Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti** Dodavanje utakmice

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 22.3.2021 | 1.0 | Inicijalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
| 5.6.2021 | 1.0 | Finalna verzija | Marko Gloginja Stefan Luković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1. Uvod 4](#_Toc67771897)

[1.1 Rezime 4](#_Toc67771898)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc67771899)

[1.3 Reference 4](#_Toc67771900)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc67771901)

[2. Scenario dodavanja utakmice 4](#_Toc67771902)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc67771903)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc67771904)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc67771905)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc67771906)

[2.5 Posledice 5](#_Toc67771907)

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

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe dodavanja 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 dodavanja utakmice

2.1 Kratak opis

Registrovani moderator ili administrator dodaje novu utakmicu.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Administrator ili moderator bira ponuđene timove i upisuje kvote za ishode utakmice i vreme odigravanja.
2. Potvrđuje podatke klikom na dugme “Submit“.
3. Sistem proverava validnost podataka.
4. Svi podaci su validni, sistem ažurira postojeću listu utakmica i ispisuje poruku “Utakmica je uspešno dodata”

Proširenja

4.a Nisu popunjeni svi podaci.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

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

4.b Izabrana su dva ista tima za domaćina i gosta utakmice.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

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

4.c Neka od popunjenih kvoti nije validna.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

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

4.d Vreme odigravanja nije validno.

.1: Administrator ili moderator se obaveštava porukom.

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

2.3 Posebni zahtevi

Funkcionalnost nije kritična za sistem pa se može realizovati u kasnijim fazama implementacije.

2.4 Preduslovi

Da bi korisnik mogao da doda utakmicu u listu utakmica mora biti prijavljen kao moderator ili administrator.

2.5 Posledice

U bazi podataka je evidentirana nova utakmica.