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 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadrzaj

[1. Uvod 5](#_Toc67492055)

[1.1 Rezime 5](#_Toc67492056)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 5](#_Toc67492057)

[1.3 Reference 5](#_Toc67492058)

[1.4 Otvorena pitanja 5](#_Toc67492059)

[2. Scenario registracije korisnika 5](#_Toc67492060)

[2.1 Kratak opis 5](#_Toc67492061)

[2.2 Tok dogadjaja 5](#_Toc67492062)

[2.3 Posebni zahtevi 6](#_Toc67492063)

[2.4 Preduslovi 6](#_Toc67492064)

[2.5 Posledice 6](#_Toc67492065)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

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 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 registracije korisnika

2.1 Kratak opis

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

2.2 Tok dogadjaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik unosi količinu tokena koju želi da kupi.
2. Potvrđuje klikom na dugme “Submit”.
3. Sistem provera validnost unite 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.