



Elektrotehnički Fakultet Univerziteta u Beogradu

Principi Softverskog Inženjerstva

TrebaMilgrac.rs – Sajt Za Sportske Entuzijaste

IT&Sport

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prijave
korisnika na sistem

Istorija Izmena

Verzija	Datum	Opis	Autori
1.0	5.3.2019.	Osnovna Verzija	Momčilo Savić
Finalna			

1. Uvod

- 1.1. Rezime
- 1.2. Namena Dokumenta i Ciljne Grupe
- 1.3. Reference
- 1.4. Otvorena pitanja

2. Scenario prijave korisnika na sistem

- 2.1. Kratak opis
- 2.2. Tok događaja
 - 2.2.1. Korisnik unosi ispravno korisnicko ime i lozinku
 - 2.2.2. Korisnik unosi pogresnu lozniku
 - 2.2.3. Korisnik unosi nepostojece korisnicko ime
- 2.3. Posebni zahtevi
- 2.4. Preduslovi
- 2.5. Posledice

1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri registraciji 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

1.3.1. Projektni zadatak

1.3.2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4. Otvorena pitanja

2. Scenario prijave korisnika na sistem

2.1. Kratak opis

Da bi korisnik mogao da ucestvuje u okupljanju i odrzavanju sportske igre u odredjenom terminu, neophodno je da njegovi podaci postoje u bazi podataka. Nakon registracije korisnik ce moci da drugima ponudi svoj prostor za odrzavanje termina sporta ili da se pridruzi odredjenom terminu. Takodje, svaki registrovani korisnik moze da ocenjuje i moze biti ocenjen od strane drugih korisnika na osnovu performansi prikazanih na terenu.

2.2. Tok dogadjaja

2.2.1. Korisnik unosi ispravno korisnicko ime i lozinku

2.2.1.1. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi svoje korisnicko ime

2.2.1.2. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi sifru

2.2.1.3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“

2.2.1.4. Sistem utvrdjuje da uneto korisnicko ime postoji u bazi, i da se uneta sifra podudara sa sifrom koja se nalazi u bazi za dato korisnicko ime, koja je uneta prilikom registracije korisnika, i vraća korisniku informaciju o neuspeloj prijavi

2.2.2. Korisnik unosi pogresnu lozinku

2.2.2.1. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi zeljeno korisnicko ime

2.2.2.2. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi zeljenu sifru

2.2.2.3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“

2.2.2.4. Sistem utvrdjuje da uneto korisnicko ime postoji u bazi, ali da se uneta sifra ne podudara sa sifrom koja se nalazi u bazi za dato korisnicko ime, koja je uneta prilikom registracije korisnika, i vraća korisniku informaciju o neuspeloj prijavi

2.2.3. Korisnik unosi nepostojee korisnicko ime

2.2.3.1. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi zeljeno korisnicko ime

2.2.3.2. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi zeljenu sifru

2.2.3.3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“

2.2.3.4. Sistem utvrđuje da uneto korisnicko ime postoji u bazi, i vraća korisniku informaciju o neuspeloj prijavi

2.3. Posebni zahtevi

Posebnu pažnju treba posvetiti prilikom pravljenja upita za dohvaćanje informacija iz baze, i hesiranje lozinke, kako bi se sprečio neautorizovan pristup bazi

2.4. Preduslovi

Da bi prijava bila uspesna, korisnik mora biti registrovan u bazi.

2.5. Posledice

Prilikom uspesne prijave, sajt prelazi u rezim „Registrovani clan“