

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

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Kupovina u prodavnici**



Beograd, 2020.

## **SPISAK IZMENA**

<b>Datum</b>	<b>Verzija</b>	<b>Kratak opis</b>	<b>Autor</b>
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.