

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti kreiranja izazova
verzija 1.2.



Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
25.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Elena Vidić
14.04.2022.	1.1.	Usvojene promene iz faze formalne inspekcije	Elena Vidić
10.06.2011.	1.2.	Promene u dokumentu u skladu sa promenama nastalim u fazi implementacije	Elena Vidić

Sadržaj

1. Uvod.....	5
1.1. Rezime	5
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....	5
1.3. Reference	5
1.4. Otvorena pitanja	6
2. Scenario kreiranja izazova.....	7
2.1. Kratak opis.....	7
2.2. Tok događaja	7
2.2.1. Trener uspešno kreira ‘water’ izazov.....	7
2.2.2. Trener uspešno kreira ‘food’ izazov	8
2.2.3. Trener uspešno kreira ‘train’ izazov	8
2.2.4. Trener neuspešno kreira izazov	8
2.2.5. Trener neuspešno kreira izazov-nije izabrao tip izazova.....	8
2.2.6. Trener neuspešno kreira 'water' izazov-nije izabrao težinu izazova.....	9
2.2.7. Trener neuspešno kreira 'food' izazov-nije izabrao nivo izazova.....	9
2.2.8. Trener neuspešno kreira 'train' izazov-nije izabrao nivo izazova.....	9
2.2.9. Trener neuspešno kreira ‘water’ izazov-nije uneo ime izazova	9
2.2.10. Trener neuspešno kreira 'food' izazov-nije uneo ime izazova.....	10
2.2.11. Trener neuspešno kreira 'train' izazov-nije uneo ime izazova.....	10
2.2.12. Trener neuspešno kreira ‘water’ izazov-nije uneo opis	10
2.2.13. Trener neuspešno kreira ‘food’ izazov-nije uneo opis.....	11
2.2.14. Trener neuspešno kreira ‘train’ izazov-nije uneo opis.....	11
2.2.15. Trener neuspešno kreira ‘water’ izazov-nije uneo trajanje izazova	11

2.2.16. Trener neuspešno kreira ‘food’ izazov-nije uneo trajanje izazova.....	11
2.2.17. Trener škreira ‘train’ izazov-nije uneo trajanje izazova	12
2.2.18. Trener neuspešno kreira ‘water’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu mililitara	12
2.2.19. Trener neuspesno kreira ‘food’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu kalorija	12
2.2.20. Trener neuspesno kreira ‘train’ izazov-nije adekvatno uneo vreme treniranja.....	12
2.3. Posebni zahtevi	13
2.4. Preduslovi	13
2.5. Posledice	13

1. Uvod

1.1. Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju izazova.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Namena ovog dokumenta je da detaljno objasni proces kreiranja novog izazova. 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		

2. Scenario kreiranja izazova

2.1. Kratak opis

Funkcionalnost kreiranja novog izazova imaju samo treneri. Kreiranjem novog izazova trener ga postavlja na veb aplikaciju tako da se korisnici mogu prijaviti na taj izazov i takmičiti se međusobno.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Trener uspešno kreira ‘water’ izazov

- 1) Trener treba da klikne na dugme “New Challenge” koje se nalazi na komandnoj liniji.
- 2) Treneru će se otvoriti nova stranica sa formom koju treba da popuni.
- 3) Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘water’ ili na sliku sa čašom na sebi.
- 4) Trener popunjava ‘input’ polje, koje se pojavilo, brojem mililitara vode.
- 5) Trener obeležava težinu izazova odabirom jednog od radio dugmića.
- 6) Trener odredjuje broj poena pomeranjem ‘slajdera’ na željeni broj poena.
- 7) Trener unosi naziv izazova.
- 8) Trener ispisuje opis izazova u tekstuanom polju. Opis izazova specificira detalje izazova.
- 9) Trener popunjava ‘input’ polje koje se odnosi na dužinu trajanja izazova.
- 10) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Pritiskom na dugme detalji ovog izazova se unose u bazu podataka i generiše se novi izazov. Njemu iskače obaveštenje pored tog dugmeta da je izazov dodat.

2.2.2. Trener uspešno kreira ‘food’ izazov

- 1) Koraci 1 – 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘food’ ili na sliku sa jabukom.
- 3) Trener popunjava ‘input’ polje, koje se pojavilo, brojem kalorija.
- 4) Koraci 5-10 su isti kao u slučaju 2.2.1.

2.2.3. Trener uspešno kreira ‘train’ izazov

- 1) Koraci 1 – 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘train’ ili na sliku sa osobom koja trči.
- 3) Trener popunjava ‘input’ polje, koje se pojavilo, brojem sati.
- 4) Trener bira tip treninga iz padajuće liste.
- 5) Koraci 5-10 su isti kao u slučaju 2.2.1.

2.2.4. Trener neuspešno kreira izazov

- 1) Koraci 1 – 7 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Nakon što trener ispuni formu on ne pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Ne dolazi do promena u sistemu, novi izazov nije kreiran.

2.2.5. Trener neuspešno kreira izazov-nije izabrao tip izazova

- 1) Koraci 1-2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener ne bira tip izazova.
- 3) Koraci 5-9 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 4) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Iskače mu poruka da nije izabrao tip izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.6. Trener neuspješno kreira 'water' izazov-nije izabrao težinu izazova

- 1) Koraci 1-4 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener ne bira težinu izazova.
- 3) Koraci 6-9 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 4) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije izabrao nivo težine treninga, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.7. Trener neuspješno kreira 'food' izazov-nije izabrao težinu izazova

- 1) Koraci 1-4 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener ne bira težinu izazova.
- 3) Koraci 6-9 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 4) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije izabrao nivo težine treninga, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.8. Trener neuspješno kreira 'train' izazov-nije izabrao težinu izazova

- 5) Koraci 1-5 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 6) Trener ne bira težinu izazova.
- 7) Koraci 7-10 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 8) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije izabrao nivo težine treninga, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.9. Trener neuspješno kreira 'water' izazov-nije uneo ime izazova

- 1) Koraci 1-6 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener nije ispuno polje za ime izazova.
- 3) Koraci 8-9 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 4) Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo ime izazova, ne dolazi do promena u bazi.

2.2.10. Trener neuspješno kreira 'food' izazov-nije uneo ime izazova

- 1) Koraci 1-6 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener nije ispunio polje za ime izazova.
- 3) Koraci 8-9 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme "Submit!" iskače mu poruka da nije uneo ime izazova, ne dolazi do promena u bazi.

2.2.11. Trener neuspješno kreira 'train' izazov-nije uneo ime izazova

- 1) Koraci 1-7 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 2) Trener nije ispunio polje za ime izazova.
- 3) Koraci 9-10 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme "Submit!" iskače mu poruka da nije uneo ime izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.12. Trener neuspješno kreira 'water' izazov-nije uneo opis izazova

- 1) Koraci 1-7 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener nije ispunio polje za opis izazova.
- 3) Korak 9 je isti kao u slučaju 2.2.1.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme "Submit!" iskače mu poruka da nije uneo opis izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.13. Trener neuspješno kreira ‘food’ izazov-nije uneo opis izazova

- 1) Koraci 1-7 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener nije ispunio polje za opis izazova.
- 3) Korak 9 je isti kao u slučaju 2.2.2.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo opis izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.14. Trener neuspješno kreira ‘train’ izazov-nije uneo opis izazova

- 1) Koraci 1-8 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 2) Trener nije ispunio polje za opis izazova.
- 3) Korak 10 je isti kao u slučaju 2.2.3.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo opis izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.15. Trener neuspješno kreira ‘water’ izazov-nije uneo trajanje izazova

- 1) Koraci 1-8 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener nije ispunio polje za trajanje izazova.
- 3) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo trajanje izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.16. Trener neuspješno kreira ‘food’ izazov-nije uneo trajanje izazova

- 1) Koraci 1-8 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener nije ispunio polje za trajanje izazova.
- 3) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo trajanje izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.17. Trener neuspješno kreira ‘train’ izazov-nije uneo trajanje izazova

- 1) Koraci 1-9 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 2) Trener nije ispunio polje za trajanje izazova.
- 3) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače mu poruka da nije uneo trajanje izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.18. Trener neuspješno kreira ‘water’ izazov-nije adekvatno uneo količinu mililitara

- 1) Koraci 1-3 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener nije adekvatno ispunio polje za mililitre vode.
- 3) Koraci 5-9 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače poruka da nije adekvatno uneo mililitre, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.19. Trener neuspješno kreira ‘food’ izazov-nije adekvatno uneo količinu kalorija

- 1) Koraci 1-3 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener nije adekvatno ispunio polje za kalorije.
- 3) Koraci 5-9 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače poruka da nije adekvatno uneo kalorije, ne dolazi do promena u sistemu.

2.2.20. Trener neuspješno kreira ‘train’ izazov-nije adekvatno uneo vreme treniranja

- 1) Koraci 1-4 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 2) Trener nije adekvatno ispunio polje za vreme trajanja.
- 3) Koraci 6-10 su isti kao u slučaju 2.2.3.
- 4) Nakon što trener ispunio formu on pritisne dugme “Submit!” iskače poruka da nije adekvatno uneo vreme treniranja, ne dolazi do promena u sistemu.

2.3. Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.

2.4. Preduslovi

Pre kreiranja izazova trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan.

2.5. Posledice

Trenerova odluka da se izazov objavi se beleži u bazu podataka. Nakon što je izazov postavljen korisnici se mogu prijaviti na njega.