

Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI

Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti kupovine tokena

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 kupovine tokena	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 kupovine tokena, 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 kupovine tokena

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik menja novac sa bankovnog računa za tokene koje koristi u ponuđenim igrama.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik unosi količinu tokena koju želi da kupi.
2. Potvrđuje klikom na dugme “Submit”.
3. Sistem proverava validnost unete količine i stanje na računu.
4. Svi podaci su validni, sistem ispisuje “Uspešna kupovina”.

Proširenja

4.a Nije uneta količina tokena.

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

4.b Uneta količina je negativna.

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

4.c Banka je odbila transakciju.

- .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 kupio tokene, mora imati validan račun u banci sa dovoljno novca na njemu i mora biti ulogovan.

2.5 Posledice

Kupljeni tokeni se dodaju na tekuću (trenutnu) količinu, a novac na računu se smanjuje.