Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prijavljivanja na izazov verzija 1.2.





Zapisnik o verzijama dokumenta

DATUM	VERZIJA	OPIS	AUTORI
24.03.2022.	1.0.	osnovna verzija	Tijana Mitrović
07.04.2022.	1.1.	usvojene sugestije iz faze formalne inspekcije	Tijana Mitrović
07.06.2022.	1.2.	usklađivanje sa implementacijom	Tijana Mitrović



Sadržaj

1. U	vod	4
1.1.	Rezime	.4
1.2.	Namena dokumenta i ciljne grupe	.4
1.3.	Reference	.4
1.4.	Otvorena pitanja	.4
2. Sc	cenario prijavljivanja na izazov	5
2.1.	Kratak opis	.5
2.2.	Tok događaja	
2.2.1.	Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos vode	5
2.2.2.	Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos hrane	5
2.2.3.	Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za treniranje	5
2.2.4. nezav	Korisnik se neuspešno prijavljuje na izazov vezan za unos vode nakon već prijavljeno ršenog izazova iz iste kategotije	_
2.3.	Posebni zahtevi	.6
2.4.	Preduslovi	.6
2.5.	Posledice	.6



1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju na izazov.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

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



2. Scenario prijavljivanja na izazov

2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik se može prijaviti na izazov koji kreira trener. Korisnik može učestvovati samo u jednom izazovu iste vrste vezanom za dnevni unos kalorija i tečnosti (npr. korisnik se može prijaviti samo na jedan izazov vezan za unos vode). Za treniranje to ograničenje ne važi.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos vode

- 1) Svi izazovi iz baze podataka se prikazuju na stranici na odgovarajući način, u odeljku odgovarajuće boje, sa odgovarajućom ikonicom na levoj strani, nazivom izazova, trenerom i opisom izazova u centralnom delu odeljka, odgovarajućom ikonicom koja prikazuje težinu izazova i brojem poena koje izazov nosi u gornjem desnom delu odeljka i dugmićem za prijavljivanje u donjem desnom delu odeljka.
- 2) Korisnik pritiska dugme da bi se prijavio na izazov koji je vezan za unos vode.
- 3) Izazov se više ne prikazuje na stranici "CURRENT CHALLENGES".

2.2.2. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za unos hrane

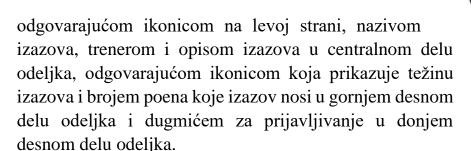
Isti koraci kao i u scenariju 2.2.1. samo što se ovog puta korisnik u drugom koraku prijavio na izazov vezan za unos hrane.

2.2.3. Korisnik se uspešno prijavljuje na izazov vezan za treniranje

Isti koraci kao i u scenariju 2.2.1. samo što se ovog puta korisnik u drugom koraku prijavio na izazov vezan za treniranje i što se u trećem koraku ne onemogućuju ostali dugmići vezani za izazove ove vrste.

2.2.4. Korisnik se neuspešno prijavljuje na izazov vezan za unos vode nakon već prijavljenog, nezavršenog izazova iz iste kategotije

1) Svi izazovi iz baze podataka se prikazuju na stranici na odgovarajući način, u odeljku odgovarajuće boje, sa



- 2) Korisnik pritiska dugme da bi se prijavio na izazov koji je vezan za unos vode.
- 3) Korisniku se prikazuje prozor sa obaveštenjem da je nemoguće u isto vreme biti prijavljen na dva izazova iz kategorije izazova vezanih za vodu ili za hranu.

2.3. Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.

2.4. Preduslovi

Pre prijavljivanja na izazove korisnik mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan i mora se nalaziti na stranici sa trenutno aktivnim izazovima.

Treneri moraju da kreiraju izazove.

2.5. Posledice

Korisnikov izbor se beleži u bazu podataka. Na osnovu njegovog izbora na stranici njegovih izazova prikazaće se izabrani izazovi.