Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Cinerman

-SSU-

-Admin aplikacija-

-Funkcionalnost: Kupovina i rezervacija karata-

Sadržaj

[Istorija izmena 2](#_Toc34566840)

[1. Uvod 3](#_Toc34566841)

[1.1 Rezime 3](#_Toc34566842)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 3](#_Toc34566843)

[1.3 Reference 3](#_Toc34566844)

[1.4 Otvorena pitanja 3](#_Toc34566845)

[2. Scenario prijavljivanja(logovanja) na sistem 3](#_Toc34566846)

[2.1 Kratak opis 3](#_Toc34566847)

[2.2 Tok dogadjaja 3](#_Toc34566848)

[3. Posebni zahtevi 4](#_Toc34566849)

[4. Preduslovi 4](#_Toc34566850)

[5. Posledice 4](#_Toc34566851)

# Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 08.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija SSU za kupovinu i rezervaciju karata | Ivan Rakonjac |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe prilikom kupovine ili rezervacije karata preko sajta, sa strane korisnika.

## 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 dugo omogućiti korisniku da bira sedišta koja želi da koristi, a da to nije potvrdio, jer time onemogućava ostale da izaberu to sediste. |  |

# Scenario kupovine/rezervacije karata

## Kratak opis

Nakon odabira željenog filma i termina, korisniku se pruža mogućnost odabira mesta koje će koristiti u sali. Pružene su mo opcije rezervacije karata, kao i opcija kupovine istih za one odlučnije kupce.

## Tok dogadjaja

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

Takodje je moguće navesti i alternativne tokove, to jest scenarije, na primer šta se desi ako dodje 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 ponudjenih tokova, a ostale opisati u dodatnim scenarijima.

##### Osnovni uspešan scenario

1. Korisnik bira koji film želi da gleda
2. Bira željeni termin
3. Pritiska dugme odaberi sedište
4. Unosi broj sedišta koja su mu potrebna
5. Bira gde želi da sedi
6. Bira opciju kupi ili rezerviši
7. Pritiska dugme NASTAVI
8. Loguje se na sistem
9. Karta je kupljena ili rezervisana

##### Proširenja

3a. Nema slobodnih sedišta za dati termin

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost odabira drugog termina

3b. Sistem je offline

.1: Ispisuje se poruka o grešci

4a. Nema dovoljno slobodnih sedišta za dati termin

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost odabira drugog termina

5a. Isteklo je vreme za odabir

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost ponovnog odabira sedišta

8a. Korisnik je uneo pogrešne podatke

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Proverava se broj pokušaja logovanja

.2.1: Ako je manji od 3, ide se na korak 1

.2.2: Ako je veći ili jednak 3, sistem se blokira na neko vreme

9a. Korisnik nema dovoljno novca ili poena na kartici.

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost ponovnog odabira nekog jeftinijeg filma ili mogućnost da uplati novac na svoj račun.

# Posebni zahtevi

Bitno je da korisnik bude prijavljen na sistem.

# Preduslovi

Potrebno je da korisnik pri kupovini ima dovoljno novca ili poena na svom nalogu.

# Posledice

Kao rezultat korisnik je od svoje kuće rezervisao ili kupio karte za željeni film.

## 