

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Auction house

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti prijave korisnika

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 prijavu korisnika	2
2.1. Opis	2
2.2. Glavni tok događaja	2
2.2.1 Korisnik prelazi sa osnovne stranice na stranicu za prijavu	2
2.2.2 Korisnik popunjava neophodne podatke preko otvorene forme	3
2.2.3 Korisnik potvrđuje podatke	3
2.3. Alternativni tokovi događaja	3
2.3.1 Korisnik nije popunio neko od polja sa zadate forme	3
2.3.2 Korisnik je uneo usrename koji nije validan	3
2.3.2 Korisnik je uneo šifru koji nije validna	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 korisnik želi da se prijavi na svoj nalog.

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 prijavu korisnika

2.1. Opis

Prijava, odnosno logovanje korisnika, je moguće ukoliko se prethodno uspešno registrovao. Sada je potrebno da samo unese korisničko ime sa odgovarajućom šifrom.

2.2. Glavni tok događaja

2.2.1 Korisnik prelazi sa osnovne stranice na stranicu za prijavu

1. Korisnik pritiska dugme “Log in” iz gornjeg desnog ugla osnovne stranice čime se izvršava prelazak na stranicu za prijavu.

2.2.2 Korisnik popunjava neophodne podatke preko otvorene forme

1. Popunjava polje “Username”.
2. Popunjava polje “Password”.

2.2.3 Korisnik potvrđuje podatke

1. Pritiskom na dugme “Log in”, korisnik potvrđuje upisane podatke i ulazi na svoj nalog.
2. Prelazi se na stranicu MessageInfo gde se ispisuje odgovarajuća poruka o uspešnom logovanju.

2.3. Alternativni tokovi događaja

2.3.1 Korisnik nije popunio neko od polja sa zadate forme

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko korisnik nije popunio neko od polja sa forme, po pritisku na dugme “Log in” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke da neko/neka od polja nisu popunjena i označava ih.
3. Korisnik treba da popuni odgovarajuća polja kao što je opisano u scenariju 2.2.2 da bi uspešno nastavio prijavu na svoj nalog.

2.3.2 Korisnik je uneo username koji nije validan

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko je gost uneo username koji nije validan, po pritisku na dugme “Log in” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke. Za slučaj da korisnik (u ovom slučaju gost) još uvek nema nalog, potrebno je da se prvo registruje kao što je opisano u scenariju za registraciju gosta.
3. Korisnik treba da promeni username kako bi uspešno nastavio sa prijavom i dalje se nastavlja sa scenarijom 2.2.3.

2.3.2 Korisnik je uneo šifru koja nije validna

1. Ova akcija se odnosi na scenario 2.2.3.
2. Ukoliko je gost uneo pogrešnu šifru, po pritisku na dugme “Log in” sistem javlja grešku ispisivanjem poruke.
3. Korisnik treba da unese tačnu šifru kako bi uspešno nastavio sa prijavom i dalje se nastavlja sa scenarijom 2.2.3.

2.4. Posebni zahtevi

Korisnik ne može da se uloguje ukoliko mu je neko od administratora zabranio pristup nalogu.

2.5. Preduslovi

Potrebno je da korisnik već bude registrovan na aplikaciji, odnosno da ima otvoren nalog.

2.6. Posledice

Nakon uspešne prijave, korisnik ulazi na svoj nalog nakon čega može da izvršava sve opcije za koje ima privilegije.