*Elektrotehnički Fakultet Univerziteta u Beogradu*

*Principi Softverskog Inženjerstva*

# TrebaMiIgrac.rs – Sajt Za Sportske Entuzijaste

IT&Sport

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registracije korisnika

# Istorija Izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Verzija | Datum | Opis | Autori |
| 1.0 | 5.3.2019. | Osnovna Verzija | Momčilo Savić |
| 1.1 | 14.5.2019. | Nakon FR | Momčilo Savić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Finalna | 7.6.2019. | Finalna Verzija | Momčilo Savić |

# Sadržaj

1. **Uvod**
   1. Rezime
   2. Namena Dokumenta i Ciljne Grupe
   3. Reference
   4. Otvorena pitanja
2. **Scenario registracije korisnika**
   1. Kratak opis
   2. Tok dogadjaja
      1. Korisnik unosi ispravne podatke
      2. Korisnik unosi pogrešne podatke
   3. Posebni zahtevi
   4. Preduslovi
   5. Posledice
3. **Uvod**
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri registraciji korisnika, 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 registracije korisnika**
   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.

* 1. **Tok dogadjaja**
     1. **Korisnik unosi ispravne podatke**
        1. U polje “korisničko ime” korisnik unosi željeno korisničko ime
        2. U polje “lozinka” korisnik unosi željenu lozinku
        3. U polje “potvrdi lozinku” korisnik unosi željenu lozinku
        4. U polje email korisnik unosi svoj email
        5. Korisnik pritiska dugme „Registruj se“
        6. Sistem utrvdjuje da uneto korisničko ime ne postoji u bazi, da se lozinka I potvrda lozinke slazu I da je email u ispravnoj formi, I vraća korisniku informaciju da je registracija uspešno obavljena i prebacuje sajt u režim za registrovane korisnike
     2. **Korisnik unosi neispravne podatke**
        1. U polje “korisničko ime” korisnik unosi željeno korisničko ime
        2. U polje “lozinka” korisnik unosi željenu lozinku
        3. U polje “potvrdi lozinku” korisnik unosi željenu lozinku
        4. U polje email korisnik unosi svoj email
        5. Korisnik pritiska dugme „Registruj se“
        6. Sistem utvrdjuje da nisus vi podaci ispravno uneti I vraća korisniku informaciju da registracija nije uspela, ističe polja gde je otkrivena greška I ostavlja korisnika na istoj stranici
  2. **Posebni zahtevi**

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

* 1. **Preduslovi**

Korisnik mora posetiti stranicu.

* 1. **Posledice**

Prilikom uspešne registracije informacije (korisničko ime – lozinka) se beleže u bazu.