Matchletic - Slučajevi upotrebe i scenariji

| Naziv | **Registracija korisnika (Kreiranje računa)** |
| --- | --- |
| Opis | Za korištenje ove aplikacije, potrebno je da korisnik napravi svoj račun pomoću kojega će moći da Match-uje s ostalim korisnicima i koristi ostale funkcionalnosti aplikacije. Račun je potreban jer je sve bazirano na ličnoj interakciji. |
| Vezani zahtjevi | Sigurnost podataka |
| Preduslovi | Račun nije kreiran |
| Posljedice - uspješan završetak | Uspješno kreiranje računa |
| Posljedice - neuspješan završetak | U slučaju postojanja navedenog računa,i neispravne e-mail adrese ili šifre koja je manja od 8 karaktera, ispisuje se greška o neuspjelom kreiranju i potrebi da se poprave greške. |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Korisniku se ulaskom u aplikaciju prikazuje opcija pravljenja računa. Kada je odabere ona ga vodi na stranicu sa formom gdje unosi podatke za račun, lične podatke i svoje igračke preference. Nakon potvrđivanja sa ispisuje poruka o uspješnom kreiranju ili grešci. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1 - Uspješno kreiranje računa

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere opciju kreiranja računa |  |
| 1. Unosi e-mail i šifru |  |
|  | 1. Potvrđuje prijavu |

Tok događaja 2 - Neispravan unos podataka

| Korisnik | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere opciju kreiranja računa |  |
| 1. Unosi e-mail i šifru |  |
|  | 1. Prijavljuje grešku ukoliko račun već postoji ili je nepostojeći e-mail ili šifra ne zadovoljava kriterij |
|  | 1. Obavještava korisnika o grešci u unosu |

| Naziv | **Prijava** |
| --- | --- |
| Opis | Korisnik se prijavljuje u aplikaciju tako što odabere Prijava na početnom ekranu aplikacije da bi mogao koristiti funkcionalnosti. |
| Vezani zahtjevi | / |
| Preduslovi | Račun kreiran |
| Posljedice - uspješan završetak | Uspješna prijava |
| Posljedice - neuspješan završetak | Za slučaj nepostojeće e-mail adrese u bazi korisnika ili netačne šifre za odabranog korisnika sistem ispisuje poruku da prijava nije uspjela, te da provjeri e-mail i šifru. |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Nakon odabira opcije korisnik unosi e-mail i šifru, a zatim se provjerava ispravnosti prijave i ako je uspješna, to ispisuje i vodi korisnika na njegov profil. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1 - Uspješna prijava

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere opciju kreiranja računa |  |
| 1. Unosi podatke |  |
|  | 1. Potvrđuje kreiranje računa i vodi na stranicu za prijavu. |

Tok događaja 2 - Neuspješna prijava

| Korisnik | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere opciju prijave |  |
| 1. Unosi podatke |  |
|  | 4. Prijavljuje grešku ukoliko račun ne postoji ili ako šifra ne odgovara |
|  | 5. Obavještava korisnika o neuspjeloj prijavi i ponovno daje istu mogućnost. |

| Naziv | **Pregled profila** |
| --- | --- |
| Opis | Korisnik u gornjem desnom uglu ima ikonicu svog profila koji može da pregledava i uređuje određene elemente i da izbriše svoj račun ako želi. |
| Vezani zahtjevi | / |
| Preduslovi | Račun kreiran |
| Posljedice - uspješan završetak | Promjene spremljene/Izbrisan račun |
| Posljedice - neuspješan završetak | Neuspjela potvrda |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Kada korisnik uđe u svoj profil ima pregled statistike odigrano/pobjede/izgubljene i listu osvojenih nagrada i priznanja. Ima opciju da uredi ili izbriše račun. Urediti može igračke preference, lične podatke i šifru. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1 - Uspješno spremljene promjene

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere “Uredi profil” -> Promijeni šifru/ Lične podatke / Izbriši profil |  |
| 1. Unese nove podatke |  |
| 1. Potvrdi unosom trenutne šifre |  |
|  | 1. Provjeri šifru i ispravnost podataka |
|  | 1. Spremi promjene u bazu/Izbriše račun iz baze korisnika |
|  | 1. Ispiše Promjene spašene |

Tok događaja 2 - Promjene nisu spremljene

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere “Uredi profil” -> Promijeni šifru/ Lične podatke / Izbriši profil |  |
| 1. Unese nove podatke |  |
| 1. Potvrdi unosom trenutne šifre |  |
|  | 1. Provjeri šifru i ispravnost podataka |
|  | 1. Ispiše poruku o problemu koji se desio (Neispravna šifra, Neispravni podaci) i ponudi ispravku greške |

| Naziv | **Postavljanje oglasa** |
| --- | --- |
| Opis | Da bi se desio “Match”, prvo neko mora da napravi oglas, a zatim drugi igrač da se javi na taj oglas. |
| Vezani zahtjevi | Jednostavnost korištenja |
| Preduslovi | Prijavljen korisnik |
| Posljedice - uspješan završetak | Kreiran oglas na koji drugi igrači mogu da se javljaju |
| Posljedice - neuspješan završetak | Nepotpun oglas - nemoguć za korištenje |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Kada korisnik bude želio da traži partnera za igru, imat će mogućnost postavljanja oglasa u kojem će navesti sport/igru, vrijeme i lokaciju (moći će odabrati više gradova). Nakon što postavi oglas, čekat će zahtjeve za igru od ostalih korisnika koje on može da prihvati ili odbije. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1 - Uspješno kreiranje oglasa

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere Novi oglas |  |
| 1. Odabere sport, unese svoje slobodno vrijeme, gradove i lokacije |  |
|  | 1. Pregleda vjerodostojnost podataka (vrijeme od 07-23h) i da li su uneseni svi potrebni |
|  | 1. Spremi oglas na korisnikov profil i omogući ga za pregledavanje od strane ostalih korisnika |
|  | 1. Ispiše poruku o uspješnom kreiranju oglasa |

Tok događaja 2 - Nepotpun oglas - nemoguć za korištenje

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Odabere novi oglas |  |
| 1. Odabere sport, unese svoje slobodno vrijeme, gradove i lokacije |  |
| Potvrdi unosom trenutne šifre |  |
|  | 1. Pregleda vjerodostojnost podataka (vrijeme od 07-23h) i da li su uneseni svi potrebni |
|  | 1. Ako je bilo koji od ta 3 podatka neupisan ili je vrijeme van 07-23 okvira ispisuje se poruka “Nepotpun oglas” i vraća ga na stranicu sa oglasima. |

| Naziv | **Traženje oglasa** |
| --- | --- |
| Opis | Korisnik u gornjem desnom uglu ima ikonicu svog profila koji može da pregledava i uređuje određene elemente i da izbriše svoj račun ako želi. |
| Vezani zahtjevi | / |
| Preduslovi | Korisnik prijavljen |
| Posljedice - uspješan završetak | / |
| Posljedice - neuspješan završetak | / |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Kada korisnik uđe u stranicu sa oglasima ima opciju da vrši pretragu po predstavljenim filterima ili da prelista sve dostupne odgovarajuće (po sportu i lokaciji) ponude. |
| Proširenja/Alternative | / |

| Naziv | **Slanje zahtjeva za igru** |
| --- | --- |
| Opis | Zahtjevom se javljamo na već postavljeni oglas. |
| Vezani zahtjevi | Notifikacije i podsjetnici |
| Preduslovi | Postavljen oglas |
| Posljedice - uspješan završetak | Zahtjev poslat drugom korisniku |
| Posljedice - neuspješan završetak | / |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Korisnik u okviru oglasa ima opciju za pošalje zahtjev kreatoru oglasa čime on iskazuje želju za igrom. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja - Zahtjev poslat

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Korisnik se nalazi na stranici s oglasima i pregleda željeni oglas |  |
| 1. Na oglas koji želi šalje zahtjev |  |
|  | 1. Veže sa zahtjevom za taj oglas (spašava ga) |
|  | 1. Šalje obavještenje drugom korisniku (onom koji je objavio oglas) |

| Naziv | **Prihvatanje zahtjeva** |
| --- | --- |
| Opis | Da bi došli do željenog cilja - “Match-a” oba korisnika trebaju da se slože o održavanju istog. To postižemo sa pošalji zahtjev - prihvati zahtjev. Naravno korisnik može i da odbije zahtjev. |
| Vezani zahtjevi | Notifikacije i podsjetnici |
| Preduslovi | Zahtjev poslan |
| Posljedice - uspješan završetak | Stvaranje “Match”-a / Odbijanje zahtjeva |
| Posljedice - neuspješan završetak | / |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Korisnik preko obavijesti ili preko svog profila može pronaći zahtjev za njegov oglas. Prikazuje mu se opcija Prihvati i Odbij. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1.1. - Stvaranje matcha

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Pronađe zahtjev |  |
| 1. Prihvati zahtjev |  |
|  | 1. Šalje obavijest drugom korisniku da je njegov zahtjev prihvaćen. |
|  | 1. Sprema “Match” |

Tok događaja 1.2. - Odbijanje zahtjeva

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Pronađe zahtjev |  |
| 1. Odbije zahtjev |  |
|  | 1. Šalje obavijest drugom korisniku da je njegov zahtjev odbijen. |

| Naziv | **Održavanje “Match”-a** |
| --- | --- |
| Opis | Kada bude vrijeme kada su se igrači dogovorili za igru imat će opciju u toku meča da potvrde da se isti održao i da unesu rezultat ako žele. |
| Vezani zahtjevi | Praćenje statistike i performansi |
| Preduslovi | Prihvaćen zahtjev |
| Posljedice - uspješan završetak | Meč odigran - na profile igrača se uvrštava statistika (da se održao, rezultat…) |
| Posljedice - neuspješan završetak | Meč nije odigran |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Kada bude vrijeme igrači će otvoriti aplikaciju i skenirati QR kodove da time potvrde da su se našli i odigrali meč. Ako žele moći će i unijeti rezultat. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1.1. - Meč održan i unesen rezultat

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Ulazi na “Match” |  |
|  | 1. Generiše QR kod kod Oglašivača |
| 1. Potraživač skenira QR kod |  |
| 1. Unosi rezultat |  |
|  | 1. Unosi da je održan meč |
|  | 1. Uređuje statistiku igrača prema unesenom rezultatu |

Tok događaja 1.2. - Meč održan i nije unesen rezultat

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Ulazi na “Match” |  |
|  | 1. Generiše QR kod kod Oglašivača |
| 1. Potraživač skenira QR kod |  |
| 1. Prostor za rezultat ostavlja praznim |  |
|  | 1. Unosi da je održan meč |
|  | 1. Meč vodi kao prijateljski |

Tok događaja 2 - Meč nije održan

| Korisnik sistema | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Ulazi na “Match” |  |
| 1. Skenira QR kod drugog igrača i daje svoj QR kod da drugi igrač može učiniti isto |  |
| 1. Unosi rezultat |  |
|  | 1. Unosi da nije održan meč |

| Naziv | **Ocjenjivanje i recenzije** |
| --- | --- |
| Opis | Ovom opcijom se insistira na fair-play igri u vidu ocjene svog rivala na osnovu toga da li je ispoštovao pa došao u dogovoreno vrijeme, da li je korektan igrač, da li ste se slagali oko rezultata ili jednostavno ste kompatibilni i dobro se slagali. |
| Vezani zahtjevi | Ocjenjivanje i recenzije |
| Preduslovi | Odigran meč |
| Posljedice - uspješan završetak | Ocijenjen igrač |
| Posljedice - neuspješan završetak | / |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Nakon igre korisnici će moći ostaviti recenziju na profil drugog igrača. |
| Proširenja/Alternative |  |

| Naziv | **Upravljanje korisnicima** |
| --- | --- |
| Opis | Administrator ima mogućnost pregleda pregleda prijava koje su korisnici poslali o nepoželjnim aktivnostima na platformi, pregleda svih korisničkih profila, slanja opomena te na kraju brisanja profila. |
| Vezani zahtjevi | Pregled profila, brisanje računa, pregled reportova |
| Preduslovi | Korisnički profili i prijave moraju postojati u sistemu. |
| Posljedice - uspješan završetak | Administrator može ukloniti korisnike koji krše pravila te dobiva uvid u sve prijave korisnika i može poduzeti odgovarajuće mjere. |
| Posljedice - neuspješan završetak | Aplikacija propada zbog zlonamjernih korisnika i manjka informacija o prijavama |
| Primarni akteri | Administrator |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Administrator se prijavljuje u sustav, pristupa sekciji za upravljanje korisnicima te može pregledati listu svih korisnika.  On odabire korisnika čiji profil želi pregledati, zatim može izbrisati korisnički profil ako je potrebno.  Administrator otvara sekciju za prijave korisnik, pregledava prijave i poduzima odgovarajuće radnje.  Sistem bilježi sve promjene i akcije administratora. |
| Proširenja/Alternative | / |

Tok događaja 1 - Pregledavanje reporta

| Administrator |
| --- |
| 1. Prijavljuje se u sustav |
| 1. Pregledava reportove |

Tok događaja 2 - Slanje opomene

| Administrator |
| --- |
| 1. Prijavljuje se u sustav |
| 2. Odabire korisnika koji ima loše recenzije |
| 1. Pregledava reportove korisnika |
| 1. Šalje opomenu |

Tok događaja 3 - Pregled profil

| Administrator | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Prijavljuje se u sustav |  |
| 1. Pregledava profil korisnika |  |

Tok događaja 4 - Brisanje profila korisnika

| Administrator | SISTEM |
| --- | --- |
| 1. Prijavljuje se u sustav |  |
| 1. Pregledava profil korisnika |  |
| 1. Briše profil |  |
|  | 1. Bilježi promjenu |

| Naziv | **Postignuća i prilagođavanje ranga** |
| --- | --- |
| Opis | Ovim opcijama se podstiče motivisanje korisnika na korištenje platforme i razvijanje takmičarskog duha. |
| Vezani zahtjevi | Održavanje meča |
| Preduslovi | Održan meč |
| Posljedice - uspješan završetak | Ažurirana rang lista i dodano postignuće na korisnikov profil. |
| Posljedice - neuspješan završetak | Rang lista postaje nerelevantna i ne prikazuje realno stanje. |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Nakon odigranog bar jednog meča za kojeg su uneseni rezultati, algoritam sistema rangira korisnike i dodaje se postignuće na korisnikov profil. |
| Proširenja/Alternative |  |

| Naziv | **Praćenje statistike i perfomansi igrača** |
| --- | --- |
| Opis | Ovim opcijama se prati uticaj aplikacije na korisnikov razvoj, performanse i društvenost. |
| Vezani zahtjevi | Održavanje meča |
| Preduslovi | Održan meč |
| Posljedice - uspješan završetak | Ažurirana statistika |
| Posljedice - neuspješan završetak | / |
| Primarni akteri | Korisnik sistema |
| Ostali akteri | / |
| Glavni tok | Nakon odigranog meča za kojeg su uneseni rezultati, aplikacija ažurira statistiku korisnika. |
| Proširenja/Alternative | / |