Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat

Cinerman

-SSU-

-Radnik aplikacija-

-Funkcionalnost: Upotreba sistema radnik aplikacije-

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 i upotrebe tog sistema 3](#_Toc34566846)

[2.1 Kratak opis 3](#_Toc34566847)

[2.2 Tok događaja 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 dokumenta za upotrebu sistema radnik aplikacije | Lara Vuković |
| 18.04.2020. | 1.1 | Izmena nakon faze Modelovanja baza podatka | Nikola Krstić |
|  |  |  |  |

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe prilikom upotrebe 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario upotrebe sistema radnik aplikacije

## Kratak opis

Nakon prijave, radnik u ponudi dobija sve radnje koje može da izvršava: prodaja i rezervacija karata, registrovanje Loyalty korisnika, uplata na račun Loyalty 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 bira radnju koju želi da izvrši

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

1. U prvom padajućem meniju bira dan filma

2. U drugom padajućem meniju bira vreme filma

3. U trećem padajućem meniju bira film

4. U četvrtoj kutiji bira broj karata

5. Na mapi sale koja prikazuje stanje slobodnih i zauzetih sedišta u toj sali označava prethodno opisan broj sedišta koje želi da proda/rezerviše

6. Na osnovu zahteva kupca da mu se karte rezervišu ili prodaju, radnik pritiska dugme “Rezerviši“ odnosno „Prodaj“

2.Bira da registruje novog Loyalty 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 četvrti pravougaonik unosi lozinku korisnika

5. Zaposleni pritiska dugme “Registruj“ kako bi registrovao unetog korisnika kao novog Loyalty korisnika

##### Proširenja

1.1.a. Sistem je offline

.1: Ispisuje se poruka o grešci

1.2.a. Sistem je offline

.1: Ispisuje se poruka o grešci

1.2.5.a.Korisnik je već unet u sistem

.1: Ispisuje se poruka o grešci

# Posebni zahtevi

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

# Preduslovi

Potrebno je da se radnik prijavi (loguje) na sistem pre upotrebe istog.

# Posledice

Radnik dobija mogućnost da pristupi upravljanju bioskopskim resursima, odnosno da prodaje karte, registruje nove Loyalty korisnike i izvršava uplate na račune već postojećih Loyalty korisnika.

## 