Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti** Sportska klađenja

**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 sportskom klađenju, 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 sportskog klađenja

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik popunjava tiket i kladi se.

2.2 Tok dogadjaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik bira utakmice iz tabele i ishod meča na koji želi da se kladi kao i iznos koji želi da uplati.
2. Sistem provera validnost podataka.
3. Svi podaci su validni, sistem ispisuje “Uspešna uplata“ i vraća korisniku ID tiketa.
4. (Korisnik u svakom trenutku na osnovu ID-a tiketa može da proveri njegov trenutni status.)
5. Nakon završetka svih utakmica sa tiketa, ukoliko su svi ishodi pogođeni, korisniku se isplaćuje dobitak na račun.

Proširenja

4.a Nisu popunjeni svi podaci.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.b Korisnik nema dovoljno tokena na računu.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.c Neki od izabranih mečeva je već počeo.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.d Uneta uplata 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 mogao da igra Sportska klađenja mora da bude prijavljen i mora da ima određenu količinu tokena na nalogu.

2.5 Posledice

Tekuća vrednost tokena korisnika će se ažurirati u bazi podataka u zavinosti od ishoda dogadjaja.