Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti kreiranja 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](#_Toc105691936)

[1.1. Rezime 4](#_Toc105691937)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc105691938)

[1.3. Reference 4](#_Toc105691939)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc105691940)

[2. Scenario kreiranja izazova 6](#_Toc105691941)

[2.1. Kratak opis 6](#_Toc105691942)

[2.2. Tok događaja 6](#_Toc105691943)

[2.2.1. Trener uspešno kreira ‘water based’ izazov 6](#_Toc105691944)

[2.2.2. Trener uspešno kreira ‘food based’ izazov 7](#_Toc105691945)

[2.2.3. Trener uspesno kreira ‘train based’ izazov 7](#_Toc105691946)

[2.2.4. Trener neuspešno kreira izazov 7](#_Toc105691947)

[2.2.5. Trener neuspešno kreira izazov-nije izabrao tip izazova 7](#_Toc105691948)

[2.2.6. Trener neuspesno kreira izazov-nije izabrao nivo izazova 7](#_Toc105691949)

[2.2.7. Trener neuspesno kreira izazov-nije uneo ime izazova 7](#_Toc105691950)

[2.2.8. Trener neuspesno kreira izazov-nije uneo opis 8](#_Toc105691951)

[2.2.9. Trener neuspesno kreira izazov-nije uneotrajanje izazova 8](#_Toc105691952)

[2.2.10. Trener neuspesno kreira ‘water based’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu mililitara 8](#_Toc105691953)

[2.2.11. Trener neuspesno kreira ‘food based’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu kalorija 8](#_Toc105691954)

[2.2.12. Trener neuspesno kreira ‘train based’ izazov-nije adekvatno uneo vreme treniranja 8](#_Toc105691955)

[2.3. Posebni zahtevi 9](#_Toc105691956)

[2.4. Preduslovi 9](#_Toc105691957)

[2.5. Posledice 9](#_Toc105691958)

# Uvod

## Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe pri kreiranju izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica (NewChallenge.html) i dokumentom sa slikama (korisničkim ekranima) odgovarajućih prozora korisničkog interfejsa.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Namena ovog dokumenta je da detaljno objasni proces kreiranja novog izazova. 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 kreiranja izazova

## Kratak opis

Funkcionalnost kreiranja novog izazova imaju samo treneri. Kreiranjem novog izazova trener ga postavlja na veb aplikaciju tako da se korisnici mogu prijaviti na taj izazov i takmičiti se međusobno.

## Tok događaja

### Trener uspešno kreira ‘water based’ izazov

1. Trener treba da klikne na dugme “My Challenges” koje se nalazi na komandnoj liniji, i iz padajućeg menija treba da otvori stranicu “Make a new challenge”.
2. Treneru će se otvoriti nova stranica sa formom koju treba da popuni.
3. Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘water’.
4. Trener popunjava input polje koje se pojavilo, brojem mililitara vode.
5. Trener obeležava težinu izazova odabirom jednog od radio dugmića.
6. Trener odredjuje broj poena pomeranjem slajdera na zeljeni broj poena.
7. Trener unosi naziv izazova.
8. Trener ispisuje opis izazova u tekstuanom polju. Opis izazova specificira detalje izazova.
9. Trener popunjava input polje koje se odnosi na duzinu trajanja izazova.
10. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Pritiskom na dugme detalji ovog izazova se unose u bazu podataka i generiše se novi izazov. Njemu iskace obavestenje pored tog dugmeta da je izazov dodat.

### Trener uspešno kreira ‘food based’ izazov

1. Koraci 1 – 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
2. Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘food’.
3. Trener popunjava input polje koje se pojavilo, brojem kalorija.
4. Koraci 5-10 su isti kao u slucaju 2.2.1.

### Trener uspesno kreira ‘train based’ izazov

1. Koraci 1 – 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
2. Trener bira tip izazova koji želi da postavi klikom na dugme ‘train’.
3. Trener popunjava input polje koje se pojavilo, brojem sati.
4. Trener bira tip treninga iz padajuce liste.
5. Koraci 5-10 su isti kao u slucaju 2.2.1.

### Trener neuspešno kreira izazov

1. Koraci 1 – 7 su isti kao u slučaju 2.2.1.
2. Nakon što trener ispuni formu on ne pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Ne dolazi do promena u sistemu, novi izazov nije kreiran.

### Trener neuspešno kreira izazov-nije izabrao tip izazova

1. Trener ne bira tip izazova
2. Koraci 5-9 su isti kao u slučaji 2.2.1.
3. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” koje se nalazi na dnu te forme. Iskace mu poruka da nije izabrao tip izazova, ne dolazi do promena u sistemu.

### Trener neuspesno kreira izazov-nije izabrao nivo izazova

1. Koraci 1-4 (5 ako je izabran 'train based' tip izazova) variraju u zavisnosti od tipa izazova koji se kreira.
2. Koraci 5(6)-9 su isti kao u slučaji 2.2.1.
3. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace mu poruka da nije izabrao nivo tezine treninga.

### Trener neuspesno kreira izazov-nije uneo ime izazova

1. Koraci 1-6 (7 ako je izabran 'train based' tip izazova) variraju u zavisnosti od tipa izazova koji se kreira.
2. Koraci 8-9 su isti kao u slučaji 2.2.1.
3. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace mu poruka da nije uneo ime izazova, ne dolazi do promena u bazi.

### Trener neuspesno kreira izazov-nije uneo opis

1. Koraci su isti kao u slučaji 2.2.1. samo sto nije uneo opis.
2. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace poruka da nije uneo opis, ne dolazi do promena u sistemu.

### Trener neuspesno kreira izazov-nije uneotrajanje izazova

1. Koraci su isti kao u slučaji 2.2.1. samo sto nije uneo trajanje.
2. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace poruka da nije uneo trajanje, ne dolazi do promena u sistemu.

### Trener neuspesno kreira ‘water based’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu mililitara

1. Koraci su isti kao u slučaji 2.2.1. samo sto nije uneo mililitre ili je uneo u pogresnom obliku.
2. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace poruka da nije adekvatno uneo mililitre, ne dolazi do promena u sistemu.

### Trener neuspesno kreira ‘food based’ izazov-nije adekvatno uneo kolicinu kalorija

1. Koraci su isti kao u slučaji 2.2.1. samo sto nije uneo kalorije ili je uneo u pogresnom obliku.
2. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace poruka da nije adekvatno uneo kalorije, ne dolazi do promena u sistemu.

### Trener neuspesno kreira ‘train based’ izazov-nije adekvatno uneo vreme treniranja

1. Koraci su isti kao u slučaji 2.2.1. samo sto nije uneo ste ili je uneo u pogresnom obliku.
2. Nakon što trener ispuni formu on pritisne dugme “Submit!” iskace poruka da nije adekvatno uneo sate, ne dolazi do promena u sistemu.

## Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.

## Preduslovi

Pre kreiranja izazova trener mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan.

## Posledice

Trenerova odluka da se izazov objavi se beleži u bazu podataka. Nakon sto je izazov postavljen korisnici se mogu prijaviti na njega.