

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe  
funktionalnosti dodavanja obroka

verzija 1.2.

Tim Team 7





## Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
24.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Teodora Glišić
14.04.2022.	1.1.	usvojene sugestije iz faze formalne inspekcije	Teodora Glišić
6.8.2022.	1.2.	Usvojeni drugačiji način prikaza pogrešnog unosa	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 obroka .....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Korisnik uspešno dodaje obrok.....	5
2.2.2. Korisnik dodaje namirnicu koja se ne nalazi u bazi podataka.....	5
2.2.3. Korisnik odustaje od dodavanja obroka u toku kreiranja obroka.....	6
2.2.4. Korisnik nije uneo ni jednu namirnicu u formi za kreiranje obroka.....	6
2.2.5. Korisnik nije uneo ime obroka .....	6
2.3. Posebni zahtevi .....	7
2.4. Preduslovi .....	7
2.5. Posledice .....	7



# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju obroka, 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	Da li će biti ograničenja pri dodavanju vrste hrane u jednom obroku ?	
2	Da li će biti ograničenja u broju obroka pri njihovom dodavanju ?	



## **2. Scenario dodavanja obroka**

### **2.1. Kratak opis**

Registrovani korisnik može dodavati obroke koje je imao u toku dana. Korisniku će biti omogućeno da dodaje namirnice i njihovu količinu. Na osnovu unetih namirnica i njihove količine, korisniku se uračunavaju u dnevni kalorijski unos. Korisnik može da odustane od dodavanja obroka, tokom dodavanja namirnica u obrok.

### **2.2. Tok događaja**

#### **2.2.1. Korisnik uspešno dodaje obrok**

1. U meniju korisnik bira opciju DAILY LOG
2. Korisnik pritiska dugme '+Add Meal'.
3. Na ekranu se prikazuje forma u kojoj se dodaju namirnice i njihova količina.
4. Korisnik u prazno polje za unos, označenim 'Name', upisuje naziv obroka.
5. Korisnik dodaje polje za unos naziva namirnice, pritiskom na dugme "Add food".
6. U prozoru se dodaju dva prazna polja za unos naziva namirnice, i unos količine namirnice u gramima.
7. Korisnik u prazno polje za unos, unosi naziv namirnice, koja je postojeća u bazi.
8. Korisnik u drugo prazno polje za unos, unosi količinu namirnice.
9. Ukoliko korisnik želi da doda novu namirnicu, ponovo pritiska dugme "Add food" prelazi na korak 6.
10. Korisnik pri završetku pritiska dugme ' OK '.
11. Forma za unos obroka prestaje da se prikazuje.

#### **2.2.2. Korisnik dodaje namirnicu koja se ne nalazi u bazi podataka**

Isti koraci kao i u scenariju 2.2.1. , samo što u koraku 7. korisnik unosi namirnicu koja ne postoji u bazi.

Koraci 8-11. su isti kao u scenariju 2.2.1.



12. Prikazuje se stranica sa porukom da odgovarajuća namirnica ne postoji u bazi.
13. Korisnik pritiska dugme “OK”.
14. Povratak na Dailz Log stranicu.

### **2.2.3. Korisnik odustaje od dodavanja obroka u toku kreiranja obroka**

Pre pritiska na dugme ‘OK’, korisnik pritiskom na dugme ‘Cancel’ može da prekine dodavanje obroka.

### **2.2.4. Korisnik nije uneo ni jednu namirnicu u formi za kreiranje obroka**

1. Koraci 1-4 su isti kao u scenariju 2.2.1.
2. Korisnik ne pritiska dugme ‘Add food’.
3. Korisnik pritiska dugme ‘OK’.
4. Prozor se ne zatvara sve dok ne unese jednu odgovarajuću namirnicu, ili ne pritisne dugme ‘Cancel’.

### **2.2.5. Korisnik nije uneo ime obroka**

1. Koraci 1-3 su isti kao u scenariju 2.2.1.
2. Korisnik dodaje polje za unos naziva namirnice, pritiskom na dugme “Add food”.
3. U prozoru se dodaju dva prazna polja za unos naziva namirnice, i unos količine namirnice u gramima.
4. Korisnik u prazno polje za unos, unosi naziv namirnice, koja je postojeća u bazi.
5. Korisnik u drugo prazno polje za unos, unosi količinu namirnice.
6. Ukoliko korisnik želi da doda novu namirnicu, ponovo pritiska dugme “Add food” prelazi na korak 6.
7. Korisnik pri završetku pritiska dugme ‘OK’.
8. Prozor se ne zatvara sve dok korisnik ne unese ime obroka, ili ne pritisne dugme ‘Cancel’.



### **2.3. Posebni zahtevi**

Neophodno za datu funkcionalnost implementirati bazu podataka, koja u sebi sadrži nazive namirnica i njihovu kalorijsku vrednost.

### **2.4. Preduslovi**

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

### **2.5. Posledice**

- Dodati obrok se beleži u bazu podataka.
- U sekciji 'Food Log' se dodaje novo polje, odgovarajućeg izgleda, sa informacijama dodatog obroka.
- Preračunava se dnevni unos kalorija.