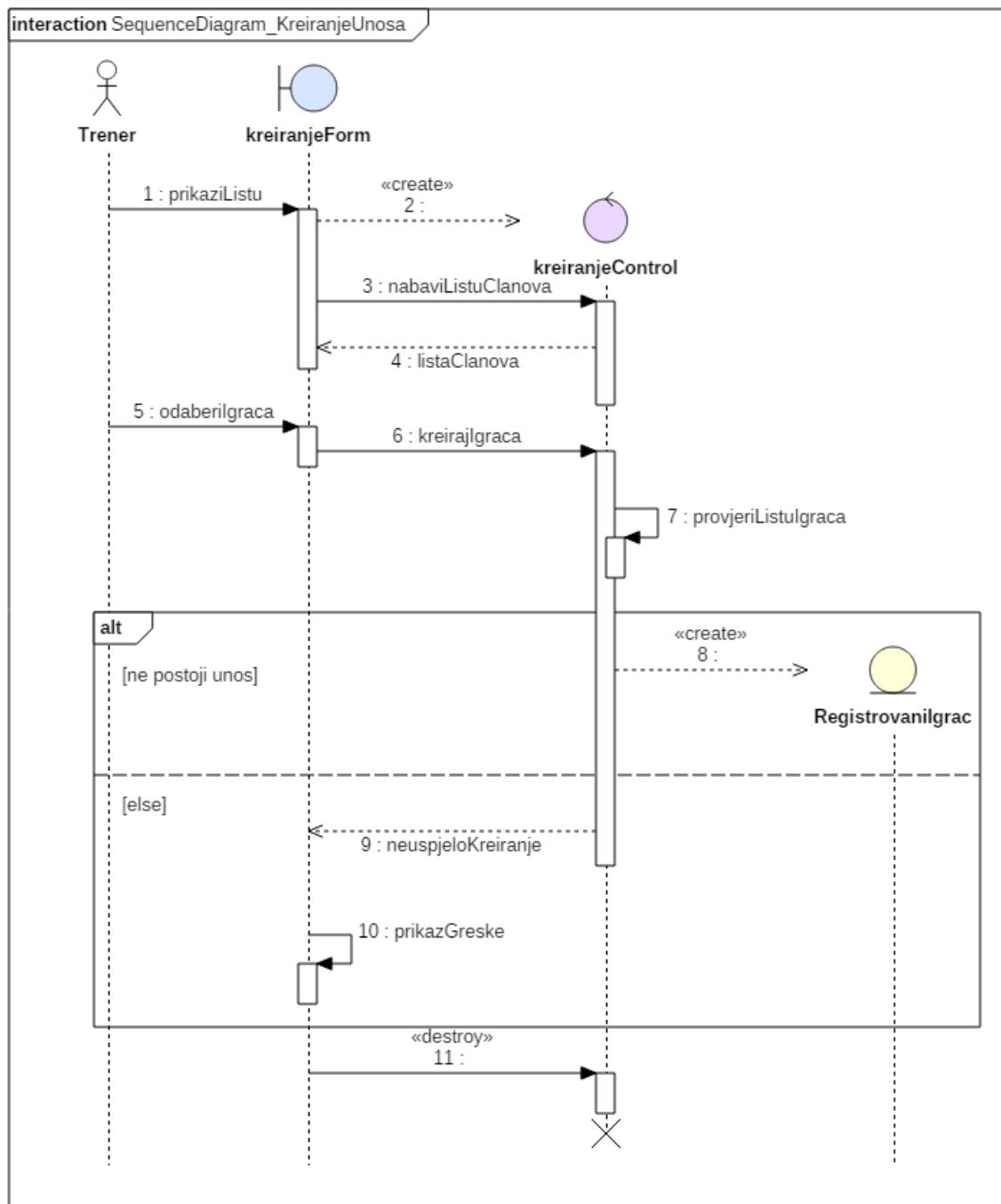
T4: Ažuriranje opreme



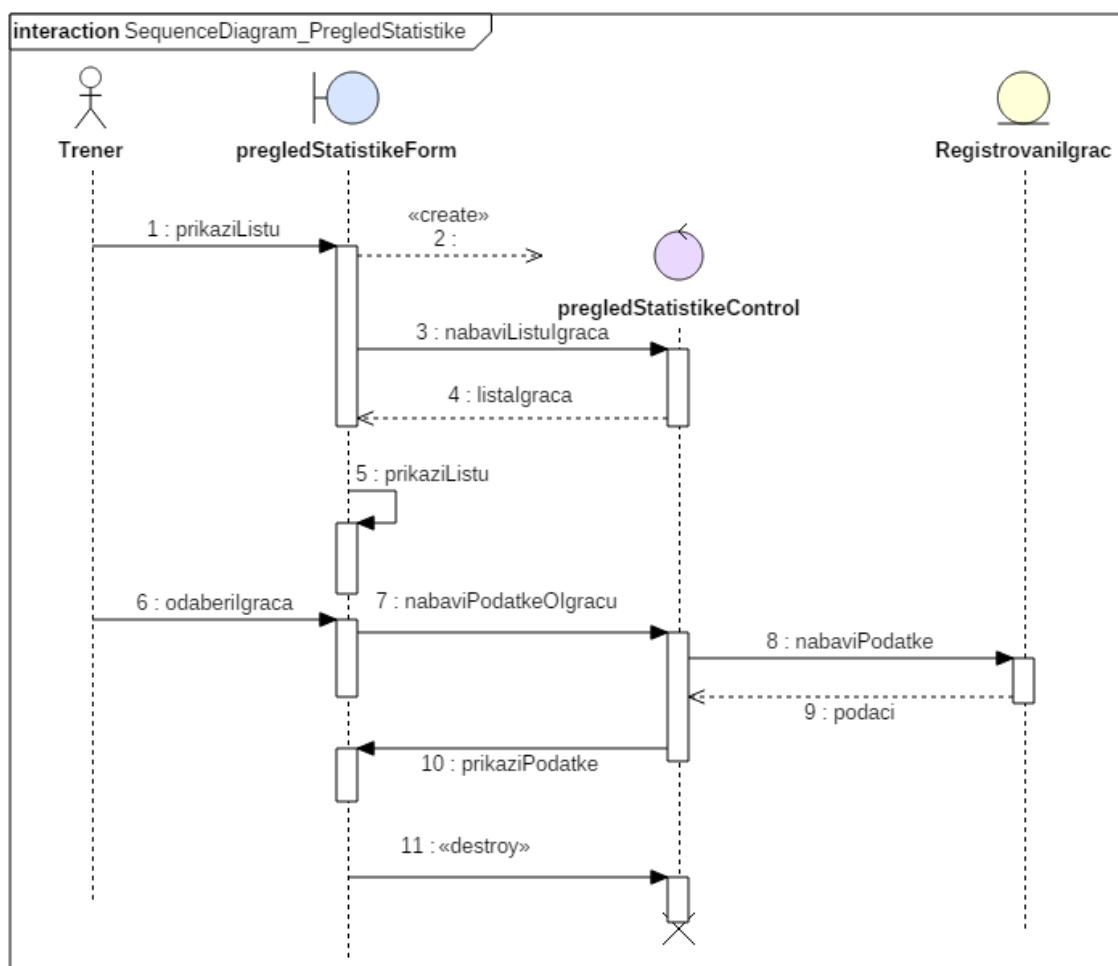
T5 i T6: Evidentiranje narudžbi za opremu kluba i članova



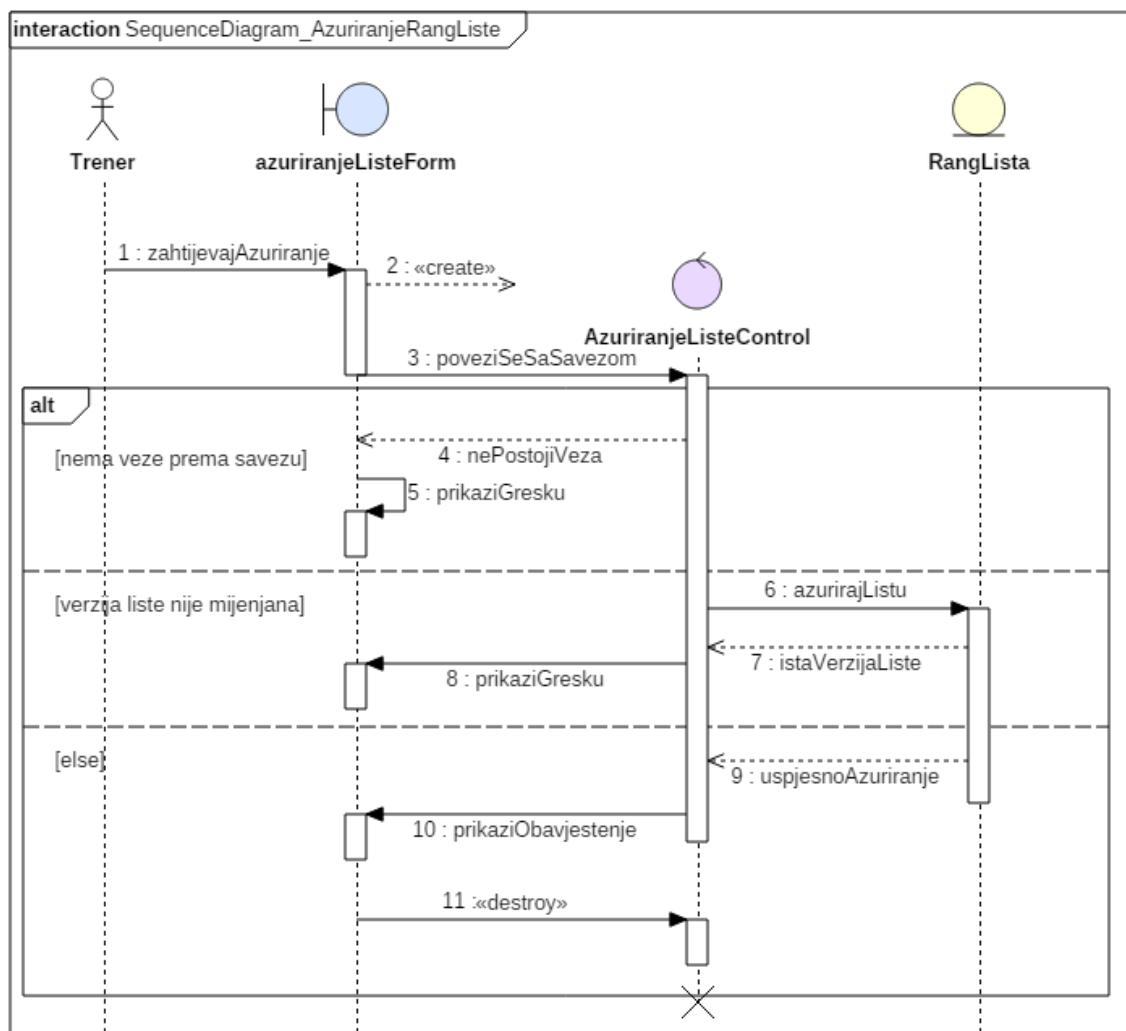
T7: Kreiranje statističkog unosa



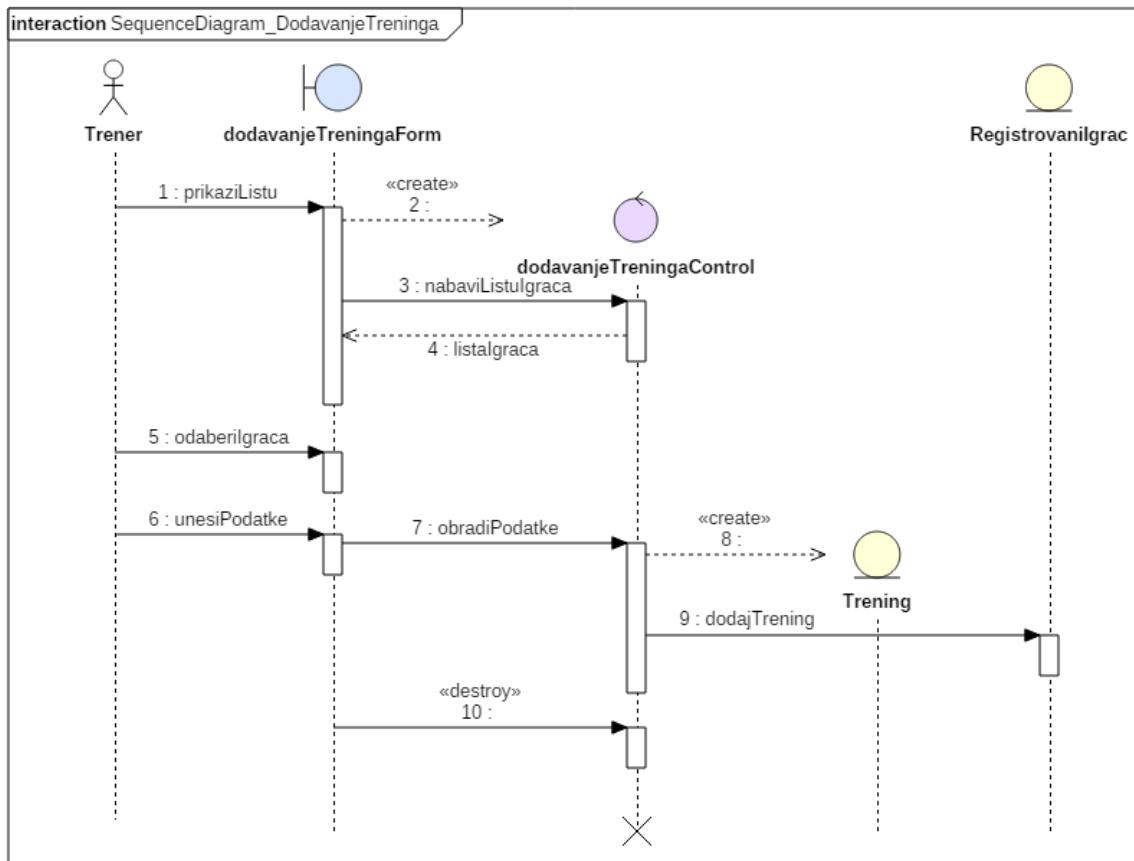
T8: Pregled statistike



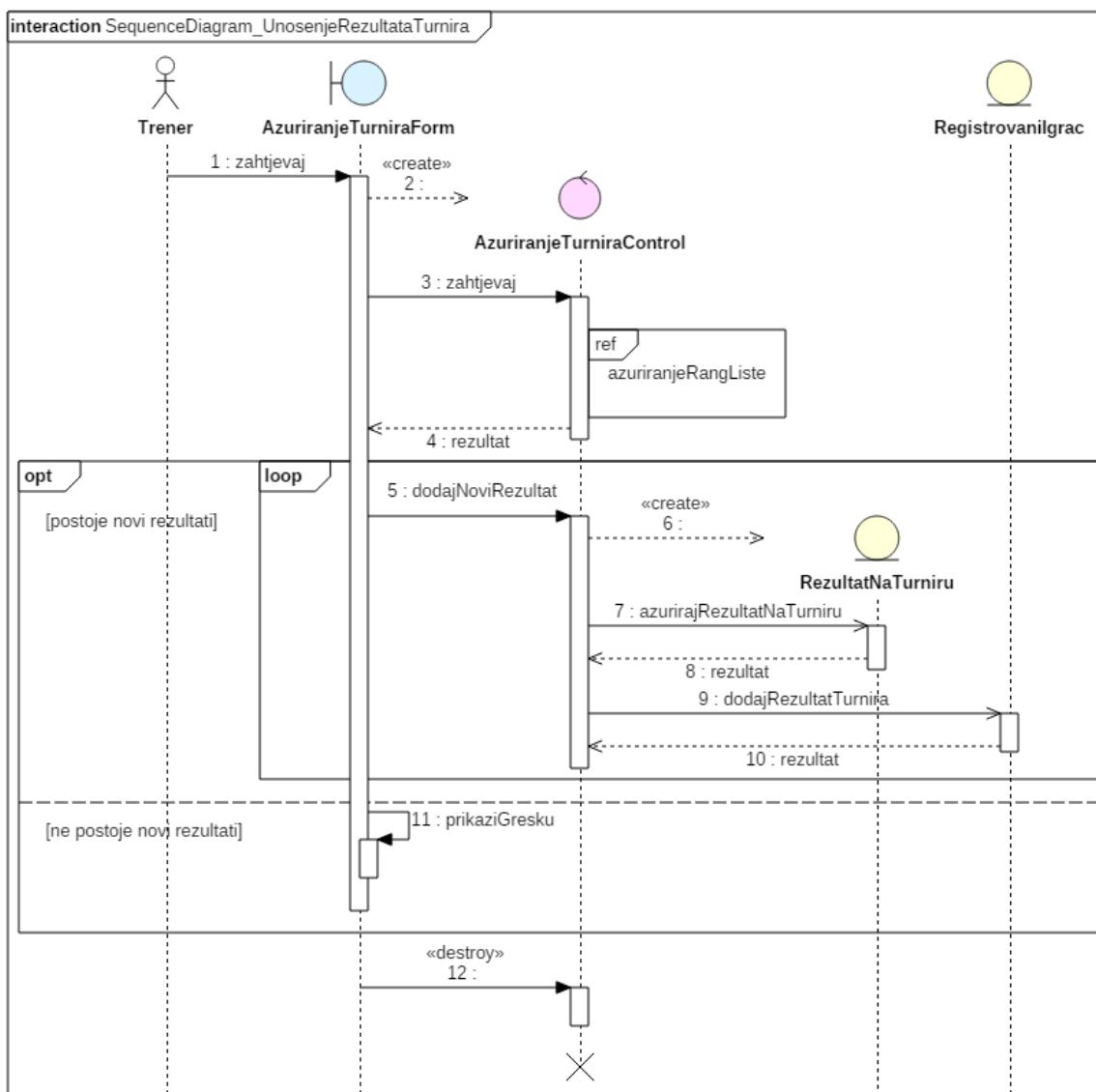
T9: Ažuriranje rang liste



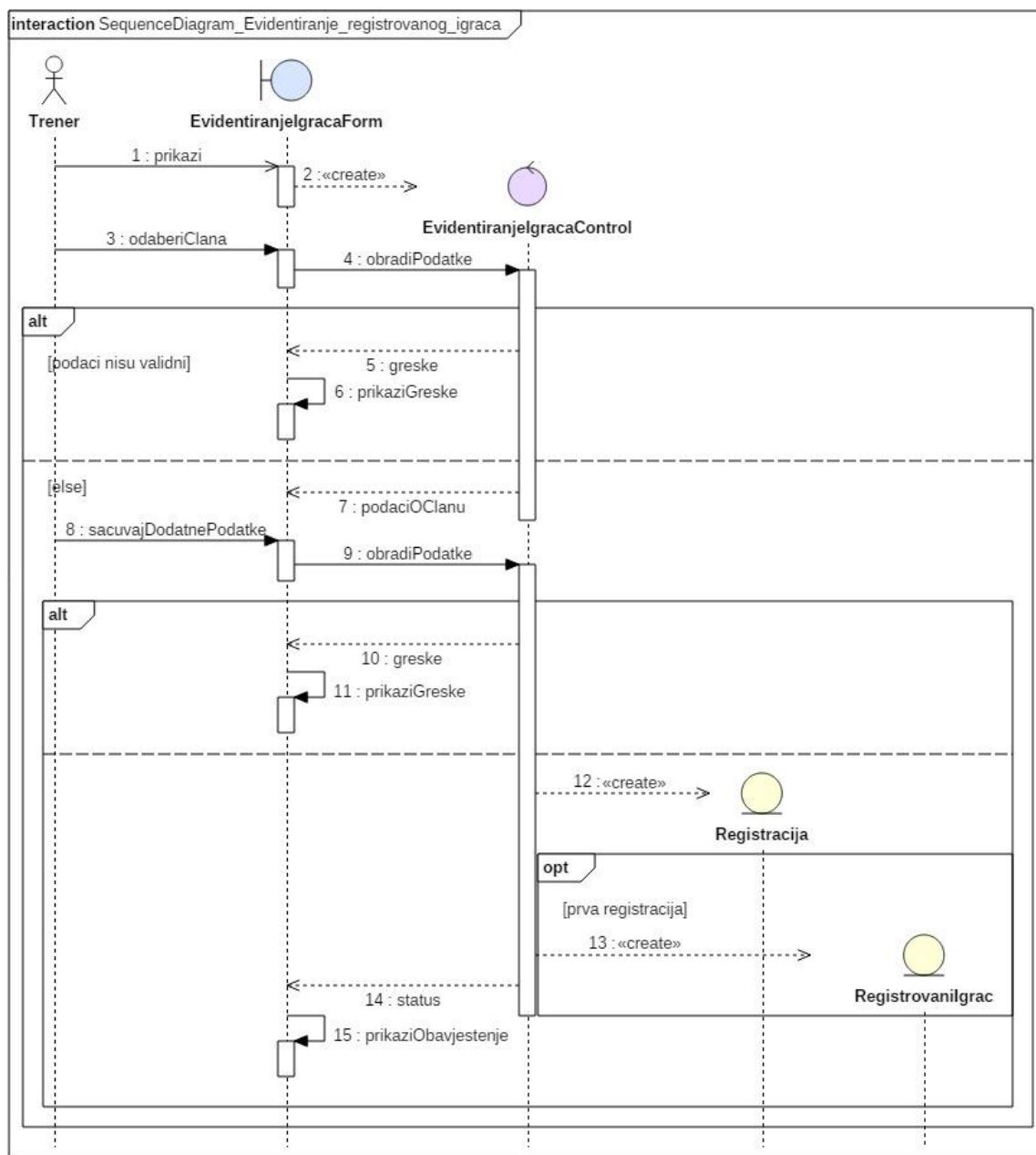
T10: Dodavanje treninga



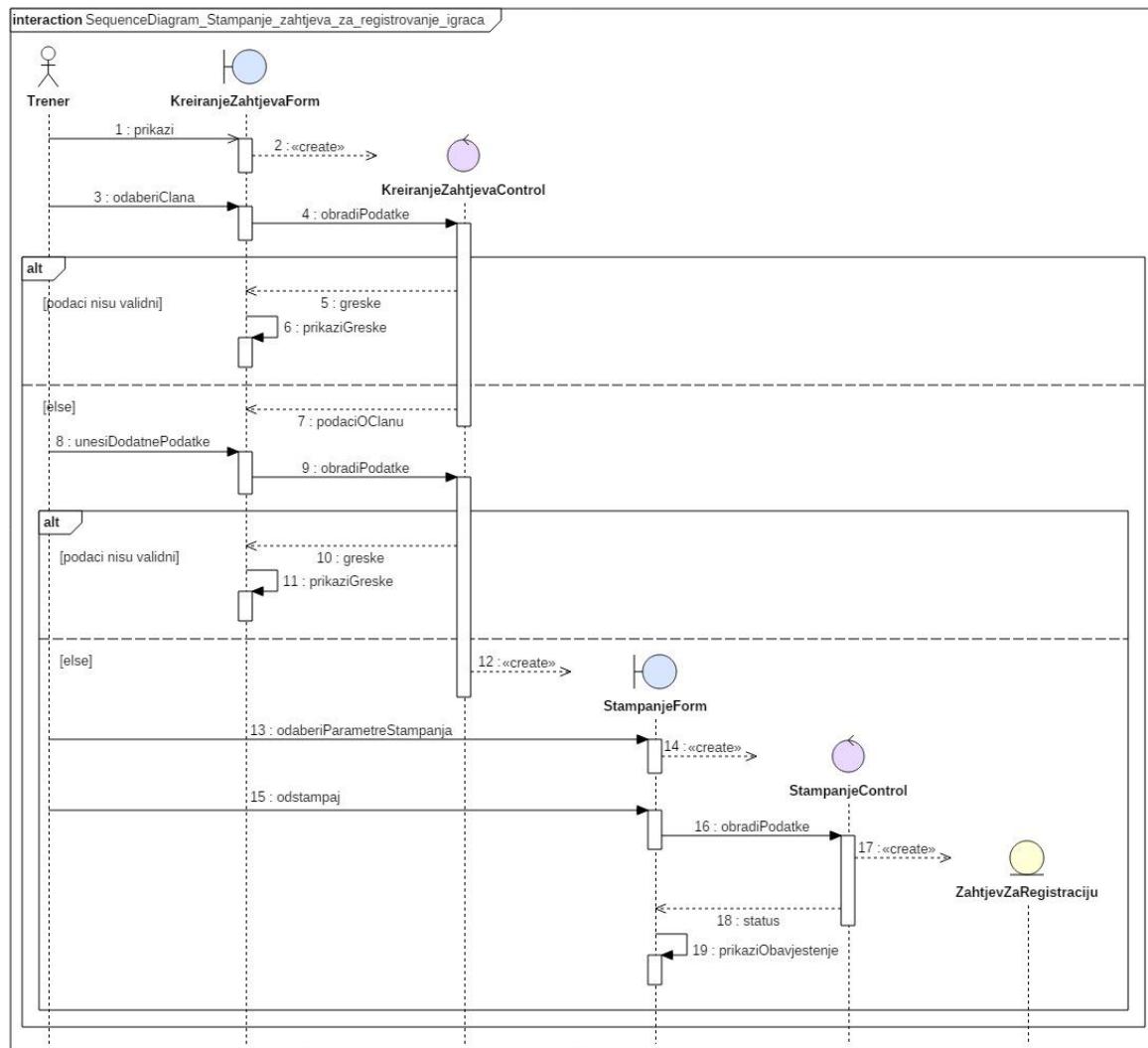
T11: Unošenje rezultata treninga



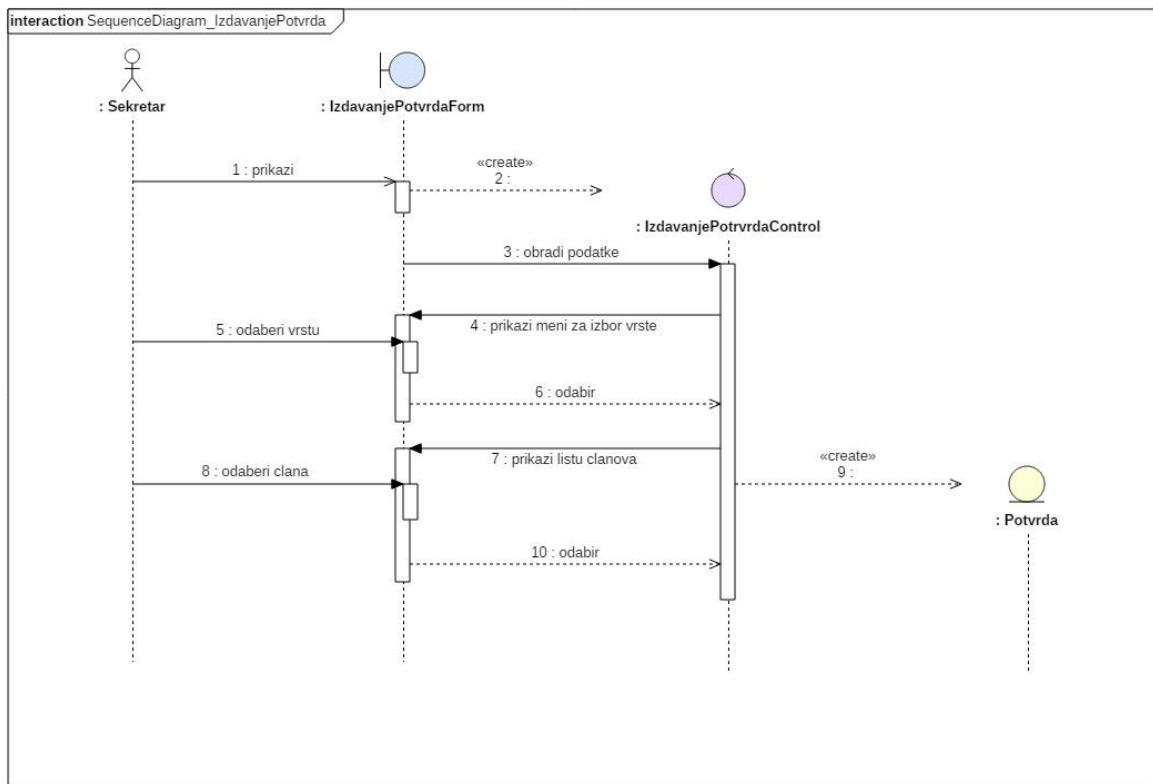
T12: Evidentiranje registrovanog igrača



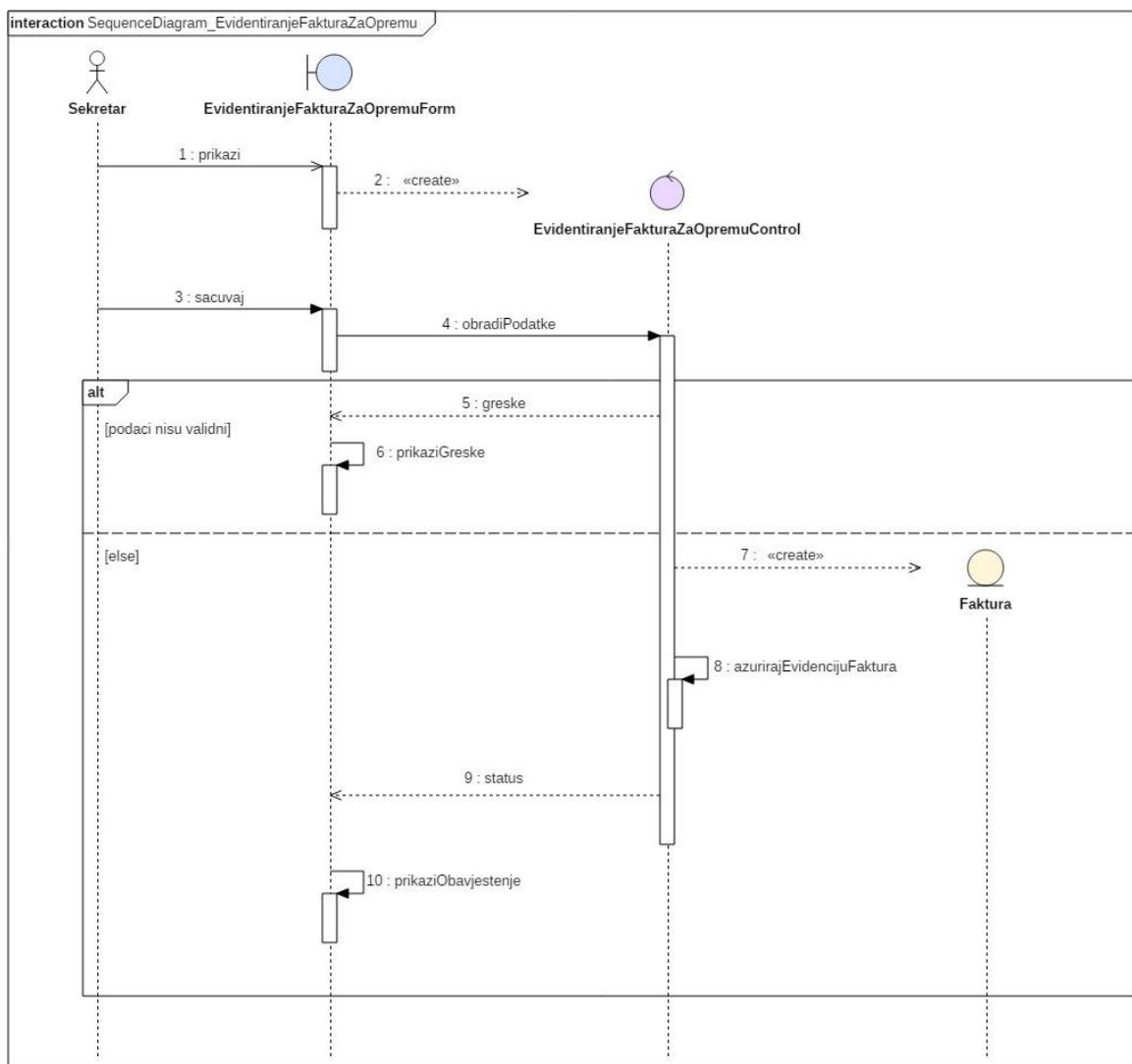
T13: Štampanje zahtjeva za registrovanje igrača



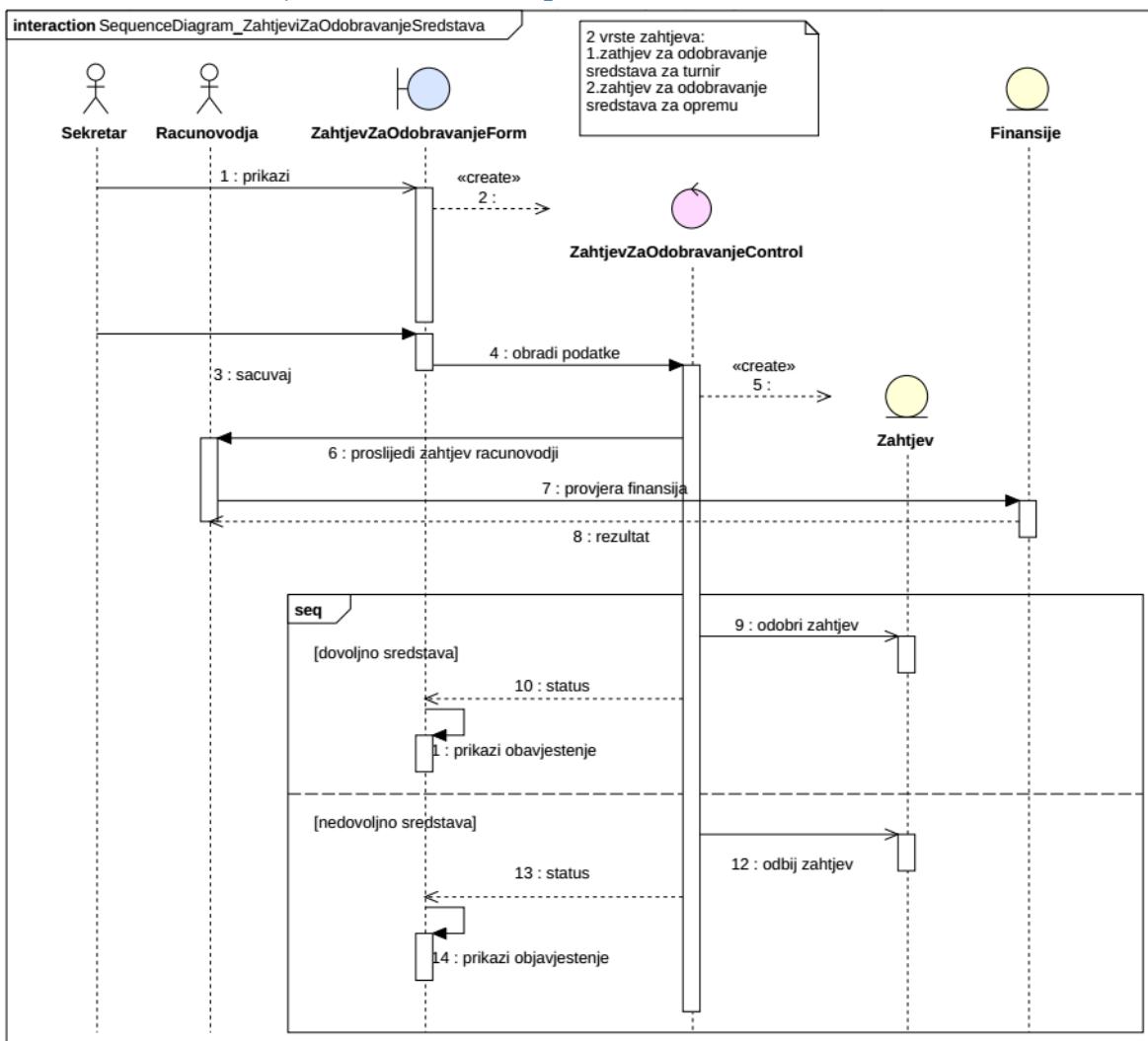
S1: Izdavanje potvrda



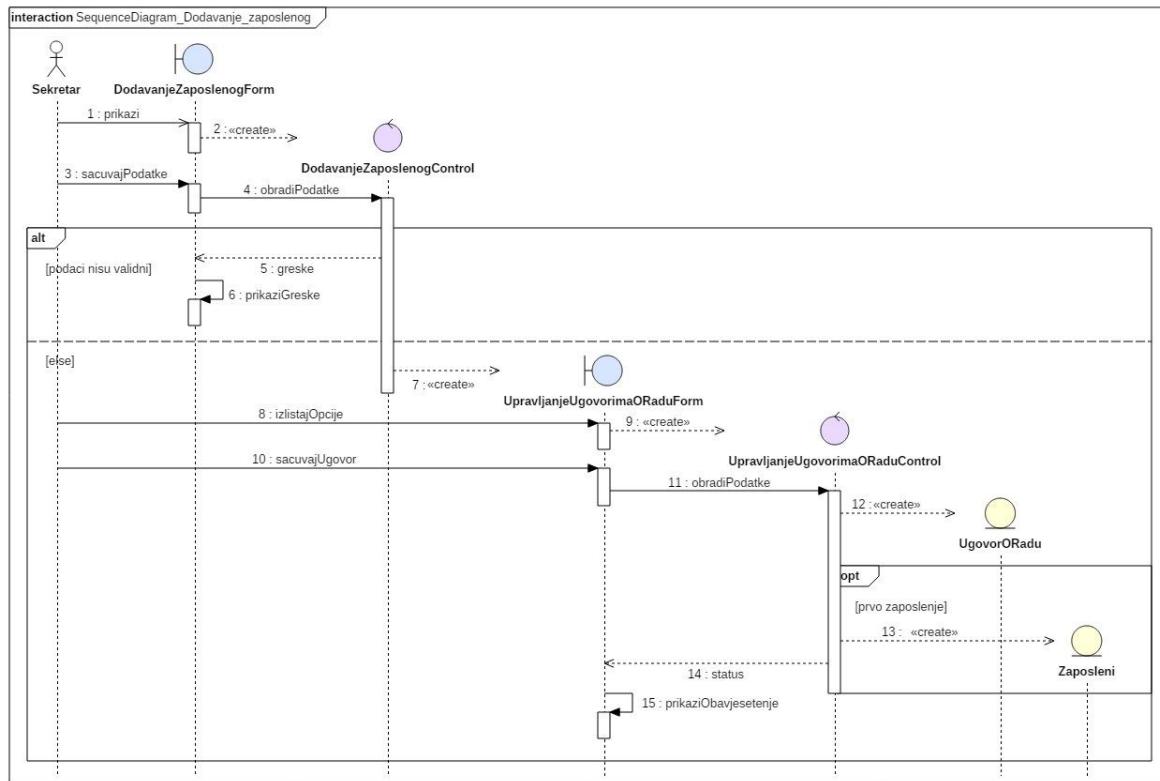
S2: Evidentiranje faktura



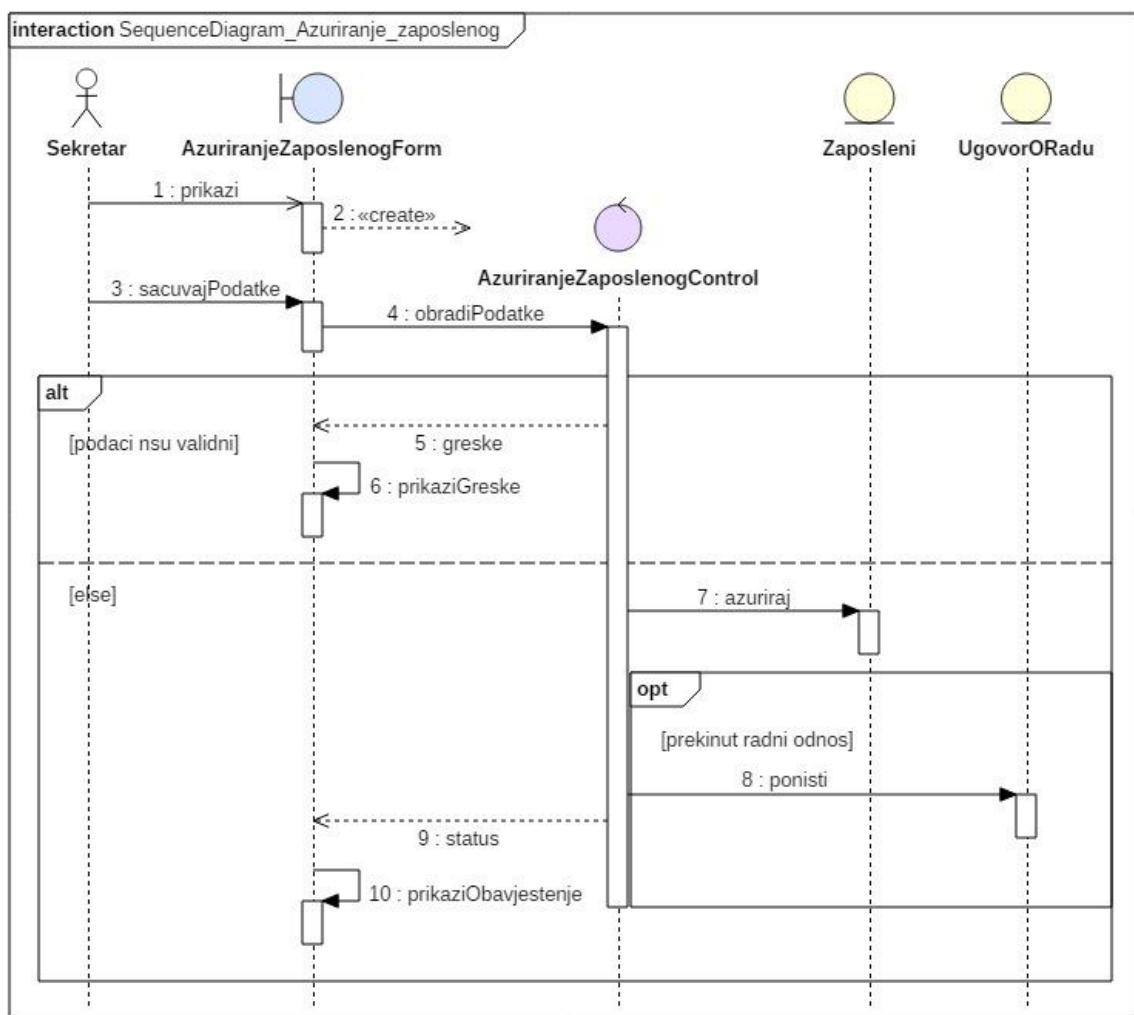
S3 i S4: Odobravanje sredstava za opremu i turnire



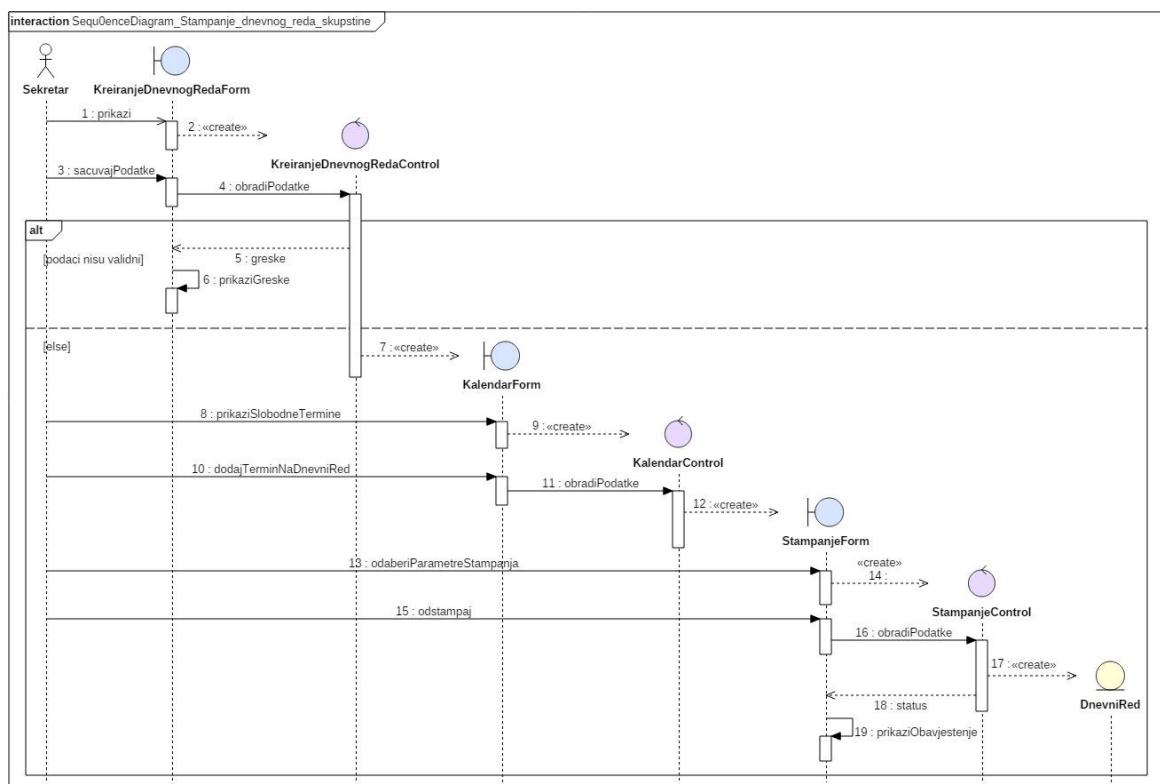
S5: Dodavanje zaposlenog



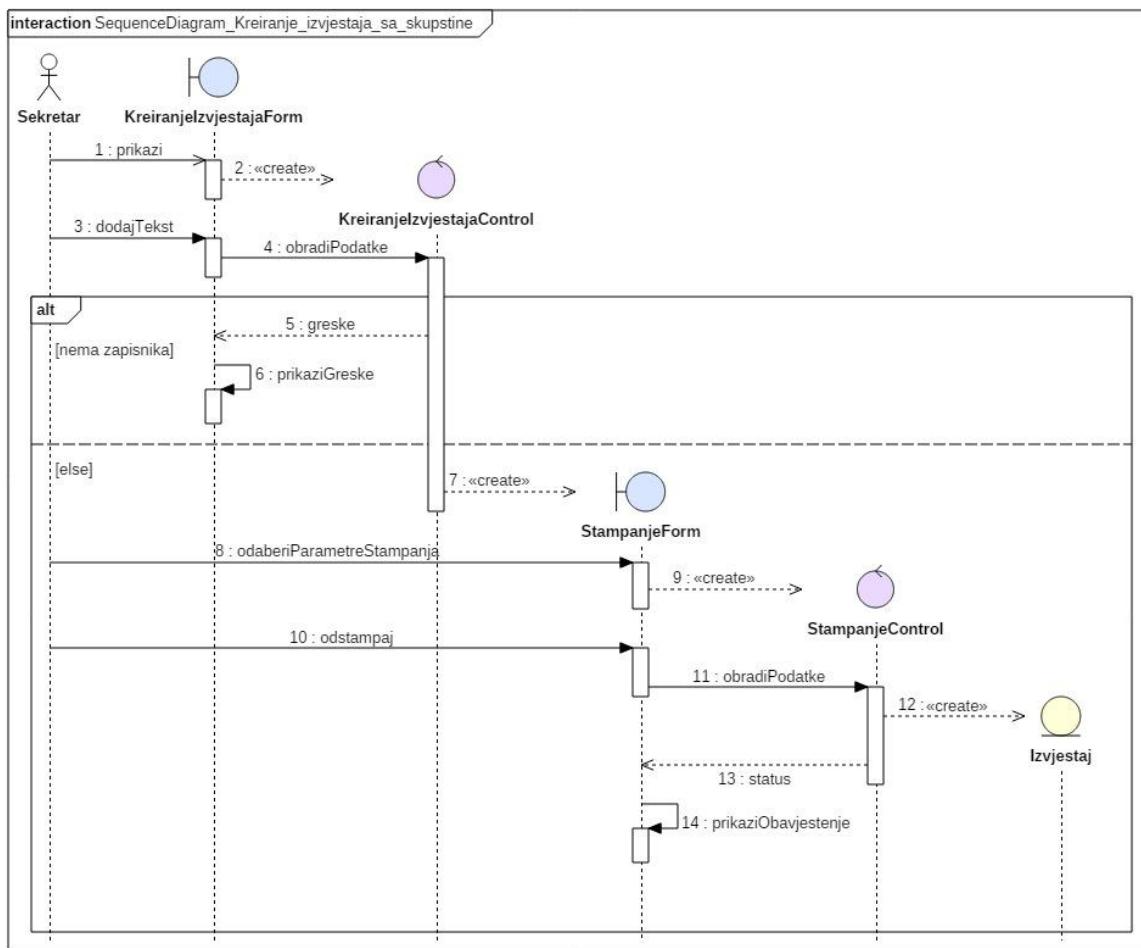
S6: Ažuriranje zaposlenog



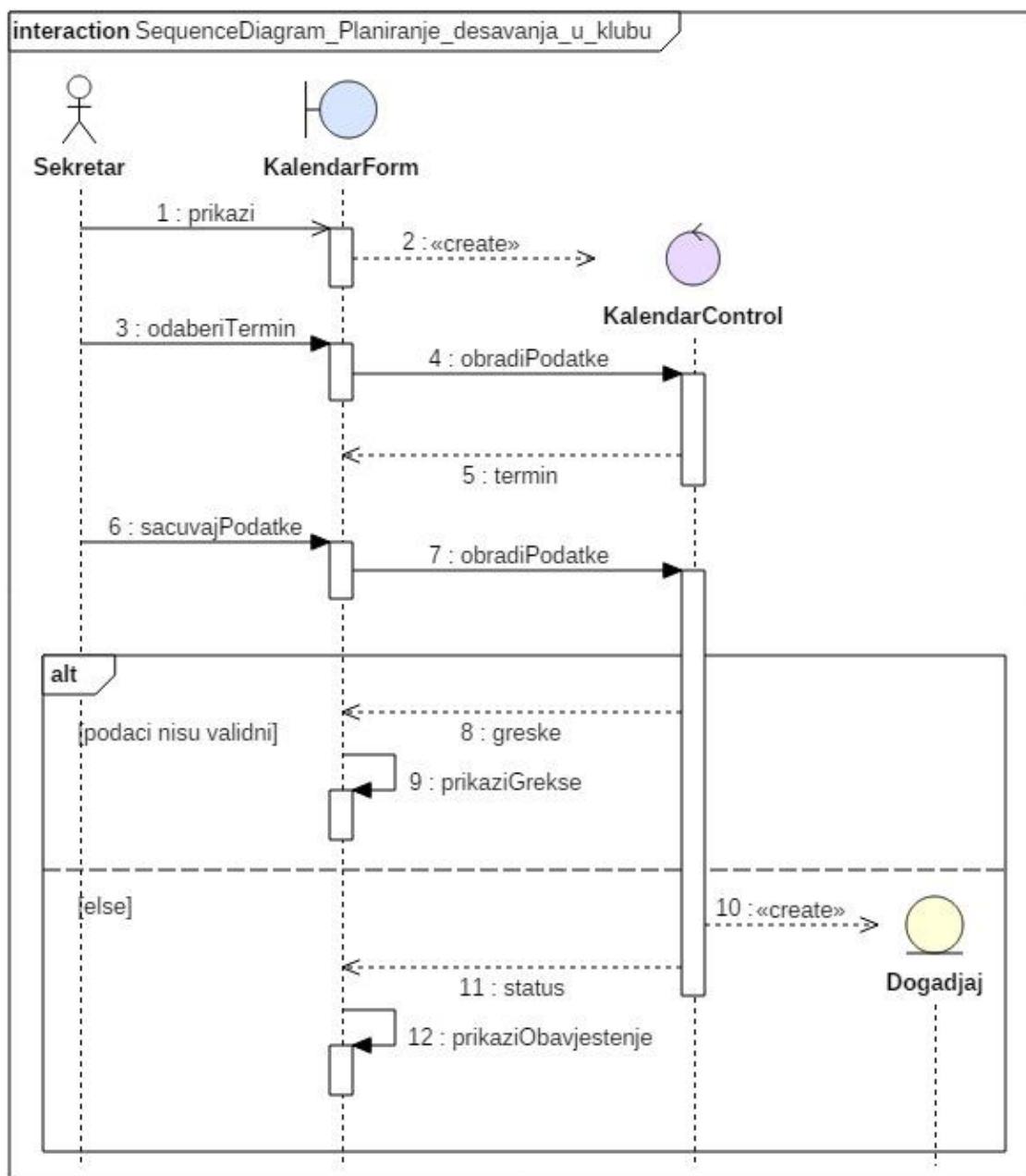
S7: Štampanje dnevnog reda skupštine



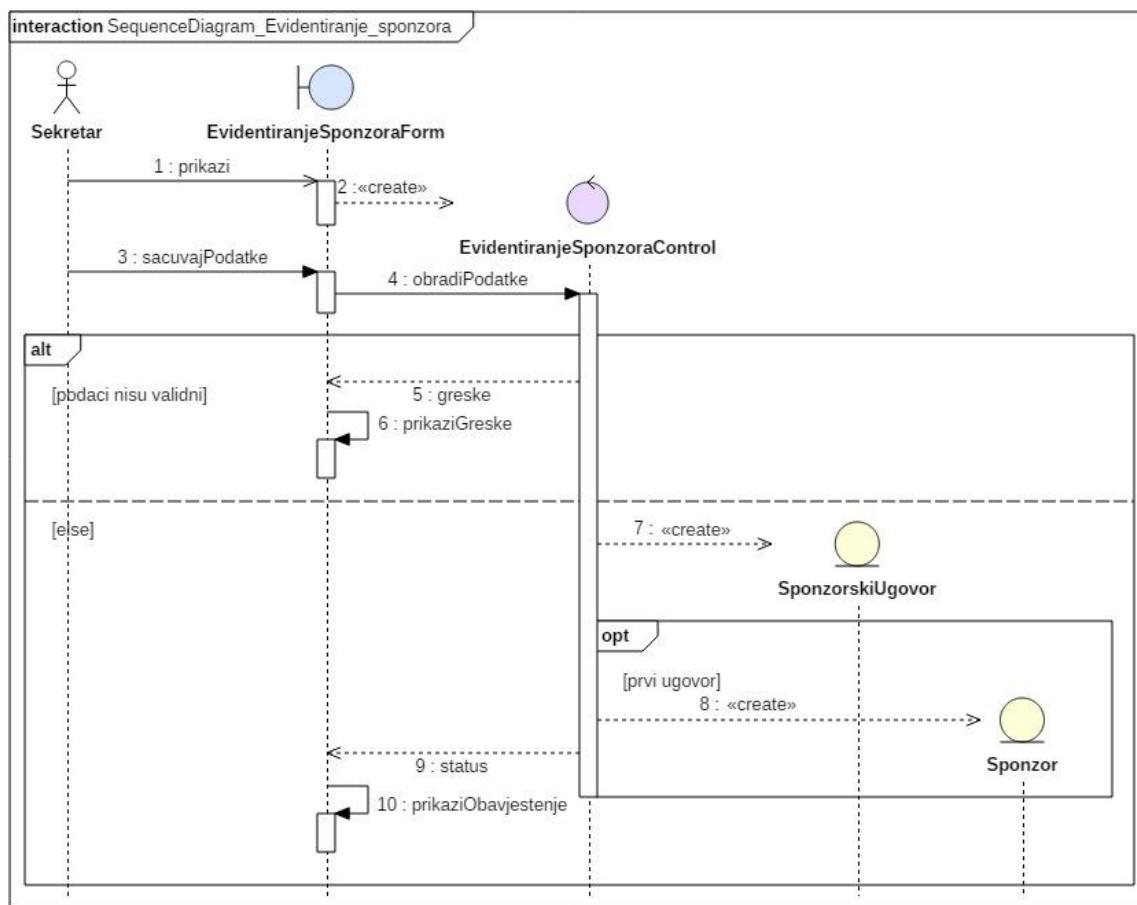
S8: Kreiranje izvještaja sa skupštine



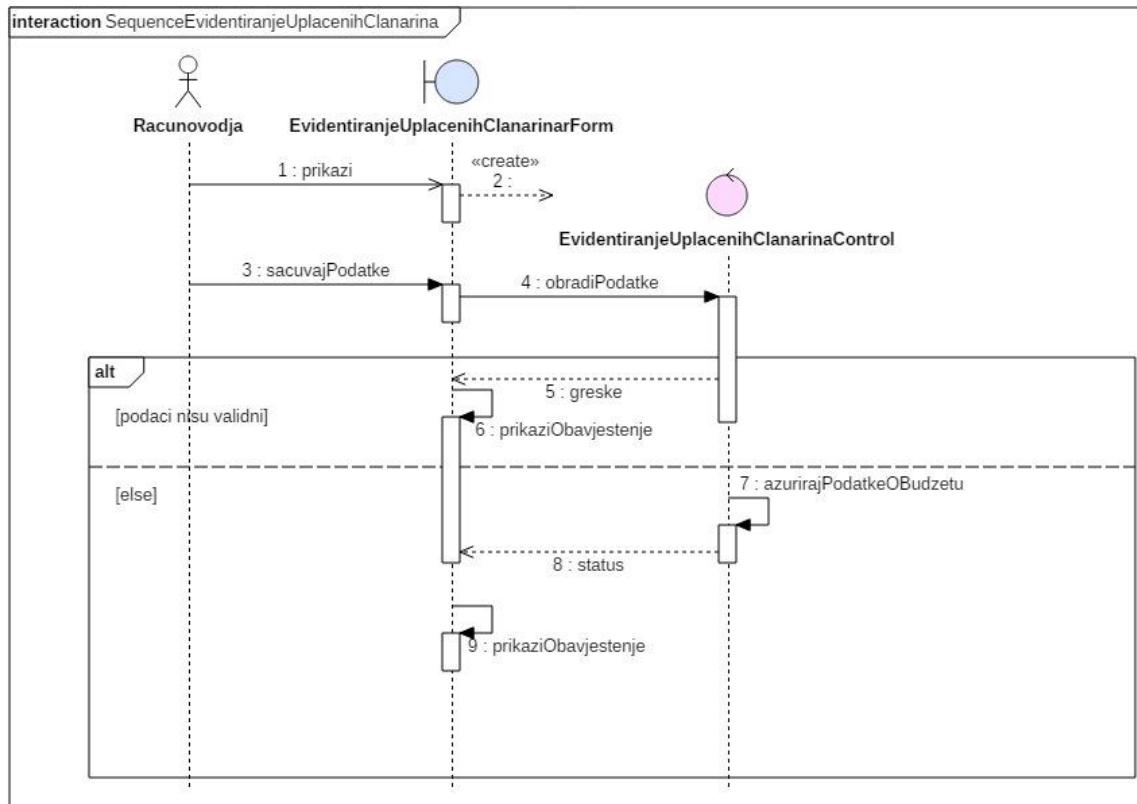
S9: Planiranje dešavanja u klubu



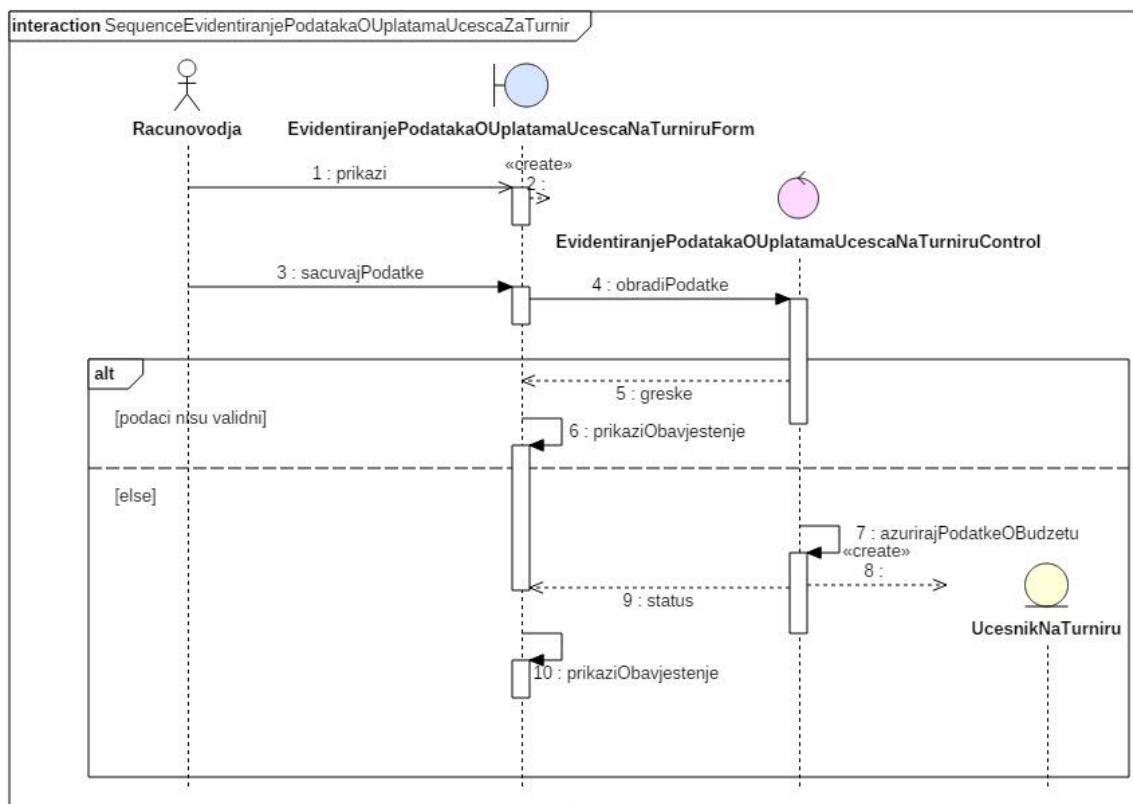
S10: Evidentiranje sponzora



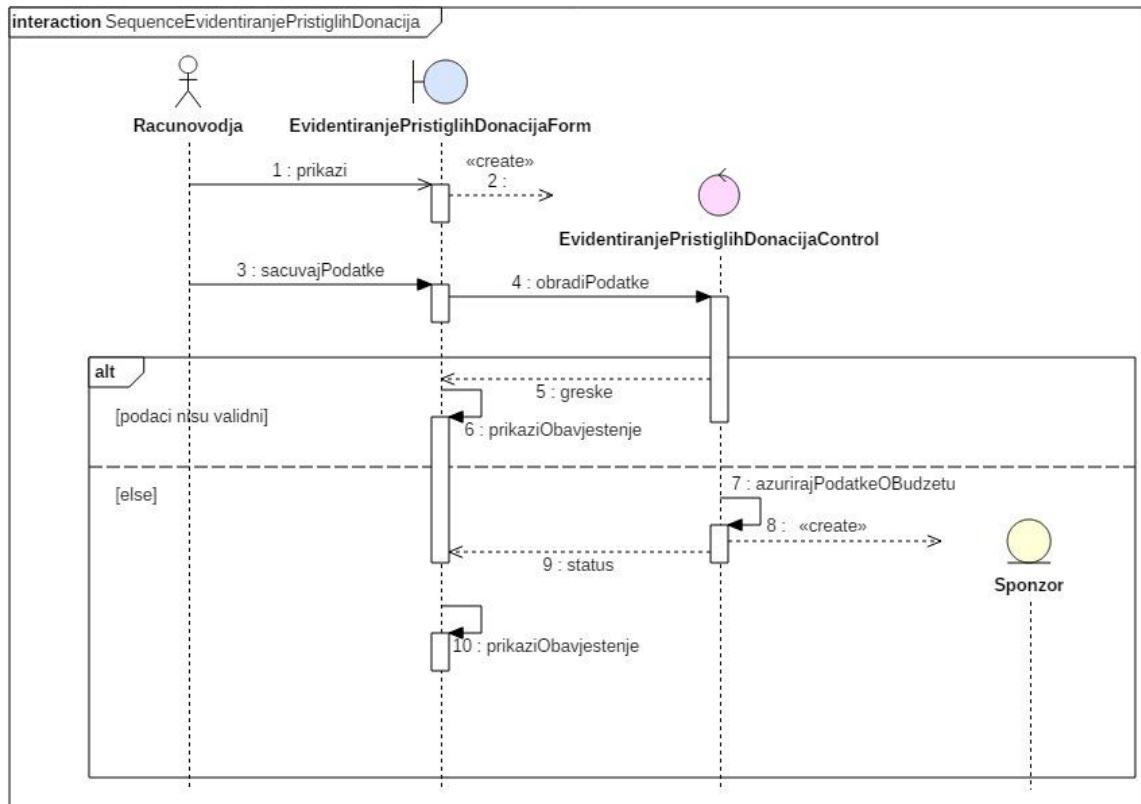
R1: Evidentiranje podataka o uplatama članarine



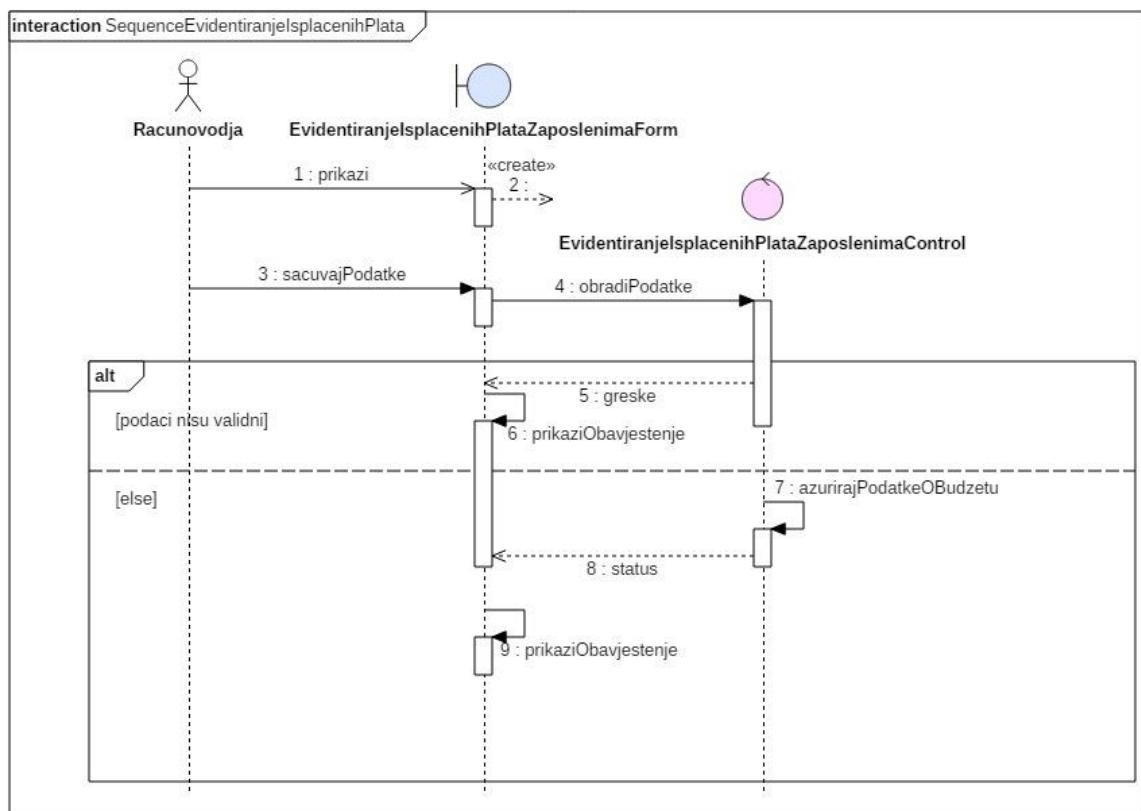
R2: Evidentiranje podataka o uplatama učešća na turniru



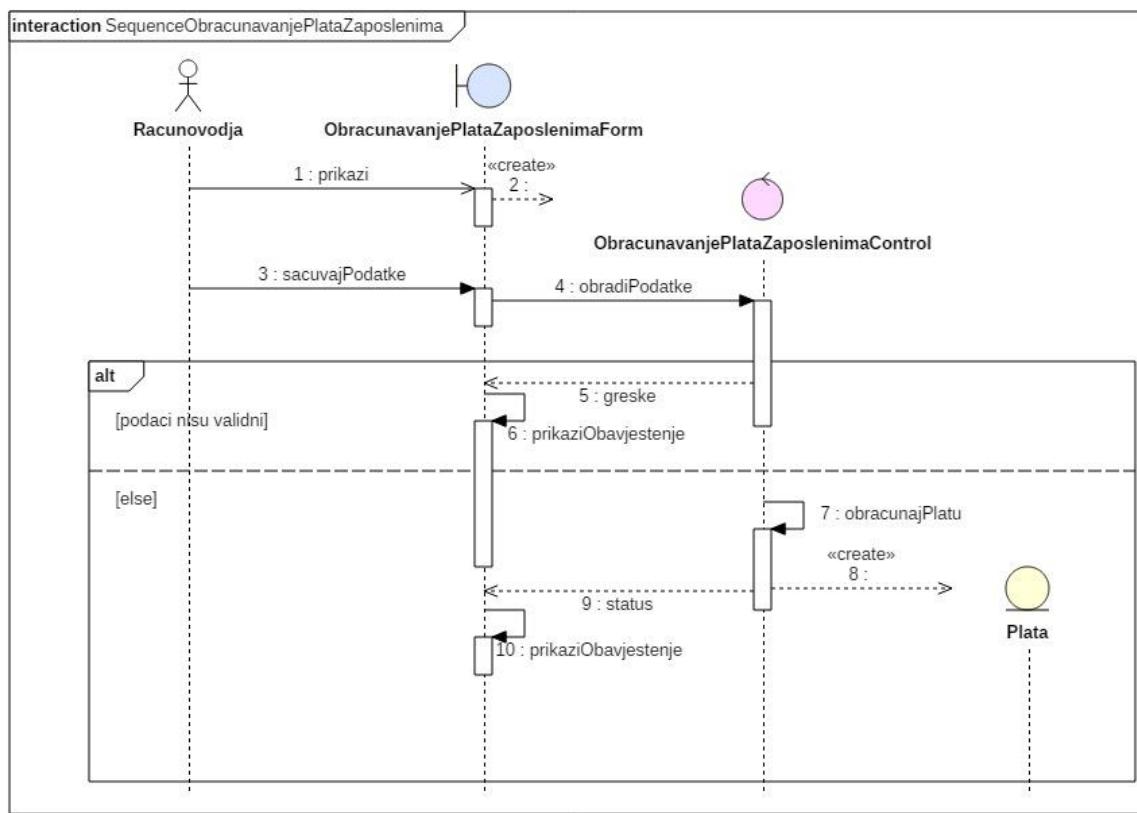
R3: Evidentiranje pristiglih donacija



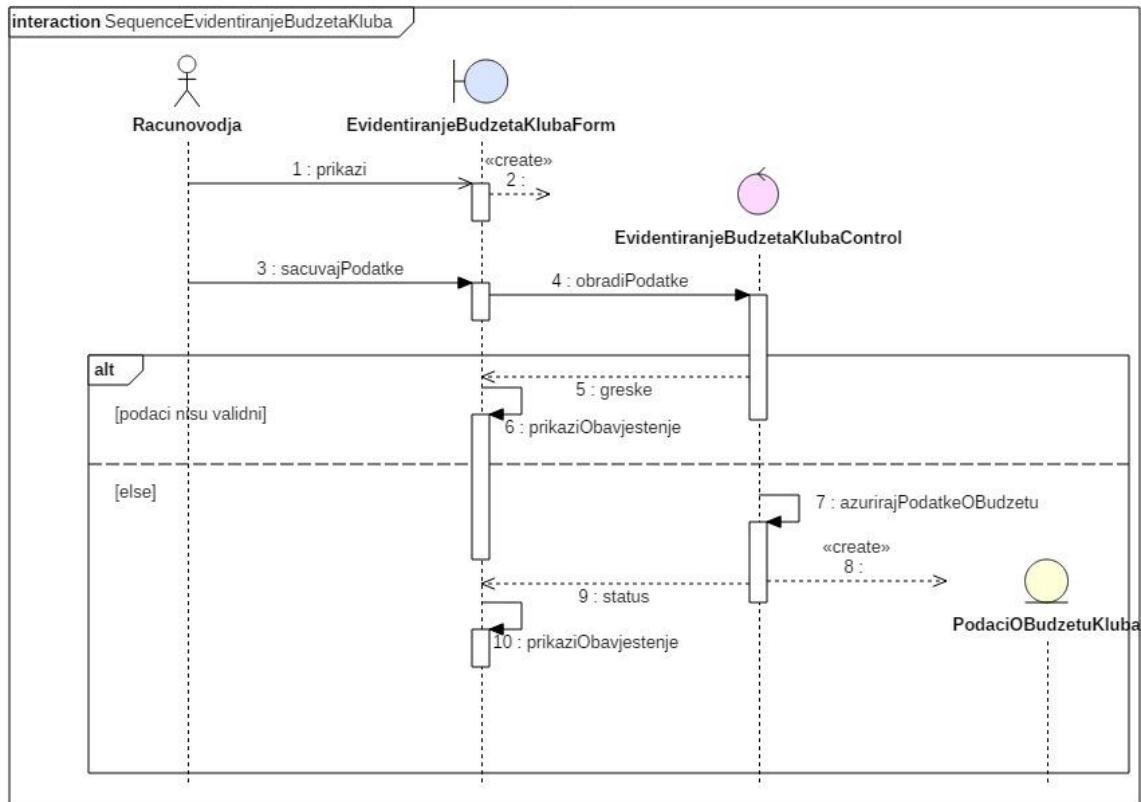
R4: Evidentiranje isplaćenih plata zaposlenima



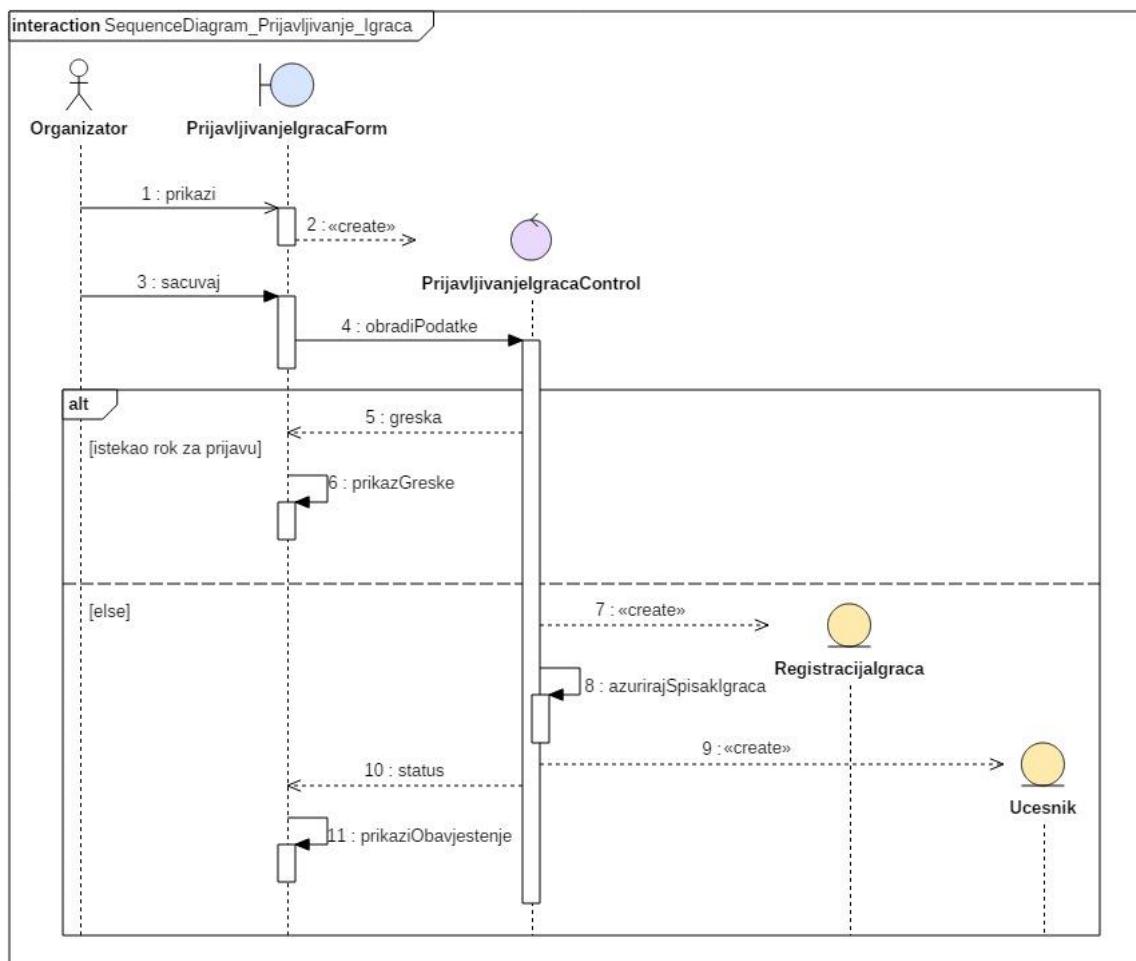
R5: Obračunavanje plata zaposlenima



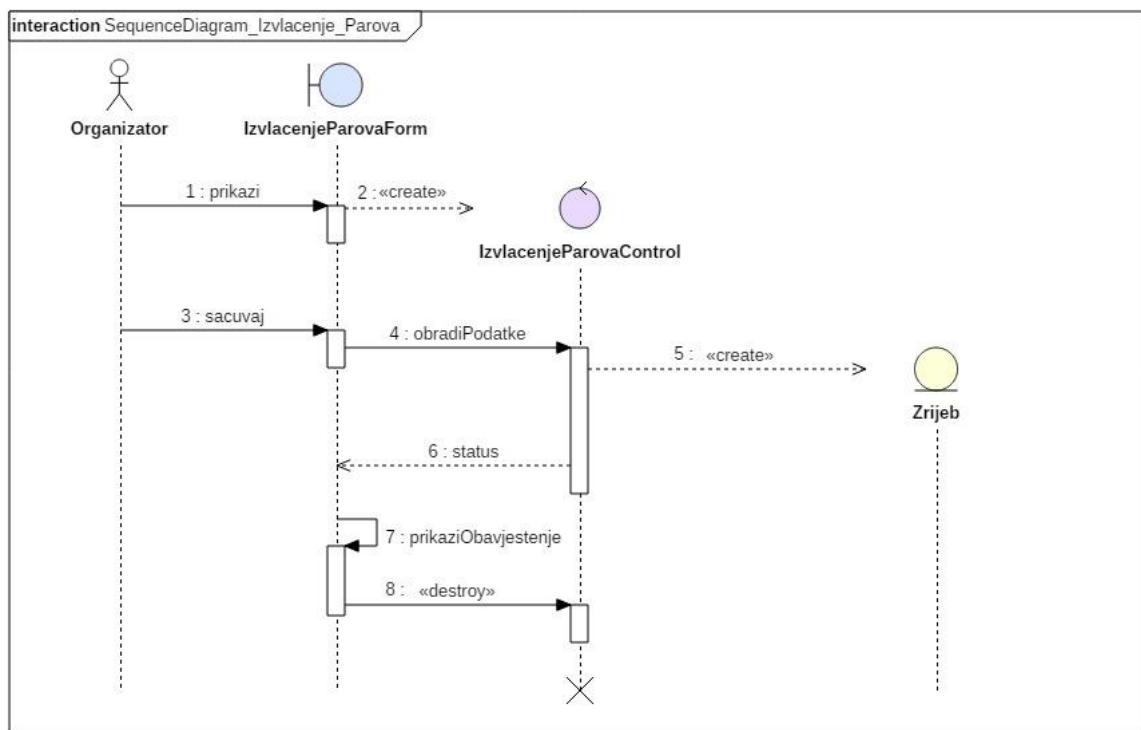
R6: Evidentiranje budžeta kluba



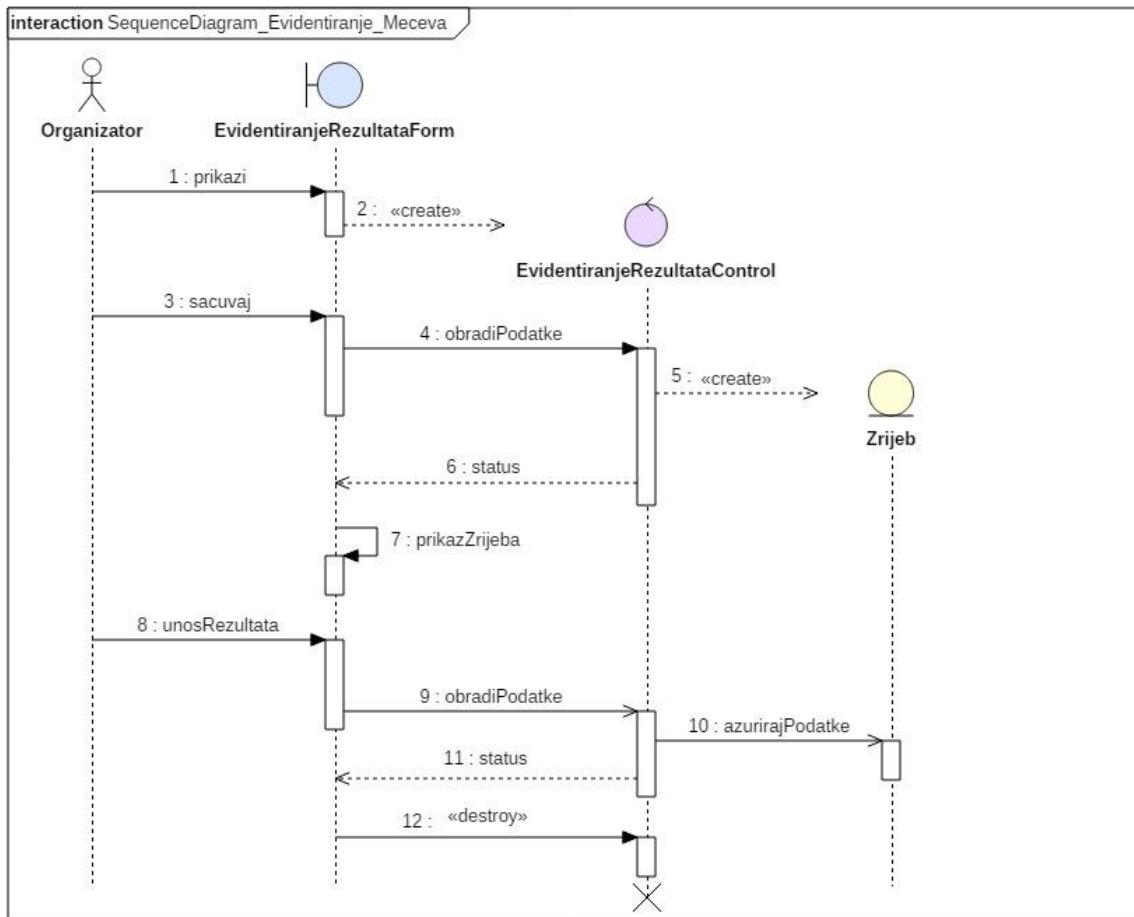
01: Prijavljivanje igrača



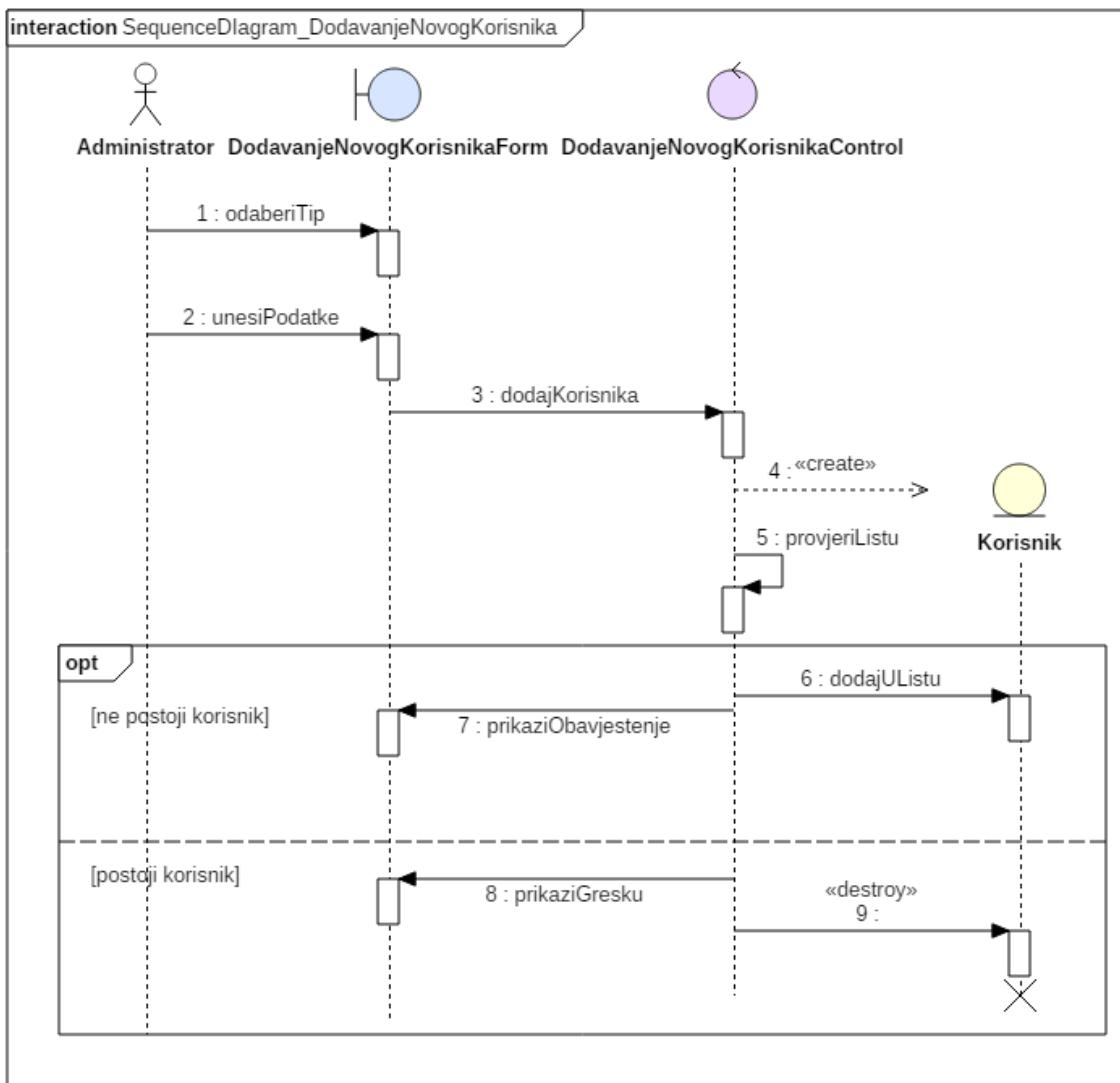
02: Izvlačenje parova



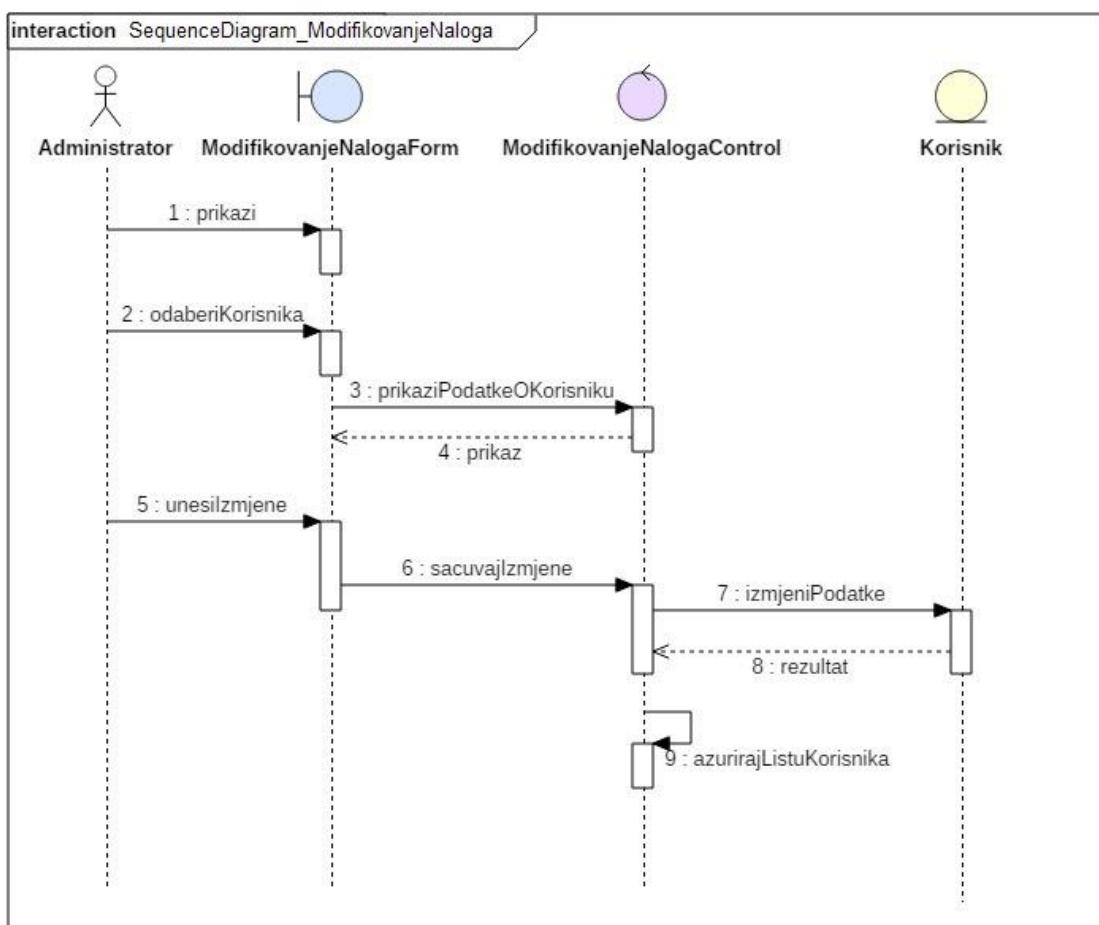
03: Evidentiranje rezultata mečeva



A1: Dodavanje novog korisnika



A2: Modifikacija korisničkog naloga



A3: Brisanje korisnika

