

**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**  
**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**  
**brisanja turnira**



Beograd, 2020.

## **SPISAK IZMENA**

<b>Datum</b>	<b>Verzija</b>	<b>Kratak opis</b>	<b>Autor</b>
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Marko Divjak

# **SADRŽAJ**

1. UVOD.....	4
1.1 Rezime.....	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2. SCENARIO UPOTREBE BRISANJA TURNIRA.....	4
2.1 Kratak opis.....	4
2.2 Tok događaja.....	4
2.2.1 Administrator pritiska dugme za brisanje turnira.....	4
2.3 Posebni zahtevi.....	4
2.4 Preduslovi.....	4
2.5 Posledice.....	4

# **1. UVOD**

## **1.1 Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe brisanja turnira.

## **1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe**

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

# **2. SCENARIO UPOTREBE BRISANJA TURNIRA**

## **2.1 Kratak opis**

Administrator ima mogućnost kreiranja i brisanja turnira. Prilikom brisanja turnira dešava se sve što bi se desilo i da je došlo do kraja turnira prirodnim tokom: dodeljuje se nagrada najbolje rangiranom treneru i turnir se završava.

## **2.2 Tok događaja**

### **2.2.1 Administrator pritiska dugme za brisanje turnira**

- 1) Najbolje rangiranom igraču na turniru se dodeljuje nagrada.
- 2) Turnir se završava.
- 3) Svi igrači dobijaju obaveštenje o tome da je turnir završen i obaveštenje o njihovom rezultatu tj. rang na turniru.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

## **2.4 Preduslovi**

Pre brisaanja turnira administrator mora da bude ulogovan u sistem (login scenario uspešan). Pre brisanja turnira, turnir mora da bude kreiran.

## **2.5 Posledice**

Turnir se završava jer je obrisan. Niko nije u mogućnosti da se prijavi na turnir.