**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Kupovina u prodavnici**

**SPISAK IZMENA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 26.2.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Anja Marković |

SADRŽAJ

[1. UVOD 4](#_Toc33627276)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33627277)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc33627278)

[2. SCENARIO UPOTREBE KUPOVINE U PRODAVNICI 4](#_Toc33627279)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33627280)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc33627281)

[2.2.1 Korisnik bira opciju za kupovinu pokelopte 4](#_Toc33627282)

[2.2.2 Korisnik bira opciju za kupovinu voćkica 4](#_Toc33627283)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc33627284)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc33627285)

[2.5 Posledice 5](#_Toc33627286)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za kupovinu u prodavnici.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene fukncionalnosti 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.

# SCENARIO UPOTREBE KUPOVINE U PRODAVNICI

## Kratak opis

Postoji prodavnica gde trener može kupiti voćkice i pokelopte. Plaća se pokekešom.

## Tok događaja

### Korisnik bira opciju za kupovinu pokelopte

1. Korisnik pritiska dugme “Buy for 50ß” koje se nalazi u delu “Pokeball”.
2. Sistem potvrđuje kupovinu poklopte.

### Korisnik bira opciju za kupovinu voćkica

1. Korisnik pritiska dugme “Buy for 10ß” koje se nalazi u delu “Fruit”.
2. Sistem potvrđuje kupovinu voćkica.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

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

## Posledice

Korisniku se povećava broj pokelopti ili voćkica.