

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat ProLab

Specifikacija scenarija upotrebe funktionalnosti prihvatanja zahteva

Verzija 1.0

Istorija izmena

| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
|-------------|---------|--------------------|---------------|
| 20.03.2021. | 1.0 | inicijalna verzija | Nemanja Lazić |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Sadržaj

| | | |
|-------|---|---|
| 1. | Uvod | 4 |
| 1.1 | Rezime | 4 |
| 1.2 | Namena dokumenta i ciljne grupe | 4 |
| 1.3 | Reference | 4 |
| 1.4 | Otvorena pitanja | 4 |
| 2. | Scenario prihvatanja zahteva | 4 |
| 2.1 | Kratak opis | 4 |
| 2.2 | Tok događaja | 4 |
| 2.2.1 | Administrator bira opciju za prihvatanje zahteva za željeni zahtev iz liste zahteva | 4 |
| 2.2.2 | Administrator bira opciju za odbijanje zahteva za željeni zahtev iz liste zahteva | 4 |
| 2.3 | Posebni zahtevi | 4 |
| 2.4 | Preduslovi | 4 |
| 2.5 | Posledice | 5 |

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe – prihvatanje zahteva za Administratora.

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. 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 |
|------------|------|---------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

2. Scenario prihvatanja zahteva

2.1 Kratak opis

Administrator je u mogućnosti da prihvati/odbije zahteve za dodavanje/brisanje kurseva.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Administrator bira opciju za prihvatanje zahteva za željeni zahtev iz liste zahteva

1. Sistem prikazuje odgovarajuću poruku

2.2.2 Administrator bira opciju za odbijanje zahteva za željeni zahtev iz liste zahteva

1. Sistem prikazuje odgovarajuću poruku

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Ako je predmet prihvaćen, u bazi će se kreirati predmet.