

Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI

Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Sportska kladjenja

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
22.3.2021	1.0	Inicijalna verzija	Marko Gloginja Stefan Luković

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 sportskog kladenja	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe sportskog klađenja, 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 zaupotrebu.

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 sportskog klađenja

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik popunjava tiket i kladi se.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik bira utakmice iz tabele i ishod meča na koji želi da se kladi kao i iznos koji želi da uplati.
2. Potvrđuje klikom na "Submit".
3. Sistem proverava validnost podataka.
4. Svi podaci su validni, sistem ispisuje "Uspešna uplata".
5. Nakon završetka svih utakmica sa tiketa, ukoliko su svi ishodi pogođeni, korisniku se isplaćuje dobitak na račun.

Proširenja

- 4.a Nisu popunjeni svi podaci.
 - .1: Korisnik se obaveštava porukom.
 - .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.
- 4.b Korisnik nema dovoljno tokena na računu.
 - .1: Korisnik se obaveštava porukom.
 - .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.
- 4.c Neki od izabranih mečeva je već počeo.
 - .1: Korisnik se obaveštava porukom.
 - .2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.d Uneta uplata tokena je negativna.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

.2: Korisnik se vraća na korak 1. ili odustaje.

2.3 Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost treba realizovati u najranijim fazama implementacije, jer ostatak sistema zavisi od ove funkcionalnosti.

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da igra Sportska kladjenja mora da bude prijavljen i mora da ima određenu količinu tokena na nalogu.

2.5 Posledice

Tekuća vrednost tokena korisnika će se ažurirati u bazi podataka u zavisnosti od ishoda događaja.