

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat Betway**

# **Scenario promene uloge**

**Verzija 1.0**

### Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
20.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Anja Kovačević

## 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 promene uloge .....	5
2.1. Kratak opis .....	5
2.2. Tok događaja.....	5
2.2.1. Korisnik uspešno menja ulogu .....	5
2.3. Posebni zahtevi .....	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice .....	5

# 1.Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri promeni uloge, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

## 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

## 1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1		
2		
3		

## **2. Scenario promene uloge**

### **2.1. Kratak opis**

Korisnik u svakom trenutku u aplikaciji može da promeni svoju ulogu, u zavisnosti od toga da li želi da se kladi ili postavlja kvote.

### **2.2. Tok događaja**

#### 2.2.1. Korisnik uspešno menja ulogu

1. Na profilu u gornjem desnom uglu nalaze se dugmad „Kvoter“ i „Igrac“. Pritiskom na jednu od njih korisnik menja ulogu (ako je bio kvoter i pritisne da dugme „Igrac“ korisnik menja status u igrača a ako pritisne na polje kvoter zadržava status i obrnutos).

### **2.3. Posebni zahtevi**

Potrebno je testirati ispravnost dugmadi „Kvoter“ i „Igrac“

### **2.4. Preduslovi**

Korisnik mora biti ulogovan.

### **2.5. Posledice**

Korisnik menja svoj status.