

ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73

Projekat *Pokemania*

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Autorizacija korisnika



Beograd, 2020.

SPISAK IZMENA

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
26.2.2020.	1.0	Inicijalna verzija	Vukašin Drašković

SADRŽAJ

1.	UVOD.....	4
1.1	Rezime.....	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.	SCENARIO UPOTREBE AUTORIZACIJE KORISNIKA.....	4
2.1	Kratak opis.....	4
2.2	Tok događaja.....	4
2.2.1	Korisnik zahteva logovanje.....	4
2.2.2	Korisnik se uspešno loguje.....	4
2.2.3	Korisnik unosi pogrešne podatke.....	4
2.2.4	Korisnik uspešno resetuje lozinku.....	4
2.2.5	Korisnik unosi pogrešan e-mail pri resetovanju lozinke.....	5
2.3	Posebni zahtevi.....	5
2.4	Preduslovi.....	5
2.5	Posledice.....	5

1. UVOD

1.1 Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za autorizaciju korisnika.

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 AUTORIZACIJE KORISNIKA

2.1 Kratak opis

Prilikom prijavljivanja na sistem, korisnik unosi e-mail adresu i lozinku. U slučaju da kombinacija e-mail adrese i lozinke ne odgovara nijednom nalogu, korisniku se prikazuje odgovarajuća greška.

U slučaju da se korisnik ne seća svoje lozinke, postoji mehanizam za postavljanje nove.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik zahteva logovanje

- 1) Korisnik pritiska dugme Login.
- 2) Korisniku se prikazuje forma za logovanje.

2.2.2 Korisnik se uspešno loguje

- 1) Korisnik unosi e-mail i lozinku.
- 2) Uneti e-mail i lozinka odgovaraju nekom nalogu.
- 3) Korisnik dobija na pregled opcije za pregledanje svog profila, turnira...

2.2.3 Korisnik unosi pogrešne podatke

- 1) Korisnik unosi e-mail i lozinku.
- 2) Ne postoji registrovani korisnik sa odgovarajućim podacima.
- 3) Korisnik dobija odgovarajuću poruku greške.

2.2.4 Korisnik uspešno resetuje lozinku

- 1) Korisnik pritiska dugme Forgot Password.
- 2) Korisnik unosi e-mail.
- 3) Na uneseni e-mail se šalje forma za unos nove lozinke.
- 4) Korisnik unosi novu lozinku u formi.

Pokemania

- 5) Unesena lozinka postaje nova lozinka za odgovarajući e-mail.

2.2.5 Korisnik unosi pogrešan e-mail pri resetovanju lozinke

- 1) Korisnik pritiska dugme Forgot Password.
- 2) Korisnik unosi e-mail.
- 3) Uneseni e-mail je ili nepostojeći ili nije već registrovan.
- 4) Korisnik dobija odgovarajuću poruku.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Posledice variraju od toka događaja.