Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti promene lozinke

verzija 1.0.

A picture containing shape

Description automatically generated

Zapisnik o verzijama dokumenta

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DATUM** | **VERZIJA** | **OPIS** | **AUTORI** |
| 26.03.2022. | 1.0. | osnovna verzija | Elena Vidić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc99206008)

[1.1. Rezime 4](#_Toc99206009)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc99206010)

[1.3. Reference 4](#_Toc99206011)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc99206012)

[2. Scenario promene lozinke 5](#_Toc99206013)

[2.1. Kratak opis 5](#_Toc99206014)

[2.2. Tok događaja 5](#_Toc99206015)

[2.2.1. Trener uspešno menja lozinku 5](#_Toc99206016)

[2.2.2. Trener neuspešno menja lozinku 5](#_Toc99206017)

[2.3. Posebni zahtevi 5](#_Toc99206018)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc99206019)

[2.5. Posledice 5](#_Toc99206020)

# Uvod

## Rezime

Svrha dokumenta je definisanje scenarija upotrebe pri promeni lozinke kod trenera, sa primerima odgovarajućih html stranica (ManageAccount.html) i dokumentom sa slikama (korisničkim ekranima) odgovarajućih prozora korisničkog interfejsa.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Namena ovog dokumenta je da detaljno objasni proces promene lozinke kod trenera. 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 promene lozinke

## Kratak opis

Trener može promeniti svoju lozinku po sopstvenoj želji.

## Tok događaja

### Trener uspešno menja lozinku

1. Trener treba da klikne na dugme “Manage Account” koje se nalazi na komandnoj liniji.
2. Treneru će se otvoriti nova stranica, na toj stranici u dugo tekstualno polju treba da unese novu lozinku.
3. Trener treba da pritisne dugme “Commit Changes”, nova lozinka se unosi i sistem i njegova lozinka je promenjena.

### Trener neuspešno menja lozinku

1. Koraci 1 i 2 su isti kao u slučaju 2.2.1.
2. Trener ne pritiska dugme “Commit Changes”, ne dolazi do promene 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

Posledice zavise od ishoda scenarija toka događaja.