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 |
| 26.03.2020. | 1.1 | Verzija nakon FR | Ivan Rakonjac |
| 18.04.2020. | 1.2 | Verzija nakon faze Modelovanja baze podataka | Nikola Krstić |
| 08.06.2020. | 1.3 | Verzija nakon implementacije | 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 sedište. |  |

# 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 mu 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.

Takođe 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. Bira gde zeli da sedi
4. Bira opciju kupi ili rezerviši
5. Loguje se/Registruje na sistem
6. Karta je kupljena ili rezervisana

##### Proširenja

3a. Nema slobodnih sedišta za dati termin

.1: Sva sedista su siva (zauzeta)

3b. Sistem je offline

.1: Ispisuje se poruka o grešci

5a. Mesta su rezervisana

.1: Ispisuje se poruka o grešci

.2: Korisniku se daje mogućnost ponovnog odabira sedišta

# Posebni zahtevi

Bitno je da korisnik bude prijavljen na sistem.

# Preduslovi

Da bi korisnik ostvario popust na karte, neophodno je da bude član Lozalty kluba.

# Posledice

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