

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Auction house

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti registracije gosta

Verzija 1.0

Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	9.3.2019.	osnovna verzija	Mihailo Obradović

Sadržaj

1. Uvod	2
1.1. Rezime	2
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	2
1.3. Reference	2
2. Scenario za registraciju gosta	2
2.1. Opis	2
2.2. Glavni tok događaja	2
2.2.1 Gost prelazi sa osnovne stranice na stranicu za registrovanje	2
2.2.2 Gost popunjava neophodne podatke preko otvorene forme	3
2.2.3 Gost potvrđuje registraciju	3
2.3. Alternativni tokovi događaja	3
2.3.1 Gost nije popunio neko od polja sa zadate forme	3
2.3.2 Gost je uneo već postojeći e-mail	4
2.3.2 Gost je uneo već postojeći username	4
2.4. Posebni zahtevi	4
2.5. Preduslovi	4
2.6. Posledice	4

1. Uvod

1.1. Rezime

U ovom dokumentu je dat scenario upotrebe za slučaj kada gost želi da se registruje.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj scenario je prvenstveno napisan za članove tima koji učestvuju u izradi projekta Auction house ali on takođe može i poslužiti i za pisanje uputstva za upotrebu.

1.3. Reference

1. Auction house (sam projektni zadatak)
2. Uputstvo za projektni zadatak
3. Primer jednog SSU dokumenta

2. Scenario za registraciju gosta

2.1. Opis

Ukoliko gost (korisnik koji nije registrovan) želi da se registruje on unosi svoje lične podatke. Ti podaci se čuvaju u bazi i korisnik ubuduće može da se prijavljuje na svoj nalog (log in).

2.2. Glavni tok događaja

2.2.1 Gost prelazi sa osnovne stranice na stranicu za registrovanje

1. Gost pritiska dugme “Register” iz gornjeg desnog ugla osnovne stranice čime se izvršava prelazak na stranicu za registrovanje.

2.2.2 Gost popunjava neophodne podatke preko otvorene forme

1. Dodavanje fotografije u polju “Profile picture”.
2. Popunjava polje “First Name”.
3. Popunjava polje “Last Name”.
4. Popunjava polje “Date of birth”.
5. Gost bira pol označavajući odgovarajući “Gender”.
6. Bira zemlju porekla u opciji “State”.
7. Upisuje broj telefona u “Telephone”.
8. Gost popunjava polje “E-mail”.
9. Popunjava polje “Username”.
10. Popunjava polje “Password”.
11. Gost štiklira opciju da se slaže sa uslovima korišćenja.

2.2.3 Gost potvrđuje registraciju

1. Na kraju, pritiskom na dugme “Register”, gost se registruje i njegovi podaci se čuvaju u bazi, a on dobije status korisnika.
2. Prelazi se na stranicu MessageInfo gde se ispisuje odgovarajuća poruka o uspešnoj registraciji.
3. Podaci za novog korisnika se čuvaju u bazi.

2.3. Alternativni tokovi događaja

2.3.1 Gost nije popunio neko od polja sa zadate forme

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko gost nije popunio neko od polja sa forme, po pritisku na dgume “Register” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke da neko/neka od polja nisu popunjena i označava ih.
3. Gost treba da popuni odgovarajuća polja kao što je opisano u scenariju 2.2.2 da bi uspešno nastavio registraciju.

2.3.2 Gost je uneo već postojeći e-mail

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko je gost uneo već postojeći e-mail, po pritisku na dugme “Register” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke.
3. Gost treba da promeni e-mail kako bi uspešno nastavio registraciju i nastavlja sa scenarijom 2.2.3.

2.3.2 Gost je uneo već postojeći username

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko je gost uneo već postojeći username, po pritisku na dugme “Register” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke.
3. Gost treba da promeni željeni username kako bi uspešno nastavio registraciju i nastavlja sa scenarijom 2.2.3.

2.4. Posebni zahtevi

Za ovaj scenario upotrebe nisu potrebni nikakvi posebni zahtevi.

2.5. Preduslovi

Za ovaj scenario upotrebe nisu potrebni nikakvi preduslovi.

2.6. Posledice

Po uspešnom okončanju registracije, podaci za novog člana su upisani u bazu podataka i gost dobija status korisnika.