# Универзитет у Београду Електротехнички факултет



# Одсек за софтверско инжењерство



Ментори: Проф. Др Драган Бојић Доц. Др Дражен Драшковић

Дипл. Инж. Тамара Шекуларац

Студенти: Марко Прашчевић, 2017/0108 Лазар Смиљковић, 2017/0125 Ања Пантовић, 2017/0418 Јована Јелчић, 2017/0082

Београд, фебруар 2020.



# Спецификација сценарија употребе функционалности Додавање огласа у Lost&Found секцију







# Садржај

1.	У	/ВОД	5
	1.1	Резиме	
	1.2	Намена документа и циљне групе	
		Референце	
	1.4	Отворена питања	
2.	C	СЦЕНАРИО ДОДАВАЊА ОГЛАСА У LOST&FOUND СЕКЦИЈУ	
	2.1	Кратак опис	
	2.2	Ток догађаја	
	2.	2.2.1 Корисник бира опцију <i>Izgubljen (I)</i>	<i>6</i>
	2.	2.2.2 Корисник бира опцију <i>Pronađen (P)</i>	7
	2.3	Алтернативни ток догађаја	7
	2.	.3.1 Корисник бира да оде на неку од других секција	7
	2.4	Посебни захтеви	7
	2.5	ПРЕДУСЛОВИ	7
	2.6	Последице	7



Датум	Верзија	Опис	Аутор
02.03.2020.	1.0	Иницијална верзија	Ања Пантовић



# 1. Увод

#### 1.1 Резиме

У овом документу се дефинише сценарио случаја употребе при додавању огласа у *Lost&Found* секцију.

## 1.2 Намена документа и циљне групе

Овај документ представља детаљан *step-by-step* опис горе наведене функционалности и намењен је свим члановима пројектног тима за сам развој пројекта, његово надограђивање и тестирање, а може се користити и при писању комплетног упутства за употребу.

## 1.3 Референце

- 1. Пројектни задатак
- 2. Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности
- 3. Guidelines Use Case, Rational Unified Process 2000
- 4. Guidelines Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4 Отворена питања

Редни број	Опис	Решење
1	Да ли је потребно правити екран са обавештењем на крају успешно додатог огласа?	
2	Да ли је потребно исписивати поруку уколико корисник није унео све обавезне податке или га је довољно само вратити на форму?	



# 2. Сценарио додавања огласа у Lost&Found секцију

## 2.1 Кратак опис

Ова функционалност омогућава регистрованим корисницима да поставе оглас љубимца ког су изгубили тако што ће попунити одговарајућу форму, где је потребно унети све обавезне податке како би оглас био успешно додат и могао да се претражује. Такође, постављањем огласа он добија свој id, који касније служи администраторима за уклањање истог.

## 2.2 Ток догађаја

- 1. Корисник притиска Lost&Found дугме
- 2. Корисник бира опцију Postavite oglas
- 3. Отвара се форма са подацима које је могуће унети
- 4. Корисник прво бира да ли је његов љубимац изгубљен или је пронашао нечијег, а у зависности од тога има следеће опције:

## 2.2.1 Корисник бира опцију Izgubljen (I)

Кориснику се омогућава попуњавање читаве форме. Уносе се следећи подаци:

- Врста (пас или мачка) обавезан податак
- Пол
- Paca
- Слика љубимца
- Опис обавезан податак

Кликом на дугме *Postavi oglas*, оглас добија свој *id* и сада се може претраживати филтрирањем података по одређеном критеријуму.



#### 2.2.2 Корисник бира опцију *Pronađen (P)*

Све је исто као под 2.2.1.

Кликом на дугме *Postavi oglas*, оглас добија свој *id* и сада се може претраживати филтрирањем података једино по врсти животиње.

## 2.3 Алтернативни ток догађаја

#### 2.3.1 Корисник бира да оде на неку од других секција

Кликом на неку од других секција, кориснику искаче нови прозор са питањем да ли је сигуран да жели да одустане уз напомену да ће сав дотадашњи напредак бити поништен. Кликом на дугме *Potvrdi* корисник се аутоматски враћа на почетну страну, док кликом на дугме *Odustani* он остаје на тој форми са до тада унетим подацима (уколико их има).

#### 2.4 Посебни захтеви

Дату функционалност је потребно урадити у првој фази израде апликације и посветити посебну пажњу при тестирању.

#### 2.5 Предуслови

Како би корисник могао да додаје оглас у ову секцију, мора да има приступ интернету, да буде регистрован, а затим и улогован на систем.

#### 2.6 Последице

Сви подаци претходно унети на одговарајућим формама се бележе у бази података уз одговарајући *id*. Постављен оглас ће моћи да се претражује или обичним скроловањем или филтрирањем података по одређеном критеријуму.