

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti dodavanja vode

verzija 1.0.

Tim Team 7





Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
24.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Teodora Glišić



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 dodavanja treninga	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Korisnik uspešno dodaje unetu količinu vode	5
2.2.2. Korisnik prekida dodavanje količine vode.....	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi	5
2.5. Posledice	5



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju unete količine vode, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Osnovna namena dokumenta je upotreba od strane članova tima u razvoju projekta, kasnije i testiranju istog. Može se upotrebiti i kao referenca pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3. Reference

- 1) Projektni zadatak
- 2) Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
- 3) 3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
- 4) 4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4. Otvorena pitanja

REDNI BROJ	OPIS	REŠENJE
1		



2. Scenario dodavanja treninga

2.1. Kratak opis

(Iz projektong zadatka)

Registrovani korisnik može dodavati količinu vode koju unese prilikom čega se ona uračunava u dnevni unos tečnosti.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik uspešno dodaje unetu količinu vode

1. Korisnik u prazno polje za unos, upisuje količinu vode izraženu u ml.

2. Korisnik pritiska dugme 'Add'.

2.2.2. Korisnik prekida dodavanje količine vode

Korisnik nakon unete količine vode, ne pritiska dugme 'Add'.

2.3. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.4. Preduslovi

Pre dodavanja obroka korisnik mora biti prijavljen na sistem (log in scenario uspešan).

2.5. Posledice

- Dodata količina vode se uračunava u dnevni unos tečnosti.
- Nova količina se ažurira u bazi podataka.
- Nova vrednost se prikazuje na ekranu na određenoj poziciji.