

Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI

Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Promena kvota

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 promene kvota	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 promene kvota, 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 promene kvota

2.1 Kratak opis

Registrovani moderator ili administrator ažuriraju kvote za odabranu utakmicu.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Administrator ili moderator pronalazi u listi utakmicu za koju želi da promeni kvotu i u polje „Nova“ upisuje novu vrednost za određeni ishod meča.
2. Potvrđuje podatke klikom na dugme “Submit”.
3. Sistem proverava validnost podataka.
4. Svi podaci su validni, sistem ažurira postojeću listu utakmica i ispisuje poruku “Utakmica je uspešno dodata”

Proširenja

4.a Nisu popunjeni svi podaci.

- .1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.
- .2: Administrator ili moderator se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.b Izabrana su dva ista tima za domaćina i gosta utakmice.

- .1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.
- .2: Administrator ili moderator se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.c Neka od popunjenih kvoti nije validna.

- .1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.
- .2: Administrator ili moderator se vraća na korak 1. ili odustaje.

2.3 Posebni zahtevi

Funkcionalnost nije kritična za sistem pa se može realizovati u kasnijim fazama implementacije.

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da doda utakmicu u listu utakmica mora biti prijavljen kao moderator ili administrator.

2.5 Posledice

Promenjene kvote su zabeležene u bazi podataka.