

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Kupovina u prodavnici



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
|--------------|----------------|--------------------|---------------|
| 26.2.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Anja Marković |

SADRŽAJ

| | | |
|-------|---|---|
| 1. | UVOD..... | 4 |
| 1.1 | Rezime..... | 4 |
| 1.2 | Namena dokumenta i ciljne grupe..... | 4 |
| 2. | SCENARIO UPOTREBE KUPOVINE U PRODAVNICI..... | 4 |
| 2.1 | Kratak opis..... | 4 |
| 2.2 | Tok događaja..... | 4 |
| 2.2.1 | Korisnik bira opciju za kupovinu pokelopte..... | 4 |
| 2.2.2 | Korisnik bira opciju za kupovinu voćkica..... | 4 |
| 2.3 | Posebni zahtevi..... | 4 |
| 2.4 | Preduslovi..... | 4 |
| 2.5 | Posledice..... | 5 |

Pokemania

1. UVOD

1.1 Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za kupovinu u prodavnici.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene funkcionalnosti i kao takav je namenjen svim članovima projektnog tima. Na početku će biti opisana sama funkcionalnost. Zatim će biti predstavljen tok događaja scenarija upotrebe, a potom će biti opisani posebni zahtevi, preduslovi i posledice datog slučaja upotrebe.

2. SCENARIO UPOTREBE KUPOVINE U PRODAVNICI

2.1 Kratak opis

Postoji prodavnica gde trener može kupiti voćkice i pokelopte. Plaća se pokekešom.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno izvršava kupovinu pokelopte

- 1) Korisnik pritiska dugme “Buy for 50ß” koje se nalazi u delu “Pokeball”.
- 2) Sistem potvrđuje kupovinu pokelopte.

2.2.2 Korisnik uspešno izvršava kupovinu voćkica

- 1) Korisnik pritiska dugme “Buy for 10ß” koje se nalazi u delu “Fruit”.
- 2) Sistem potvrđuje kupovinu voćkica.

2.2.3 Korisnik nema dovoljnu količinu pokekeša za kupovinu

- 3) Korisnik pritiska dugme “Buy” u delu “Fruit” ili “Pokeball”.
- 4) Sistem prikazuje poruku o nedovoljnoj količini pokekeša za kupovinu.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

Pokemania

2.4 Preduslovi

Pre kupovine u prodavnici, korisnik mora biti prijavljen na sistem (uspešno izvršen scenario autorizacije korisnika).

2.5 Posledice

Korisniku se povećava broj pokelopti ili voćkica.