

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. 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 prijavljivanja na izazov .....	5
2.1. Kratak opis .....	5
2.2. Tok događaja .....	5
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. Korisnik se neuspešno prijavljuje na izazov vezan za unos vode nakon već prijavljenog, nezavršenog izazova iz iste kategorije .....	5
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 kategorije**

- 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) 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.