

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti ocenjivanja završenih
izazova
verzija 1.1.**





Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Tijana Mitrović
07.04.2022.	1.1.	usvojene sugestije iz faze formalne inspekcije	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 ocenjivanja završenih izazova	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik uspešno ocenjuje završeni izazov pozitivno.....	5
2.2.2. Korisnik uspešno ocenjuje završeni izazov negativno.....	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	5
2.5. Posledice	5



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri ocenjivanju završenih izazova, 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



2. Scenario ocenjivanja završenih izazova

2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik može oceniti izazove koje je završio.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik uspešno ocenjuje završeni izazov pozitivno

1) Svi izazovi koje je korisnik završio 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 desnom delu odeljka i srcem u donjem desnom delu odeljka.

2) Korisnik pritiska neobojeno srce i ono se boji u crvenu boju.

2.2.2. Korisnik uspešno ocenjuje završeni izazov negativno

Prvi korak je isti kao u scenariju 2.2.1. samo što ovoga puta korisnik pritiska crveno srce i tada srce gubi crvenu boju.

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. Takođe, korisnik mora da ima završeni izazov i da se nalazi na stranici sa završenim izazovima.

2.5. Posledice

Na osnovu korisnikovog izbora se ažurira baza podataka.