

# Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe  
funkcionalnosti brisanja sopstvenog  
izazova  
verzija 1.2.



## Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Elena Vidić
14.04.2022.	1.1.	Usvojene promene iz faze formalne inspekcije	Elena Vidić
10.06.2022.	1.2.	Promene u dokumentu u skladu sa promenama nastalim u fazi implementacije	Elena Vidić

# Sadržaj

1. Uvod.....	4
1.1. Rezime .....	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
1.3. Reference .....	4
1.4. Otvorena pitanja .....	4
2. Scenario brisanja izazova .....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Trener uspešno briše izazov .....	5
2.2.2. Trener neuspešno briše izazov .....	5
2.3. Posebni zahtevi .....	5
2.4. Preduslovi .....	5
2.5. Posledice .....	5

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe funkcionalnosti pri brisanju izazova.

## 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Namena ovog dokumenta je da detaljno objasni proces brisanja izazova u veb aplikaciji. Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## 1.3. Reference

- 1) Projektni zadatak
- 2) Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
- 3) Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
- 4) Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4. Otvorena pitanja

REDNI BROJ	OPIS	REŠENJE
1		

## **2. Scenario brisanja izazova**

### **2.1. Kratak opis**

Funkcionalnost brisanja sopstvenog izazova ima samo trener. Trener može obrisati izazov iz svoje evidencije izazova. Ovim postukom korisnici neće moći više da prijave taj izazov ali oni korisnici koji su ga već prijavili ili završili će i dalje imati uvid u njega i moći će da dobiju poene koje taj izazov nosi.

### **2.2. Tok događaja**

#### **2.2.1. Trener uspešno briše izazov**

- 1) Trener pritiska dugme “My Challenges” koje se nalazi na komandnoj liniji.
- 2) Na ovoj stranici su prikazani izazovi na koje se korisnici mogu prijaviti. Svi izazovi su u zavisnosti od tipa prikazani na određen način ali svi imaju dugme “Delete” koje se nalazi u donjem desnom uglu odeljka za izazov. Trener pritiska dugme “Delete” na izazovu koji želi da izbriše.
- 3) Izazov se više ne prikazuje na stranici ‘My Challenges’ i došlo je do odgovarajućij promena u bazi.

#### **2.2.2. Trener neuspešno briše izazov**

- 1) Trener ne pritiska dugme ‘Delete’ i ne dolazi do promena u bazi.

### **2.3. Posebni zahtevi**

Radi ispravne realizacije ove funkcije neophodno je da se evidencija o postavljenim izazovima efikasno održava.

### **2.4. Preduslovi**

Pre brisanja izazova trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan i mora da postoji barem jedan izazov koji je on postavio.

### **2.5. Posledice**

Funkcionalnost brisanja sopstvenog izazova omogućava treneru da ukloni izazov iz svoje evidencije i time onemogući novim korisnicima, koji izazov nisu prijavili, da ga prijave, takođe se baza podataka ažurira.