Elektrotehnički fakultet u Beogradu   
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Cinerman

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registrovanje korisnika

Verzija 1.0

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 8.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Damir Savić |
| 18.04.2020 | 1.1 | Ispravka SSU nakon faze Modelovanje baze podataka | Nikola Krstić |

Sadržaj

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Uvod    1. Rezime    2. Namena dokumenata i ciljne grupe    3. Reference    4. Otvorena pitanja 2. Scenario registrovanja korisnika    1. Kratak opis    2. Tok dogadjaja       1. Uspešna registracija korisnika       2. Proširenja 3. Posebni zahtevi 4. Preduslovi 5. Posledice | 4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  4.  5.  5.  5. |

## 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 |
| 1. | Kako kontrolisati validnost e-mail adrese korisnika koji se prijavljuje? |  |
|  |  |  |

# 2. Scenario registrovanja korisnika

## 2.1 Kratak opis

Korisnik, to jest u ovom slučaju kupac, može da se registruje na sistem, kao običan korisnik ili kao Loyalty korisnik, to jest član kluba. Ako se registruje kao običan korisnik, od njega se traži da unese najosnovnije podatke prilikom registracije (ime, prezime, korisničko ime, e-mail i šifru), i njegovi podaci se skladište u bazi običnih korisnika.

Korisnik takođe može da se registruje i kao Loyalty korisnik, i on nakon uspešne registracije dobija broj kartice koju će moći da podigne kada sledeći put ode u bioskop. Njegovi podaci se beleže u bazu Loyalty članova, i on prilikom svake kupovine karata dobija popust.

## 2.2 Tok dogadjaja

### 2.2.1 Uspešna registracija korisnika

1. Izbor vrste članstva iz padajuće liste (Loyalty ili običan)
2. Unos ostalih podataka (Ime, Prezime, e-mail, lozinka kao i potvrda lozinke)
3. Sistem proverave podatke i unosi ih u bazu podataka
4. U zavisnosti od vrste članstva korisniku se vraća potvrdna poruka za običnog korisnika ili broj kartice za loyalty korisnika

### 2.2.2 Proširenja

3a e-mail adresa postoji u sistemu   
Korisniku se vraća poruka da već postoji nalog sa tom adresom.

3b Nisu sva polja popunjena  
Polja koja nisu popunjena se obeležavaju crvenim okvirom.

3c Polja lozinka i potvrda lozinke imaju različite vrednosti   
Korisniku se vraća poruka da se lozinke ne slažu.

# 3.Posebni zahtevi

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

# 4. Preduslovi

Nema

# 5. Posledice

Korisnik se unosi u bazu podataka i ostvaruje privilegije koje mu odredjena vrsta naloga dozvoljava.