

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

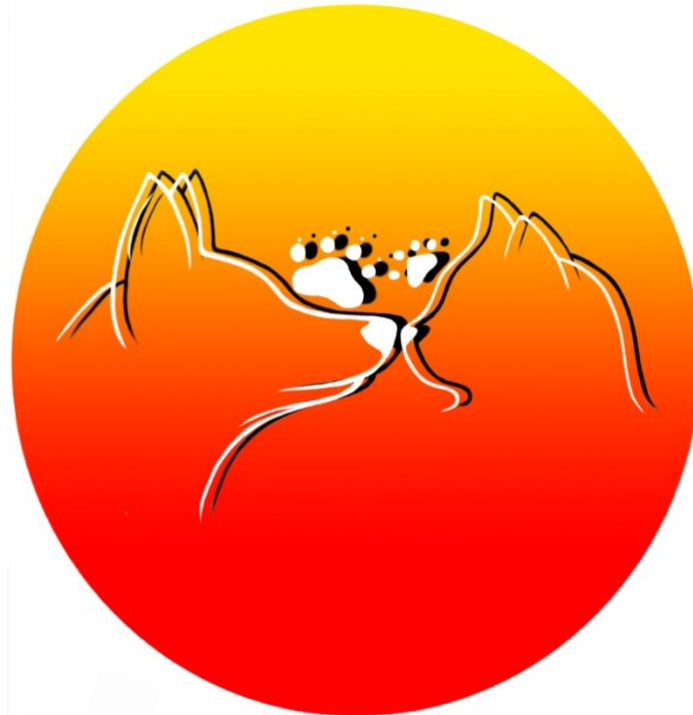
Лазар Смиљковић, 2017/0125

Ања Пантовић, 2017/0418

Јована Јелчић, 2017/0082

Београд, фебруар 2020.

Спецификација сценарија употребе функционалности
Додавање огласа у Удоми секцију

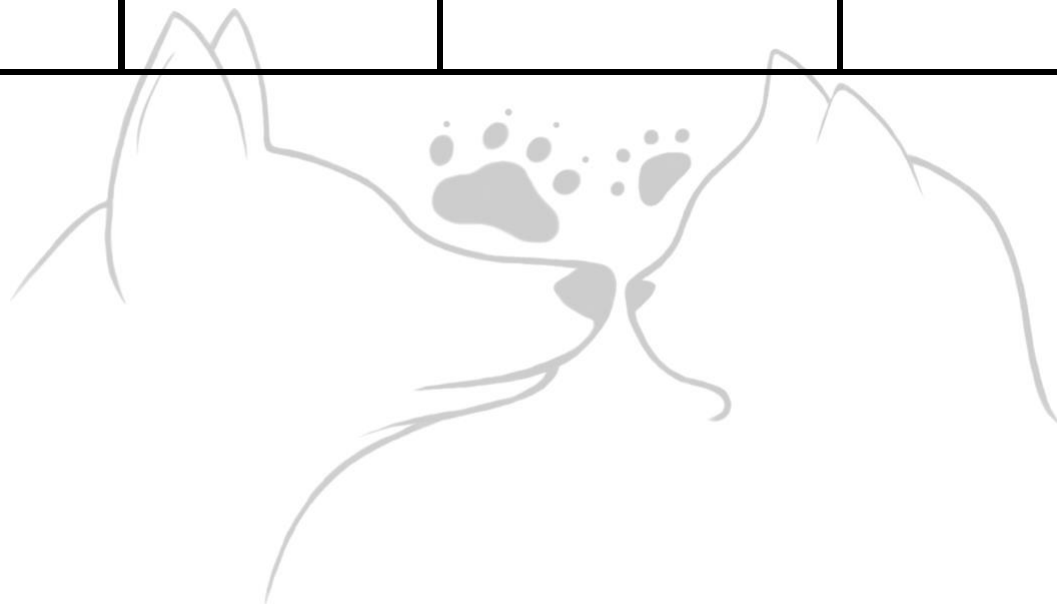


NOT SO FANTASTIC

Садржај

1. УВОД.....	5
1.1 РЕЗИМЕ.....	5
1.2 НАМЕНА ДОКУМЕНТА И ЦИЉНЕ ГРУПЕ	5
1.3 РЕФЕРЕНЦЕ.....	5
1.4 ОТВОРЕНА ПИТАЊА	5
2. СЦЕНАРИО ДОДАВАЊА ОГЛАСА У УДОМИ СЕКЦИЈУ	6
2.1 КРАТАК ОПИС.....	6
2.2 ТОК ДОГАЂАЈА	6
2.3 АЛТЕРНАТИВНИ ТОК ДОГАЂАЈА.....	6
2.3.1 Корисник бира да оде на неку од других секција.....	6
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 *Удоми* 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 датог 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 Удоми секцију

2.1 Кратак опис

Ова функционалност омогућава регистрованим корисницима да поставе оглас љубимца ког желе да поклоне, 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 *Удоми* дугме
2. Корисник бира опцију *Postavi oglas*
3. Кориснику се отвара форма, на којој попуњава следеће податке:
 - Врста (пас или мачка)
 - Пол
 - Раса
 - Старост (у годинама)
 - Слика љубимца
 - Опис

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

2.3 Алтернативни ток догађаја

2.3.1 Корисник бира да оде на неку од других секција

Кликом на било коју другу секцију или на дугме *back*, 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 *Potvrđi* 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.