Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Explore Serbia**

**Specifikacija scenarija brisanja svoje reklame**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 23.3.2022. | 1.0 | inicijalna verzija | Nikola Bjelobaba |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

**1. Uvod4**

1.1 Rezime4

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe4

1.3 Reference4

1.4 Otvorena pitanja4

**2. Scenario brisanja svoje reklame**4

2.1. Kratak opis4

2.2. Tok događaja4

2.3. Posebni zahtevi5

2.4. Preduslovi5

2.5. Posledice5

# **Uvod**

## **Rezime**

Definisanje slučaja upotrebe brisanja svoje reklame od strane zanatlije.

## **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.

## **Reference**

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za izradu specifikacije upotrebe(SSU) i prototipa korisničkog interfejsa.

## **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Redni broj** | **Opis** | **Rešenje** |
| 1. |  |  |
| 2. |  |  |
| 3. |  |  |
| 4. |  |  |

# **Scenario brisanja svoje reklame**

## **2.1 Kratak opis**

(Preuzeto iz projektnog zadatka)

Zanatlija ima mogućnost da obriše svoju reklamu.

## **2.2 Tok dogadjaja**

Glavni tok događaja:

1. Zanatlija nalazi svoju reklamu i klikće na dugme za brisanje reklame.
2. Sistem javlja da je reklama izbrisana.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema

## **2.4 Preduslovi**

Zanatlija mora da ima reklamu.

## **2.5 Posledice**

Obrisan sadržaj se više ne prikazuje na sajtu.