

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti odjavljivanja sa 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 odjavljivanja sa izazova.....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik se uspešno odjavljuje sa izazova	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	5
2.5. Posledice	5



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odjavljivanju sa 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
1	Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem da ne postoje prijavljeni izazovi, ako korisnik trenutno nije prijavljen ni na jedan izazov?	



2. Scenario odjavljivanja sa izazova

2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik može da se odjavi sa izazova koji nisu završeni.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik se uspešno odjavljuje sa izazova

- 1) Svi izazovi na koje je korisnik prijavljen i koji nisu još završeni iz baze podataka se prikazuju na stranici na odgovarajući način, u odeljku odgovarajuće boje, sa odgovarajućom ikonicom na levoj strani, nazivom izazova, trenerom, opisom izazova i procentom odrađenog dela datog izazova u centralnom delu odeljka, odgovarajućom ikonicom koja prikazuje težinu izazova i brojem poena koje izazov nosi u gornjem desnom delu odeljka i dugmićem za odjavljivanje u donjem desnom delu odeljka.
- 2) Korisnik pritiska dugme da bi se odjavio sa izazova i odeljak nestaje.

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 da se nalazi na stranici sa njegovim nezavršenim izazovima. Takođe, korisnik mora da bude prijavljen na neki izazov i da taj izazov nije završen.

2.5. Posledice

Iz baze podataka gde se čuvaju prijavljeni izazovi, izazov sa koga se korisnik odjavio se briše.