

# Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe  
funkcionalnosti kreiranja izazova  
verzija 1.0.



## Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	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 kreiranja izazova.....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Trener uspešno kreira izazov .....	5
2.2.2. Trener neuspešno kreira izazov .....	5
2.2.3. Trener neuspešno kreira izazov zbog nepravilno unešenih podataka u teksualnom polju za poene .....	5
2.3. Posebni zahtevi .....	6
2.4. Preduslovi .....	6
2.5. Posledice .....	6

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica (NewChallenge.html) i dokumentom sa slikama (korisničkim ekranima) odgovarajućih prozora korisničkog interfejsa.

## 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Namena ovog dokumenta je da detaljno objasni proces kreiranja novog izazova. 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 kreiranja izazova**

### **2.1. Kratak opis**

Funkcionalnost kreiranja novog izazova imaju samo treneri. Kreiranjem novog izazova trener ga postavlja na veb aplikaciju tako da se korisnici mogu prijaviti na taj izazov i takmičiti se međusobno.

### **2.2. Tok događaja**

#### **2.2.1. Trener uspešno kreira izazov**

- 1) Trener treba da klikne na dugme “My Challenges” koje se nalazi na komandnoj liniji, i iz padajućeg menija treba da otvori stranicu “Make a new challenge”.
- 2) Treneru će se otvoriti nova stranica sa formom koju treba da popuni.
- 3) Trener bira tip izazova koji želi da postavi iz padajuće liste.
- 4) Trener obeležava težinu izazova odabirom jednog od radio dugmića.
- 5) Trener unosi u tekstualno polje broj poena koji taj izazov nosi.
- 6) Trener unosi naziv izazova.
- 7) Trener ispisuje opis izazova u tekstuanom polju, opis izazova specificira detalje izazova.
- 8) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Pritiskom na dugme detalji ovog izazova se unose u bazu podataka i generiše se novi izazov.

#### **2.2.2. Trener neuspešno kreira izazov**

- 1) Koraci 1 – 7 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Nakon što trener ispuni formu on ne pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Ne dolazi do promena u sistemu, novi izazov nije kreiran.

#### **2.2.3. Trener neuspešno kreira izazov zbog nepravilno unešenih podataka u teksualnom polju za poene**

- 1) Koraci 1 – 4 su isti kao u slučaju 2.2.1
- 2) Trener ne unosi odgovarajuće podatke u polje za broj poena koji nosi taj izazov.
- 3) Koraci 6 i 7 su isti kao u slučajji 2.2.1.

- 4) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Unešeni podatak koji se odnosi na broj poena koji nosi taj izazov je netačan. Treneru iskače poruka o neispravnosti tog podatka. Podaci se ne unose u bazu podataka i ne dolazi do promena u sistemu.

### **2.3. Posebni zahtevi**

Posebni zahtevi ne postoje.

### **2.4. Preduslovi**

Pre kreiranja izazova trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan.

### **2.5. Posledice**

Trenerova odluka da se izazov objavi se beleži u bazu podataka, nakon što je izazov postavljen korisnici se mogu prijaviti na njega.