Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti odjave korisnika**

**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 pri registraciji korisnika, 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

Korisnik se odjavljuje iz sistema.

2.2 Tok dogadjaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik pritiska dugme “Odjava”.
2. Sistem ga odjavljuje i vraća na početnu stranu.

.

2.3 Posebni zahtevi

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

2.4 Preduslovi

Da bi se korisnik odjavio, mora biti prijavljen.

2.5 Posledice

Korisnik posle odjavljivanja se vraća na početnu stranu.