

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe
funktionalnosti promene lozinke
verzija 1.0.



Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
26.03.2022.	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 promene lozinke	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Trener uspešno menja lozinku	5
2.2.2. Trener neuspešno menja lozinku	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 pri promeni lozinke kod trenera, sa primerima odgovarajućih html stranica (ManageAccount.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 promene lozinke kod trenera. 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 promene lozinke

2.1. Kratak opis

Trener može promeniti svoju lozinku po sopstvenoj želji.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Trener uspešno menja lozinku

- 1) Trener treba da klikne na dugme “Manage Account” koje se nalazi na komandnoj liniji.
- 2) Treneru će se otvoriti nova stranica, na toj stranici u dugo tekstualno polju treba da unese novu lozinku.
- 3) Trener treba da pritisne dugme “Commit Changes”, nova lozinka se unosi i sistem i njegova lozinka je promenjena.

2.2.2. Trener neuspešno menja lozinku

- 1) Koraci 1 i 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener ne pritiska dugme “Commit Changes”, ne dolazi do promene 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

Posledice zavise od ishoda scenarija toka događaja.