Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti odjavljivanja sa izazova verzija 1.0.

A picture containing shape

Description automatically generated

Zapisnik o verzijama dokumenta

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **DATUM** | **VERZIJA** | **OPIS** | **AUTORI** |
| 25.03.2022. | 1.0. | osnovna verzija | Tijana Mitrović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc99058216)

[1.1. Rezime 4](#_Toc99058217)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc99058218)

[1.3. Reference 4](#_Toc99058219)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc99058220)

[2. Scenario odjavljivanja sa izazova 5](#_Toc99058221)

[2.1. Kratak opis 5](#_Toc99058222)

[2.2. Tok događaja 5](#_Toc99058223)

[2.2.1. Korisnik se uspešno odjavljuje sa izazova 5](#_Toc99058224)

[2.3. Posebni zahtevi 5](#_Toc99058225)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc99058226)

[2.5. Posledice 5](#_Toc99058227)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odjavljivanju sa izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica i dokumentom sa slikama (korisničkim ekranima) odgovarajućih prozora korisničkog interfejsa.

## 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.

## 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 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem da ne postoje prijavljeni izazovi, ako korisnik trenutno nije prijavljen ni na jedan izazov? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario odjavljivanja sa izazova

## Kratak opis

Registrovani korisnik može da se odjavi sa izazova koji nisu završeni.

## Tok događaja

### Korisnik se uspešno odjavljuje sa izazova

1. Svi izazovi na koje je korisnik prijavljen i koji nisu još završeni 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 levom delu odeljka, sa procentom odrađenog dela datog izazova i dugmićem za odjavljivanje u donjem desnom delu odeljka.
2. Korisnik pritiska dugme da bi se odjavio sa izazova i odeljak nestaje.

## Posebni zahtevi

Posebni zahtevi ne postoje.

## Preduslovi

Pre prijavljivanja na izazove korisnik mora biti najavljen na sistem, odnosno login scenario mora biti uspešan i mora da se nalazi na stranici sa njegovim ne završenim izazovima. Takođe, korisnik mora da bude prijavljen na neki izazov i da taj izazov nije završen.

## Posledice

Iz baze podataka gde se čuvaju prijavljeni izazovi, izazov sa koga se korisnik odjavio se briše.