

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti prijavljivanja na izazov
verzija 1.0.





Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
24.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Tijana Mitrović



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 prijavljivanja na izazov.....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos tečnosti	5
2.2.2. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos hrane.....	5
2.2.3. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za treniranje.....	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	6
2.5. Posledice	6



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju na izazov, sa primerima odgovarajućih html stranica i dokumentom sa slikama (korisničkim ekranima) odgovarajućih prozora korisničkog interfejsa.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

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	Da li je potrebno obavestiti korisnika, kada pokuša da klikne na onemogućeno dugme da je iz te kategorije (hrana ili voda) već izabrao jedan izazov i da ne može uzimati još izazova iz iste?	



2. Scenario prijavljivanja na izazov

2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik se može prijaviti na izazov koji kreira trener. Korisnik može učestvovati samo u jednom izazovu iste vrste vezanom za dnevni unos kalorija i tečnosti (npr. korisnik se može prijaviti samo na jedan izazov vezan za dnevni unos tečnosti). Za treniranje to ograničenje ne važi.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos tečnosti

- 1) Svi izazovi iz baze podataka se prikazuju na stranici na odgovarajući način, u odeljku odgovarajuće boje, sa odgovarajućom ikonicom na levoj strani, nazivom izazova, trenerom i opisom izazova u centralnom delu odeljka, odgovarajućom ikonicom koja prikazuje težinu izazova i brojem poena koje izazov nosi u gornjem levom delu odeljka i dugmićem za prijavljivanje u donjem desnom delu odeljka.
- 2) Korisnik pritiska dugme da bi se prijavio na izazov koji je vezan za unos tečnosti.
- 3) Dugme menja naziv, prikazuje da je izazov prihvaćen i više se ne može koristiti. Onemogućeni su ostali dugmići vezani za izazove ove vrste.

2.2.2. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos hrane

Isti koraci kao i u scenariju 2.2.1. samo što se ovog puta korisnik u drugom koraku prijavio na izazov vezan za unos hrane.

2.2.3. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za treniranje

Isti koraci kao i u scenariju 2.2.1. samo što se ovog puta korisnik u drugom koraku prijavio na izazov vezan za treniranje i što se u trećem koraku ne onemogućuju ostali dugmići vezani za izazove ove vrste.

2.3. Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.



2.4. Preduslovi

Pre prijavljivanja na izazove korisnik mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan i mora se nalaziti na stranici sa trenutno aktivnim izazovima.

Treneri moraju da kreiraju izazove.

2.5. Posledice

Korisnikov izbor se beleži u bazu podataka. Na osnovu njegovog izbora na stranici njegovih izazova prikazaće se izabrani izazovi.