# ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET

**Beograd, Bul. kralja Aleksandra 73**

Projekat *Pokemania*

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Autorizacija korisnika**

**SPISAK IZMENA**

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

SADRŽAJ

[1. UVOD 4](#_Toc33645052)

[1.1 Rezime 4](#_Toc33645053)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc33645054)

[2. SCENARIO UPOTREBE AUTORIZACIJE KORISNIKA 4](#_Toc33645055)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc33645056)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc33645058)

[2.2.1 Korisnik zahteva logovanje 4](#_Toc33645059)

[2.2.2 Korisnik se uspešno loguje 4](#_Toc33645060)

[2.2.3 Korisnik unosi pogrešne podatke 4](#_Toc33645061)

[2.2.4 Korisnik uspešno resetuje lozinku 4](#_Toc33645062)

[2.2.5 Korisnik unosi pogrešan e-mail pri resetovanju lozinke 5](#_Toc33645063)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc33645064)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc33645065)

[2.5 Posledice 5](#_Toc33645066)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za autorizaciju korisnika.

## 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 AUTORIZACIJE KORISNIKA

## 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.

## Tok događaja

### Korisnik zahteva logovanje

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

### 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...

### 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.

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

### 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.

## Posebni zahtevi

Lozinka mora biti skrivena pri kucanju.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Posledice variraju od toka događaja.