*Elektrotehnički Fakultet Univerziteta u Beogradu*

*Principi Softverskog Inženjerstva*

# TrebaMiIgrac.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 |
| 1.1 | 14.5.2019 | Osnovna Verzija | Momčilo Savić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Finalna |  |  |  |

# Sadržaj

1. **Uvod**
   1. Rezime
   2. Namena Dokumenta i Ciljne Grupe
   3. Reference
   4. Otvorena pitanja
2. **Scenario prijave korisnika na sistem**
   1. Kratak opis
   2. Tok dogadjaja
      1. Korisnik unosi ispravno korisničko ime i lozinku
      2. Korisnik unosi pogrešnu lozniku
      3. Korisnik unosi nepostojeće korisničko ime
   3. Posebni zahtevi
   4. Preduslovi
   5. Posledice
3. **Uvod**
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavi korisnika na sistem, sa primerima odgovarajućih html stranica

* 1. **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. **Reference**
     1. Projektni zadatak
     2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
  2. **Otvorena pitanja**

1. **Scenario prijave korisnika na sistem**
   1. **Kratak opis**

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

**Tok dogadjaja**

* + 1. **Korisnik unosi ispravno korisničko ime i lozinku**
       1. U odgovarajuce polje na ekranu korisnik unosi svoje korisničko ime
       2. U odgovarajuce polje na ekranu korisnik unosi lozinku
       3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“
       4. Sistem utrvdjuje da uneto korisničko ime postoji u bazi, i da se uneta lozinka podudara sa lozinkom koja se nalazi u bazi za dato korisničko ime, koja je uneta prilikom registracije korisnika, i vraća korisniku informaciju o uspešnoj prijavi
    2. **Korisnik unosi pogrešnu lozinku**
       1. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi željeno korisničko ime
       2. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi željenu lozinku
       3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“
       4. Sistem utrvdjuje da uneto korisničko ime postoji u bazi, ali da se uneta lozinka ne podudara sa lozinkom koja se nalazi u bazi za dato korisničko ime, koja je uneta prilikom registracije korisnika, i vraća korisniku informaciju o neuspeloj prijavi
    3. **Korisnik unosi nepostojeće korisničko ime**
       1. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi željeno korisničko ime
       2. U odgovarajuće polje na ekranu korisnik unosi željenu lozinku
       3. Korisnik pritiska dugme „Prijavi se“
       4. Sistem utrvdjuje da uneto korisničko ime ne postoji u bazi, i vraća korisniku informaciju o neuspeloj prijavi
  1. **Posebni zahtevi**

Posebnu paznju treba posvetiti prilikom pravljenja upita za dohvatanje informacija iz baze, I heširanje lozinke, kako bi se sprecio neautorizovan pristup bazi

* 1. **Preduslovi**

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

* 1. **Posledice**

Prilikom uspešne prijave, sajt prelazi u rezim za registrovane korisnike