Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat ePutuj

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti kupovina karte**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 21.03.2023. | 1.0 | inicijalna verzija | Milica Cvetković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc130368868)

[1.1 Rezime 4](#_Toc130368869)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc130368870)

[2. Scenario kupovina karte 4](#_Toc130368871)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc130368872)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc130368873)

[*2.2.1* *Korisnik uspešno kupuje kartu direktno kroz ponudu i plaća nakon ostvarene vožnje* 4](#_Toc130368874)

[*2.2.2* *Korisnik uspešno kupuje kartu kroz rezervaciju i plaća nakon ostvarene vožnje* 4](#_Toc130368875)

[*2.2.3* *Korisnik uspešno kupuje kartu kroz rezervaciju i plaća online* 4](#_Toc130368876)

[*2.2.4* *Korisnik uspešno kupuje kartu kroz ponudu i plaća online* 5](#_Toc130368877)

[*2.2.5* *Kupovina karte neuspešna zbog neispravnih podataka sa kartice* 5](#_Toc130368878)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc130368879)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc130368880)

[2.5 Posledice 5](#_Toc130368881)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe kupovine karte.

## 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.

# Scenario kupovina karte

## Kratak opis

Nakon odabira ponude ili zabeležene rezervacije korisnik ima mogućnost kupovine karte za koju je potrebno uneti osnovne podatke ne bi li oni bili sačuvani i kako bi se u sistemu umanjilo slobodno mesto odgovarajuće ponude, samim tim obaveštavajući privatnika da će ostvariti prihod.

## Tok događaja

### *Korisnik uspešno kupuje kartu direktno kroz ponudu*

1. Korisniku se otvara stranica sa prikazanom ponudom.
2. Korisnik bira opciju kupi kartu pritiskom na dugme **Kupi kartu.**
3. Otvara se popup prozor, gdje korisnik unosi količinu karata koju želi da kupi.
4. Bira način plaćanja, postoji samo gotovina.
5. Bira, ukoliko želi da iskoristi neku od nagrada koje posjeduje.
6. Pritiskom na dugme **Kupi** ostavruje uspjesnu kupovinu, ukoliko su podaci odgovarajući.

### *Korisnik uspešno kupuje kartu kroz rezervaciju*

1. Akcija 1 ista kao u 2.2.1
2. Korisnik ima mogućnost promene broja karata, rezervacija ce biti uspešna ukoliko je taj broj u skladu sa brojem preostalih mesta vezanih za tu ponudu.
3. Naredne akcije iste kao 4,5, 6 u 2.2.1

## Posebni zahtevi

Ne postoje.

## Preduslovi

Korisnik je izabrao ponudu/rezervaciju i pritisnuo dugme za kupovinu karte

## Posledice

U slučajevima uspeha iz 2.2.1, 2.2.2, 2.2.3 i 2.2.4 korisnik je izvršio kupovinu karte i novac mu je skinut s računa ukoliko je plaćanje izvršeno online, dok u 2.2.5 kupovina je neuspešna jer određeni podatak nije unet ispravno.