

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Betway

Scenario logovanja korisnika

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 logovanja korisnika..... | 5 |
| 2.1. Kratak opis | 5 |
| 2.2. Tok događaja..... | 5 |
| 2.2.1. Korisnik se uspešno loguje | 5 |
| 2.2.2. Neuspeh prilikom logovanja (korisničko ime ne postoji u bazi podataka) | 5 |
| 2.2.3. Neuspeh prilikom logovanja (lozinka ne odgovara korisničkom imenu) | 5 |
| 2.3. Posebni zahtevi | 6 |
| 2.4. Preduslovi..... | 6 |
| 2.5. Posledice | 6 |

1.Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri logovanju korisnika, 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 logovanja korisnika

2.1. Kratak opis

Korisnik unosi korisničko ime i šifru. Korisničko ime i šifra mora da se poklope sa imenom koje već postoji u bazi i tada je logovanje uspešno. Zatim korisnik bira režim da li želi da bude kvoter ili igrač.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik se uspešno loguje

1. U desnom gornjem uglu se nalazi dugme „Prijavi se“ (na stranici za registraciju), koje korisnik pritiska kada je registrovan na sistem i želi da se prijavi na svoj nalog.
2. Korisnik unosi svoje korisničko ime u polje „Korisničko ime“.
3. U polje „Lozinka“ unosi odgovarajuću lozinku
4. Na dugme „Potvrdi“, ako se njegovi podaci nalaze u bazi, korisnik se uspešno prijavljuje i otvora se prozor za izbor statusa (korisnik ili kvoter).
5. Korisnik bira jednu od opcija, nakon čega se otvara stranica korisnika.

2.2.2. Neuspeh prilikom logovanja (korisničko ime ne postoji u bazi podataka)

1. Akcije 1 ista kao u scenariju 2.2.1.
2. Korisnik unosi korisničko ime koje ne postoji u bazi podataka.
3. Akcija 3 ista kao u scenariju 2.2.1. i pritiska dugme „Potvrdi“
4. Korisničko ime nije prihvaćeno(zadržava se na stranici za logovanje), korisnik unosi novo, prihvatljivo korisničko ime ili mora da se registruje

2.2.3. Neuspeh prilikom logovanja (lozinka ne odgovara korisničkom imenu)

1. Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1.
2. Korisnik unosi lozinku koja ne odgovara prethodno unetom korisničkom imenu
3. Korisnik pritiska dugme „Potvrdi“
4. Lozinka nije prihvaćena(zadržava se na stranici za logovanje), korisnik unosi novu lozinku koja se slaže sa korisničkim imenom.

2.3. Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost je potrebno uraditi u prvoj fazi testiranja da bi korisnik mogao da se prijavi na svoj nalog i koristi aplikaciju. Potrebno je testirati da li se prozori za izbor statusa i naloga ispravno otvaraju (ispravna funkcija dugmadi).

2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti registrovan.

2.5. Posledice

Korisnik je ulogovan u aplikaciju.