Elektrotehnički fakultet u Beogradu   
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Cinerman

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prijavljivanje korisnika

Verzija 1.0

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 7.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Damir Savić |
| 07.06.2020. | 2.0 | Izmena SSU nakon implementacije: Dodat scenario kada korisnik zaboravi lozinku | Nikola Krstić |

Sadržaj

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Uvod    1. Rezime    2. Namena dokumenata i ciljne grupe    3. Reference    4. Otvorena pitanja 2. Scenario prijavljivanja korisnika    1. Kratak opis    2. Tok dogadjaja       1. Uspešna prijava na sistem       2. Neispravno korisničko ime ili lozinka 3. Posebni zahtevi 4. Preduslovi 5. Posledice | 4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  5.  5.  5. |

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prijavljivanju korisnika, sa odgovarajućim primerima prototipa.

## 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. Izrada SSU i prototipa aplikacije

## 1.4 Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 2. Scenario prijavljivanja korisnika

## 2.1 Kratak opis

Registrovani korisnici mogu da se prijave na sistem unošenjem svog korisničkog imena ili broja Loyalty kartice , u zavisnosti od tipa korisnika, i unošenjem šifre.

## 2.2 Tok dogadjaja

### 2.2.1 Uspešna prijava na sistem

1. Korisnik pristupa stranici za prijavljivanje
2. Korisnik unosi odgovarajuću kombinaciju email-a i lozinke
3. Korisnik potvrdjuje da želi prijavu na sistem pritiskom na dugme prijavi
4. Sistem vrši proveru podataka u bazi podataka
5. Sistem preusmerava korisnika na željenu stranicu

### 2.2.2 Neispravno korisničko ime ili lozinka

1. Korisnik pristupa stranici za prijavljivanje
2. Korisnik unosi odgovarajuću kombinaciju korisničkog imena i lozinke
3. Korisnik potvrdjuje da želi prijavu na sistem pritiskom na dugme prijavi
4. Sistem vrši proveru podataka u bazi podataka
5. Sistem vraća poruku korisniku da nije uneo ispravne podatke

### 2.2.3 Korisnik je zaboravio lozinku

1. Korisnik unosi Ime, Prezime i Email
2. Pritiska se dugme za resetovanje lozinke
3. Proveravaju se podaci
4. Ako je neki od podataka lose unesen, ispisuje se poruka o gresci, i povratak na korak 1
5. Korisnik unosi novu lozinku i potvrdu lozinke
6. Pritiska dugme Promeni lozinku
7. Proveravaju se podaci
8. Ako uneti podaci nisu isti, povratak na prethodnu stranicu i korak 1
9. Ako su uneti podaci dobri, korisnik se preusmerava na stranicu za logovanje

# 3.Posebni zahtevi

Radi očuvanja privatnosti korisnika prilikom unosa lozinke karaktere bi trebalo promeniti u specijalne karaktere (npr. \*)

# 4. Preduslovi

Korisnik je već izvršio registraciju, tj. njegovi podaci postoje u bazi podataka.

# 5. Posledice

Korisniku su dodeljene odredjene privilegije u sistemu na osnovu vrste naloga koju poseduje.

## 