ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat Pokemania

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Kupovina u prodavnici



SPISAK IZMENA

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

SADRŽAJ

UV	OD	. 4
1	Kratak opis	. 4
2	Tok događaja	. 4
2.2.	.1 Korisnik bira opciju za kupovinu pokelopte	. 4
2.2.	.2 Korisnik bira opciju za kupovinu voćkica	. 4
3	Posebni zahtevi	, 4
4	Preduslovi	. 5
5	Posledice	. 5
	1 SCI 1 2 2.2.2.2.3 3 4	UVOD

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 fukncionalnosti 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 poklopte.

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.

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.