

# Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe  
funkcionalnosti brisanja sopstvenog  
izazova  
verzija 1.1.



## 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

# 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 brisanja izazova .....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Trener uspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova.....	5
2.2.2. Trener uspešno briše izazov sa stranice završenih izazova .....	5
2.2.3. Trener neuspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova .....	6
2.2.4. Trener neuspesno briše izazov sa stranice završenih izazova .....	6
2.3. Posebni zahtevi .....	6
2.4. Preduslovi .....	6
2.5. Posledice .....	6

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe funkcionalnosti pri brisanju izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica (FinishedChallenges.html, OngoingChallenges.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 brisanja izazova u veb aplikaciji. 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 brisanja izazova**

### **2.1. Kratak opis**

Funkcionalnost brisanja sopstvenog izazova ima samo trener. Trener može obrisati izazov iz svoje evidencije tekućih i gotovih izazova. Ovim postukom korisnici neće moći više da prijave taj izazov ali oni korisnici koji su ga već prijavili ili završili će i dalje imati uvid u njega i moći će da dobiju poene koje taj izazov nosi.

### **2.2. Tok događaja**

#### **2.2.1. Trener uspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova**

- 1) Trener pritiska dugme “My Challenges” i iz padajućeg menija koji se nalazi na komandnoj liniji i ulazi u stranicu “Ongoing Challenges”.
- 2) Na ovoj stranici su prikazani izazovi koji trenutno traju i na koje se korisnici mogu prijaviti. Svi izazovi su u zavisnosti od tipa prikazani na određen način ali svi imaju dugme “Delete” koje se nalazi u donjem desnom uglu odeljka za izazov. Trener pritiska dugme “Delete” na izazovu koji želi da izbriše.
- 3) Sistem putem prozora za potvrdu pita trenera da li želi da izbriše taj izazov.
- 4) Trener pritiska na dugme za potvrdu.
- 5) Sistem treneru prikazuje poruku o uspešnom brisanju izabranog izazova.

#### **2.2.2. Trener uspešno briše izazov sa stranice završenih izazova**

- 1) Trener pritiska dugme “My Challenges” i iz padajućeg menija koji se nalazi na komandnoj liniji ulazi u stranicu “Finished Challenges”.
- 2) Na ovoj stranici su prikazani izazovi koji su završeni, na koje se korisnici više ne mogu prijaviti. Svi izazovi su u zavisnosti od tipa prikazani na određen način ali svi imaju dugme “Delete” koje se nalazi u donjem desnom uglu odeljka za izazov. Trener pritiska dugme “Delete” na izazovu koji želi da izbriše.
- 3) Koraci 3, 4 i 5 su isti kao u slučaju 2.2.1.

### **2.2.3. Trener neuspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova**

- 1) Koraci 1, 2 i 3 su isti kao u slučaju 2.2.1.
- 2) Trener ne pritiska dugme za potvrdu nego zatvara taj prozor ili pritiska dugme “No.”.
- 3) Sistem zatvara prozor za potvrdu, ne dolazi ni do kakvih promena.

### **2.2.4. Trener neuspešno briše izazov sa stranice završenih izazova**

- 1) Koraci 1, 2 i 3 su isti kao u slučaju 2.2.2.
- 2) Trener ne pritiska dugme za potvrdu nego zatvara taj prozor ili pritiska dugme “No.”.
- 3) Sistem zatvara prozor za potvrdu, ne dolazi ni do kakvih promena.

## **2.3. Posebni zahtevi**

Radi ispravne realizacije ove funkcije neophodno je da se evidencija o postavljenim izazovima efikasno održava.

## **2.4. Preduslovi**

Pre brisanja izazova trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan i mora da postoji barem jedan izazov koji je on postavio.

## **2.5. Posledice**

Funkcionalnost brisanja sopstvenog izazova omogućava treneru da ukloni izazov iz svoje evidencije i time onemogući novim korisnicima, koji izazov nisu prijavili, da ga prijave, takođe se baza podataka ažurira.