

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## **Projekat Betway**

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti klađenja na utakmice**

**Verzija 1.0**

### Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
23.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Mihailo Milenković

## 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 klađenja na utakmice.....	5
2.1. Kratak opis.....	5
2.2. Tok događaja .....	5
2.2.1. Igrač uspešno uplaćuje tiket .....	5
2.2.2. Neuspeh prilikom uplate tiketa .....	5
2.2.3. Igrač ne unosi tiket.....	5
2.3. Posebni zahtevi.....	6
2.4. Preduslovi .....	6
2.5. Posledice .....	6

# 1.Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kladenju na utakmice, 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	Da li je potrebno praviti scenario gde igrač želi da stavi istu utakmicu više puta na tiket sa različitim događajima (vratiti poruku da je to nemoguće) ili samo označiti ova polja kao radio buttons?	
2		
3		

## **2. Scenario kladenja na utakmice**

### **2.1. Kratak opis**

Igrač prvo u ponudi pronalazi kvotera na čije utakmice želi da se kladi. Zatim iz ponude njegovih utakmica bira kvote koje mu se svidjaju i stavlja ih na tiket. Nakon toga unosi iznos za uplatu a aplikacija mu automatski prikazuje mogući dobitak. Aplikacija prikazuje i maksimalni iznos za uplatu (mora biti manji od stanja računa igrača i takav da mogući dobitak bude manji od stanja računa izabranog kvotera). tiket se dodaje na listu korisnikovih tiketa. Kvoteru stiže obavještenje da se neko kladio na njegovu ponudu. Kvoter takodje može videti sve tikete igrača koji su se kladili na njegovu ponudu.

### **2.2. Tok događaja**

#### 2.2.1. Igrač uspešno uplaćuje tiket

1. Igrač pritisne opciju „Klađenje“ na glavnoj stranici.
2. Prikazuje se lista kvotera. Igrač bira kvotera kod koga želi da se kladi.
3. Prikazuju se utakmice izabranog kvotera. Igrač bira utakmice na koje želi da se kladi i pritiska kvote na događaje koje želi da odigra na tiketu.
4. Igraču se prikazuje ukupna kvota na tiketu.
5. U polje „Uplata“ igrač unosi iznos za uplatu koji želi i pritiska dugme „Posalji tiket“.
6. Tiket je uspešno uplaćen i sledi povratak na glavnu stranicu.

#### 2.2.2. Neuspeh prilikom uplate tiketa

1. Akcije 1, 2 i 3 iste kao u scenariju 2.2.1.
2. Igrač unosi iznos za uplatu koji nije dozvoljen (veći od maksimalnog ili manji od minimalnog) i pritiska dugme „Posalji tiket“.
3. Igraču se ponovo prikazuje ista stranica sa porukom: “Nemoguć iznos za uplatu. Molimo Vas da pokušate ponovo.”

#### 2.2.3. Igrač ne unosi tiket

1. Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1.
2. U polje „Uplata“ igrač unosi iznos za uplatu koji želi i pritiska dugme „Posalji tiket“ a da prethodno nije napravio tiket.

3. Igraču se ponovo prikazuje ista stranica sa porukom: “Niste napravili tiket. Molimo Vas da pokušate ponovo.”

### **2.3. Posebni zahtevi**

Datu funkciju treba uraditi u prvoj fazi izrade aplikacije i dati joj prioritet pri testiranju.

### **2.4. Preduslovi**

Pre klađenja na utakmice korisnik mora biti prijavljen na sistem kao igrač (login scenario uspešan).

### **2.5. Posledice**

Tiket se beleži u bazu podataka. Ažuriraju se stanja računa igrača i kvotera. Iznos za uplatu se prebacuje sa računa igrača na račun kvotera kod kojeg je tiket uplaćen.