

---

# LINGOLINGO

---

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

*Srčići*

*Ksenija Bulatović 730/19*

*Miloš Jovanović 669/13*

*Miloš Ćirković 333/17*

MART 17, 2020

V 1.0

**Istorija izmena**

| <b>Datum</b>   | <b>Verzija</b> | <b>Kratak opis</b> | <b>Autor</b>    |
|----------------|----------------|--------------------|-----------------|
| 27. Mart 2021. | 1.0            | Inicijalna verzija | Miloš Jovanović |
|                |                |                    |                 |
|                |                |                    |                 |

## Sadržaj

|                                                         |   |
|---------------------------------------------------------|---|
| 1. Uvod .....                                           | 3 |
| 1.1 Rezime .....                                        | 3 |
| 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe .....               | 3 |
| 1.3 Reference.....                                      | 3 |
| 1.4 Otvorena pitanja .....                              | 3 |
| 2. Scenario autorizacije .....                          | 4 |
| 2.1 Kratak opis .....                                   | 4 |
| 2.2 Tok događaja.....                                   | 4 |
| 2.2.1 Korisnik kreira novi nalog .....                  | 4 |
| 2.2.2 Korisnik se loguje na profil Igrača.....          | 5 |
| 2.2.3 Korisnik se loguje na profil Profesora .....      | 5 |
| 2.2.4 Korisnik se loguje na profil Administratora ..... | 5 |
| 2.3 Posebni zahtevi .....                               | 6 |
| 2.4 Preduslovi .....                                    | 6 |
| 2.5 Posledice .....                                     | 6 |

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Projekat LingoLingo je deo praktične nastave predmeta Principi softverskog inženjerstva. Aplikacija je namenjena svima koji imaju potrebu za formiranjem sistema za testiranje, proveru znanja i učenje stranih jezika putem interneta.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Tekst koji sledi definiše probleme koje aplikacija rešava, namenu aplikacije, funkcionalnosti koje ona pruža, zahteve koji su postavljeni i ideje za dalje unapređivanje. Dokument je namenjen članovima tima, klijentu, kako bi se definisala materija koju treba modelovati.

## 1.3 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

## 1.4 Otvorena pitanja

| Redni broj | Opis                                                                                               | Rešenje |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1          | Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima prilikom učitane stranice?                 |         |
| 2          | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem prilikom previše neuspešnih pokušaja autorizacije? |         |
|            |                                                                                                    |         |

## 2. Scenario autorizacije

### 2.1 Kratak opis

Korisnici koji već imaju napravljen nalog imaju mogućnost da pristupe svom nalogu unosom korisničkog imena i šifre u za to namenjena polja. Postoje tri tipa korisnika sa nalogom. Igrač nema pravo da menja pitanja, samo da ih čita i odgovara na njih. Profesor ima pravo da menja postojeća pitanja i dodaje nova, kao i da čita reportove poslate za određeno pitanje. Administrator ima pravo da odobri registraciju novih Profesora i Administratora, kao i da suspenduje nalog Igrača ili Profesora.

Prilikom logovanja se vrši autorizacija gde se prema korisničkom imenu i šifri određuju tip i pravo korisnika. Ukoliko novi član želi da napravi svoj nalog, pristupa HTML formi u koju unosi neophodne podatke za registraciju, kada se vrši provera postojanja korisničkog imena u bazi podataka. Ukoliko uneto korisničko ime već postoji, korisnik biva obavešten i od njega se zahtev da unese novo korisničko ime.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik kreira novi nalog

1. Korisnik klikne na dugme „Kreiraj novi nalog“, koje mu zatim prikaže formu za unošenje podataka. Unosi se:
  - Ime
  - Prezime
  - e-mail adresa
  - username
  - password
  - Tip naloga (Igrač, Profesor, Administrator)
2. Korisnik će dobiti povratnu informaciju o grešci ukoliko je uneta e-mail adresa ili korisničko ime već zauzeto, i moći će da proba ponovo.
3. Ukoliko su podaci regularni, korisnik će dobiti informaciju o tome da je registracija uspešno izvršena, i biće prebačen na odgovarajuću stranu, u zavisnosti od svog tipa naloga.
4. Ukoliko je tip naloga Igrač, korisnik će odmah biti prebačen na početnu stranu Igrača, gde će odmah moći da započne novu igru.
5. Ukoliko je tip naloga Profesor ili Administrator, korisnik će morati da sačeka da mu neki od postojećih Administratora odobri registraciju, nakon čega će moći da se uloguje na svoj nalog.

### 2.2.2 Korisnik se loguje na profil Igrača

1. Korisnik klikne na dugme „Igrač“, koje ga zatim prebacuje na stranu za prijavljivanje Igrača.
2. Ukoliko su podaci za prijavu pogrešni, korisnik će biti obavešten o tome i moći će da pokuša ponovo.
3. Ukoliko su podaci za prijavu korektni, korisnik će biti prebačen na početnu stranu za Igrača gde će imati sledeće opcije:
  - da promeni aktivni jezik
  - da započne Basic igru
  - da započne Survival igru
  - da započne Practice
  - da pregleda Highscore za svaki tip igre, kao i globalni Highscore.

### 2.2.3 Korisnik se loguje na profil Profesora

1. Korisnik klikne na dugme „Profesor“, koje ga zatim prebacuje na stranu za prijavljivanje Profesora.
2. Ukoliko su podaci za prijavu pogrešni, korisnik će biti obavešten o tome i moći će da pokuša ponovo.
3. Ukoliko su podaci za prijavu korektni, a neki od postojećih Administratora još uvek nije odobrio ovaj nalog, korisnik će dobiti obaveštenje o tome da nalog još uvek čeka odobrenje, i da pokuša kasnije.
4. Ukoliko su podaci za prijavu korektni i nalog je odobren od strane nekog od postojećih Administratora, korisnik će biti prebačen na početnu stranu za Profesore, gde će imati sledeće opcije:
  - da vidi sva uneta pitanja u bazi za izabrani jezik
  - da unese nova pitanja za izabrani jezik
  - da vidi da li je neko od pitanja iz baze prijavljeno kao nekorektno (bilo neprikladno ili pogrešno)

### 2.2.4 Korisnik se loguje na profil Administratora

1. Korisnik klikne na dugme „Administrator“, koje ga zatim prebacuje na stranu za prijavljivanje Administratora.
2. Ukoliko su podaci za prijavu pogrešni, korisnik će biti obavešten o tome i moći će da pokuša ponovo.
3. Ukoliko su podaci za prijavu korektni, a neki od postojećih Administratora još uvek nije odobrio ovaj nalog, korisnik će dobiti obaveštenje o tome da nalog još uvek čeka odobrenje, i da pokuša kasnije.
4. Ukoliko su podaci za prijavu korektni i nalog je odobren od strane nekog od postojećih Administratora, korisnik će biti prebačen na početnu stranu za Administratore, gde će imati sledeće opcije:
  - da vidi listu svih naloga u sistemu, i da suspenduje neke trajno ili na određeno vreme
  - da vidi listu naloga koji čekaju odobrenje, i da odobri ili odbaci zahtev za registraciju.

### **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

### **2.4 Preduslovi**

Pre bilo kakve radnje na sistemu (bilo da je igra, ili dodavanje pitanja, ili upravljanje nalogima), korisnik mora biti najavljen na sistem (login scenario uspešan).

### **2.5 Posledice**

Odgovor se beleži u bazu podataka.