

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti odjavljivanja sa sistema
verzija 1.0.



Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	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 odjavljivanja sa sistema.....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Trener se uspešno odjavljuje sa sistema	5
2.2.2. Trener se ne uspešno odjavljuje sa sistema	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 funkcionalnosti odjavljivanja sa sistema, sa primerima odgovarajućih html stranica (FinishedChallenges.html, OngoingChallenges.html, MyAccount.html, NewChallenges.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 odjavljivanja sa sistema.

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 odjavljivanja sa sistema

2.1. Kratak opis

Trener ima mogućnost odjavljivanja sa sistema. Odjavljivanje sa sistema rezultuje povratkom na "log in page".

2.2. Tok događaja

2.2.1. Trener se uspešno odjavljuje sa sistema

- 1) Trener pritiska dugme "Log out" koje se nalazi na navigacionom meniju. Otvara se dijalog prozor gde je potrebno da korisnik potvrdi odjavu pritiskom na dugme "Yes."
- 2) Trener pritiska dugme za potvrdu i vraća se na "log in page".

2.2.2. Trener se ne uspešno odjavljuje sa sistema

- 1) Trener pritiska dugme "Log out" koje se nalazi na navigacionom meniju. Otvara se dijalog prozor gde je potrebno da korisnik potvrdi odjavu pritiskom na dugme "Yes."
- 2) Trener ne pritisne dugme za potvrdu, već otkazuje svoju odjavu, vraća se na stranicu na kojoj je bio.

2.3. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.4. Preduslovi

Pre prijavljivanja na izazove trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan.

2.5. Posledice

Posledice variraju u zavisnosti od konkretnog slučaja upotrebe.