

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

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 bira opciju za kupovinu pokelopte

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

2.2.2 Korisnik bira opciju za kupovinu voćkica

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

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

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

Pokemania

2.5 Posledice

Korisniku se povećava broj pokelopti ili vočkica.