Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prodaje 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 prodaje 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 svoje tokene za novac koji će biti dodat na njegov bankovni račun.

2.2 Tok dogadjaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik unosi količinu tokena koju želi da proda.
2. Potvrđuje klikom na dugme “Submit”.
3. Sistem provera validnost podataka.
4. Svi podaci su validni, sistem ispisuje “Uspešna prodaja“.

Proširenja

4.a Nije uneta količina tokena.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.b Uneta je veća količina od tekućeg stanja tokena.

.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.

4.d Uneta količina tokena je negativna.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

2.3 Posebni zahtevi

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik prodao tokene, mora imati određenu količinu tokena na svom korisničkom nalogu. Takođe mora biti prijavljen.

2.5 Posledice

Broj tokena se smanjuje za unetu količinu prodaje, a novac na računu se povećava.