Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**promene lozinke**

**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](#_Toc69299359)

[1.1 Rezime 4](#_Toc69299360)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc69299361)

[1.3 Reference 4](#_Toc69299362)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc69299363)

[2. Scenario promene lozinke 4](#_Toc69299364)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc69299365)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc69299366)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc69299367)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc69299368)

[2.5 Posledice 5](#_Toc69299369)

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

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri promeni lozinke, 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 promene lozinke

2.1 Kratak opis

Ukoliko korisnik zeli da promeni svoju lozinku, može je promeniti unošenjem stare lozinke pa zatim nove. Nova lozinka će se ažurirati u bazi podataka.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Korisnik unosi staru i novu lozinku.
2. Potvrđuje unete podatke klikom na dugme “Submit”.
3. Sistem proverava validnost stare lozinke.
4. Svi podaci su validni, sistem ispisuje “Uspešna promenjena lozinka“.

Proširenja

4.a Nisu popunjeni svi podaci.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.b Nova lozinka je ista kao stara.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

4.c Uneta stara lozinka se ne poklapa.

.1: Korisnik se obaveštava porukom.

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

2.3 Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost treba realizovati u najranijim fazama implementacije, jer je bitna stavka u napredovanju sistema.

2.4 Preduslovi

Da bi se korisnik promenio lozinku, mora biti vec prijavljen.

2.5 Posledice

Promenjna lozinka će se ažurirati u bazi podataka.