

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.