Elektrotehnički fakultet u Beogradu SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Vivaldi – Online kockarnica

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti** Uvid u istoriju klađenja

**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](#_Toc69299467)

[1.1 Rezime 4](#_Toc69299468)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc69299469)

[1.3 Reference 4](#_Toc69299470)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc69299471)

[2. Scenario uvida u istoriju klađenja 4](#_Toc69299472)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc69299473)

[2.2 Tok događaja 4](#_Toc69299474)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc69299475)

[2.4 Preduslovi 4](#_Toc69299476)

[2.5 Posledice 5](#_Toc69299477)

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

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe uvida u istoriju klađenja, 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 uvida u istoriju klađenja

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik ili administrator (za određenog korisnika) može da vidi sve prethodne opklade i igre.

2.2 Tok događaja

Osnovni uspešni scenario

1. Administrator bira korisnika za kojeg želi da vidi prethodno odigrane igre i opklade. (Korisnik preskače ovaj korak)
2. Unose se filteri pretrage.
3. Sistem vraća tabelu sa odigranim igrama i opkladama zadatog korisnika (registrovanog korisnika).

Proširenja

4.a Nema podataka odabrane filtere.

.1: Administrator ili korisnik se obaveštava porukom.

.2: Administrator ili korisnik 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 pogleda prethodno odigrane opklade i igre mora biti prijavljen kao korisnik ili administrator.

2.5 Posledice

Ne postoje posledice.