Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti** Unos rezultata utakmice

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 22.3.2021 | 1.0 | Inicijalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[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 Unosa rezultata utakmice, 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 unosa rezultata utakmice

2.1 Kratak opis

Registrovani moderator ili administrator unose ishod odabrane utakmice.

2.2 Tok dogadjaja

Osnovni uspešni scenario

1. Administrator ili moderator pronalazi u listi utakmicu za koju želi da unese ishod i u polje „Ishod“ upisuje neku od vrenosti (1, x, 2)
2. Potvrđuje podatke klikom na dugme “Submit“.
3. Sistem proverava validnost podataka.
4. Svi podaci su validni, system isplaćuje dobitak korisnicima kojima je ovaj meč bio presudan za odigrani tiket i ispisuje poruku “Ishod utakmice je uspešno odabran”.

Proširenja

4.a Izabrani ishod nije validan.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

.2: Administrator ili moderator se vraća na korak 1. ili odustaje.

4.b Utakmica nije završena.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

.2: Administrator ili moderator se vraća na korak 1. ili odustaje.

2.3 Posebni zahtevi

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da izabere ishod utakmice koja je završena mora biti prijavljen kao moderator ili administrator.

2.5 Posledice