Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Cinerman

-SSU-

-Radnik aplikacija-

-Funkcionalnost: Prijava radnika na sistem i njegova upotreba tog sistema-

Sadržaj

[Istorija izmena 2](#_Toc38122208)

[1. Uvod 3](#_Toc38122209)

[1.1 Rezime 3](#_Toc38122210)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 3](#_Toc38122211)

[1.3 Reference 3](#_Toc38122212)

[1.4 Otvorena pitanja 3](#_Toc38122213)

[2. Scenario prijavljivanja (logovanja) na sistem i upotrebe tog sistema 3](#_Toc38122214)

[2.1 Kratak opis 3](#_Toc38122215)

[2.2 Tok dogadjaja 3](#_Toc38122216)

[3. Posebni zahtevi 5](#_Toc38122217)

[4. Preduslovi 5](#_Toc38122218)

[5. Posledice 5](#_Toc38122219)

# Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 08.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija SSU dokumenta za prijavu radnika na sistem i njegova upotreba tog sistema | Lara Vuković |
| 18.04.2020. | 1.1 | Izmena SSU nakon faze Modelovanja baze podataka | Nikola Krstić |
| 07.06.2020 | 1.1 | Izmene SSU nakon svih izvršenih promena | Lara Vuković |

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe prilikom prijave radnika na sistem i njegova upotreba sistema radnik aplikacije.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se koristiti i prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

## Reference

* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1. | Koliko puta omogućiti radniku da proba da se uloguje na sistem, pre nego što se sistem zaključa zbog unetog pogrešnog korisničkog imena ili lozinke? |  |
|  |  |  |

# Scenario prijavljivanja (logovanja) na sistem i upotrebe tog sistema

## Kratak opis

Svaki radnik bioskopa ima svoje korisničko ime i lozinku koje unosi kako bi se prijavio na sistem. Nakon prijave, on u ponudi dobija sve radnje koje može da izvršava: prodaja i rezervacija karata,potvrda rezervacije registrovanje korisnika i registrovanje novog Loyality korisnika.

## Tok dogadjaja

U ovom odeljku opisuju se glavni scenario interakcije radnika sa aplikacijom.

Takođe, moguće je navesti i alternativne tokove, to jest scenarije, na primer šta se desi ako dođe do neke vrste greške.

Jedan scenario ima jedinstven tok, a na svim mestima grananja, to jest na mestima gde postoji neki izbor, mora se izabrati jedan od ponuđenih tokova, a ostale opisati u dodatnim scenarijima.

##### Osnovni uspešan scenario

1. Radnik unosi svoje korisničko ime
2. Radnik unosi lozinku
3. Radnik potvrđuje prijavljivanje (logovanje) na sistem pritiskom na dugme „Log in“
4. Sistem proverava unete podatke
5. Radnik se uspešno (prijavio) logovao na sistem
6. Radnik bira radnju koju želi da izvrši

1.Bira da proda ili rezerviše kartu pritiskom na dugme “Prodaj/Rezerviši“

1. U prvom padajućem meniju bira datum filma

2. U drugom padajućem meniju bira film

3. U trećem padajućem meniju bira vreme filma

4. Pritiskom na dugme pređi na kupovinu prikazuje se stanje slobodnih i zauzetih sedišta u toj sali označava prethodno opisan broj sedišta koje želi da proda/rezerviše

5. Na osnovu zahteva kupca da mu se karte rezervišu ili prodaju,radnik unosi korisničko ime kupca i pritiska dugme “Rezerviši“ odnosno „Prodaj“

2.Bira da potvrdi rezervaciju

1. U prvi pravougaonik unosi korisničko ime korisnika

2. Pritiska dugme “Unesi korisnicko ime”

3. U naredna tri pravougaonika se redom ispisuju rezervisani film i pojavljuju dva dugmeta: “Izvrsi kupovinu” i “Otkazi rezervaciju”

5. Zaposleni pritiska dugme “Izvrsi kupovinu” kako bi potvrdio rezervaciju i prodao kartu

6. 5. Zaposleni pritiska dugme “Otkazi rezervaciju” kako bi uklonio rezervaciju za datog korisnika iz baze

3.Bira da registruje novog korisnika pritiskom na dugme “Registruj“

1. U prvi pravougaonik unosi ime korisnika

2. U drugi pravougaonik unosi prezime korisnika

3. U treći pravougaonik unosi email korisnika

4. U treći pravougaonik unosi korisničko ime korisnika

5. U četvrti pravougaonik unosi lozinku korisnika

6. Zaposleni pritiska dugme “Unesi korisnika“ ili dugme “Unesi Loyality“ u zavisnosti od toga da li novi korisnik želi da bude običan ili Loyality korisnik

4.Bira da posotjeći korisnik postane Loyality pritiskom na dugme “Postani Loyality“

1. U polje za unos radnik unosi korisničko ime

2. Pritiskom na dugme “Unesi Loyality“ korisnik postaje Loyality

##### Proširenja

3a. Sistem je offline

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Sistem obaveštava ako neki od podataka nije unet

4a. Radnik je uneo pogrešne podatke

.1: Ispisuje se poruka o grešci

6.1.5.a: Nisu uneseni ispravni podaci, sistem javlja odgovarajuću grešku

6.2.2.a: Za datog korisnika ne postoji rezervacija,sistem javalja grešku

6.3.6.a: Sistem daje upozorenje da u neko od polja nije unet podatak

6.4.2.a: Sistem daje upozorenje da u polje nije unet podatak

6.4.2.b: Sistem daje upozorenje da se korisnik ne nalazi u sistemu

# Posebni zahtevi

Ovom delu aplikacije moguće je pristupiti tek nakon što se kreira Admin aplikacija.

# Preduslovi

Pre nego što bilo koji radnik želi da pristupi svom sistemu, potrebno je da ga glavni administrator kompanije unese u sistem kao zaposlenog te kompanije.

# Posledice

Kao rezultat prijavljivanja na sistem, radnik dobija mogućnost da pristupi upravljanju bioskopskim resursima, sa ciljem da ispunjava određene zahteve korisnika tog bioskopa.

## 