Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti brisanja sopstvenog izazova

verzija 1.1.

A picture containing shape

Description automatically generated

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](#_Toc99206095)

[1.1. Rezime 4](#_Toc99206096)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc99206097)

[1.3. Reference 4](#_Toc99206098)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc99206099)

[2. Scenario brisanja izazova 5](#_Toc99206100)

[2.1. Kratak opis 5](#_Toc99206101)

[2.2. Tok događaja 5](#_Toc99206102)

[2.2.1. Trener uspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova 5](#_Toc99206103)

[2.2.2. Trener uspešno briše izazov sa stranice završenih izazova 5](#_Toc99206104)

[2.2.3. Trener neuspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova 6](#_Toc99206105)

[2.2.4. Trener neuspesno brise izazov sa stranice zavrsenih izazova 6](#_Toc99206106)

[2.3. Posebni zahtevi 6](#_Toc99206107)

[2.4. Preduslovi 6](#_Toc99206108)

[2.5. Posledice 6](#_Toc99206109)

# Uvod

## 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.

## 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.

## 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

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **REDNI BROJ** | **OPIS** | **REŠENJE** |
| 1 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario brisanja izazova

## 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.

## Tok događaja

### Trener uspešno briše izazov sa stranice tekućih izazova

1. Trener pritiska dugme “My Challenges” i iz padajućeg menija koji se nalazi na komandnoj linij 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.

### 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.

### 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.

### 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.

## Posebni zahtevi

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

## 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.

## 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.