

**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

*Projekat Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Autorizacija korisnika**



Beograd, 2020.

## **SPISAK IZMENA**

| <b>Datum</b> | <b>Verzija</b> | <b>Kratak opis</b> | <b>Autor</b>      |
|--------------|----------------|--------------------|-------------------|
| 26.2.2020.   | 1.0            | Inicijalna verzija | Vukašin Drašković |
| 28.3.2020.   | 1.1            | Izmene nakon FR    | 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**

Lozinka mora biti skrivena pri kucanju.

## **2.4 Preduslovi**

Nema.

## **2.5 Posledice**

Posledice variraju od toka događaja.