

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

ocenjivanja završenih izazova

verzija 1.0.





## Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	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 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 levom 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.