Elektrotehnički fakultet, Beograd

Filmski kviz

RC-32-003

Megamind

izveŠtaj o defektima za PROJEKAT “filmski kviz”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum:**       **13.4.2016.** | **Vreme:**      13:00 | **Mesto:**      Beograd |
| **Kratak opis:**  Izveštaj o defektima za projekat tima Megamind koji je rađen kao deo praktične nastave na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. Ovaj izveštaj o defektima je deo formalne recenzije (*formal review*) koju je uradio tim BB droids. | | |
| **Zakljucak:**  Nije potrebno raditi ponovnu inspekciju. Dokument je prihvatljiv uz dorade. | | |

**Overa:**

**Slavko Ivanović Slavko Ivanović**

**Moderator: Inspektor 1:**

**Dragana Milovančević Đorđe Živanović**

**Inspektor 2: Inspektor 3:**

**Jelica Cincović Jelica Cincović**

**Inspektor 4: Zapisničar:**

**Megamind**

**Autor:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spisak defekata i otvorenih pitanja**  **V - veci, M - manji, O - otvorena pitanja**  **Nap - napomena: O=Opste, S=Specificne 🡫** | | | | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija(e)** | **Opis** | **Veci** | | **Manji** | | **Otv.** | | **Nap** |
| 1 |  | Projektni zadatak v1.0.pdf | Nije naveden autor dokumenta, Istorija izmena nema kolonu za autora |  |  | X |  |  |  |  |
| 2 |  | Projektni zadatak v1.0.pdf | U tačkama 3.4 i 5.3 je navedeno da gost ima samo pristup prvoj strani sistema i mogućnost registracije, dok u tački 5.2 piše da je gostima omogućen pregled stranice sa celokupnom rang listom |  |  |  |  | X |  |  |
| 3 |  | SSU funkcionalnosti izbora igre.docx | Tačka 2.2.3, u prototipu se ostaje na stranici za izbor, ali nema poruke o nepostojanju korisnika i neuspešnom pokušaju |  |  | X |  |  |  |  |
| 4 |  | dodaj\_pitanje\_primer.html i dodaj\_pitanje\_slika.html | Prototip sadrži samo 2 od opisana 4 tipa pitanja, i ne odgovara u potpunosti datom opisu |  |  | x |  |  |  |  |
| 5 |  | SSU funkcionalnosti unosa novog pitanja u bazu znanja.docx | Na više mesta se prilikom opisa forme za unos pitanja pominju dugmad za izbor broja ponuđenih pitanja (verovatno se misli na odgovore) |  |  | X |  |  |  |  |
| 6 |  | SSU funkcionalnosti unosa novog pitanja u bazu znanja.docx | Greške u referisanju(primer tačka 2.2.2, stavka 2 glasi: “kao pod 2.2.2. pod tačkom 2”) |  |  | X |  |  |  |  |
| 7 |  | SSU funkcionalnosti izmene postojećeg pitanja.docx | Tačka 2.2.1 nije naveden tok događaja ukoliko su neispravni ulazni podaci | X |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  | SSU funkcionalnosti izmene postojećeg pitanja.docx | Forma za unos izmena ne postoji u prototipu | X |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  | Projektni zadatak v1.0.pdf  i  izmena\_pregledProfila.doc | U jednom dokumentu se navodi da korisnik ima pristupsvom profile I mogućnost izmene profila, dok se u drugom dokumentu navodi da je to specijalizovana funkcionalnost igrača | X |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  | Izmena\_pregledProfila.doc | Postoje posledice ako je izmenjen profil |  |  |  | X |  |  |  |
| 11 |  | Administrator\_dodavanjeKreatora.doc | Kako se obavještava potencijalni kreator o tome da li mu je odobren zahtev ili ne |  |  |  |  | X |  |  |
| 12 |  | Administrator\_Banovanje.doc | Postoje posledice ako je neko banovan |  |  |  | X |  |  |  |
| 13 |  | SSU Registracija.docx | U tački 2.1.piše da je doseg pristupa gosta ograničen na prvu stranicu koja nudi samo registraciju, dok u prototipu klikom na "registruj se" na početnoj strani prelazimo na drugu stranu u kojoj se nude dve forme, i za registraciju i za prijavu |  |  | x |  |  |  |  |
| 14 |  | SSU Registracija.docx | U tački2.2.1, u informacijama koje korisnik unosi nakon e-mail adrese piše da unosi i svoje ime i prezime za šta u formi u prototipu nema odgovarajućeg polja |  |  | x |  |  |  |  |
| 15 |  | SSU Registracija.docx | U tački 2.2.2*,* treba da se za tip profila izabere kreator baze, a ne novi igrač kao što piše. |  |  | x |  |  |  |  |
| 16 |  | SSU Registracija.docx | U tački 2.2.3se ne govori o prikazivanju poruke ukoliko korisnik unese nevažeći e-mail. Šta se dešava ako već postoji korisnik sa datom e-mail adresom? |  |  |  |  | x |  |  |
| 17 |  | SSU Registracija.docx | U tački 2.1 piše da su sva polja u formi neophodna za registraciju, dok se u neuspešnim scenarijima u tački 2.2.3 nigde ne nalazi slučaj gde korisnik nije uneo sva polja a pokušao je registraciju |  |  |  |  | x |  |  |
| 18 |  | Registracija  \_i\_prijava.html | U formi za prijavu postoji mogućnost da se čekira opcija "zapamti" ali u SSU Autorizacija.docx se to nigde ne pominje |  |  |  |  | x |  |  |
| 19 |  | SSU Autorizacija.docx | U tački 2.2.2 *Korisnik neuspešno popunjava formu za autorizaciju* u podtački 2.2.2.3 dobija se poruka da je korisnik udaljen sa sistema. Zašto dolazi do toga? Detaljnije objasniti. |  |  |  |  | x |  |  |
| 20 |  | Stepenice.html | Ne vidi se napredak korisnika (stepenice) tokom odgovaranja naveden u Igre-SSU.docx 2.2.1 - 2 | X |  |  |  |  |  |  |
| 21 |  | Stepenice.html | Nigde se ne vidi tajmer naveden u Igre-SSU.docx 2.2.1-3.4 (da li je neophodno da korisnik bude svestan o preostalom vremenu na odgovaranje pitanja) |  |  |  |  | X |  |  |
| 22 |  | Stepenice.html | Ne postoji dugme dalje navedeno u Igre-SSU.docx 2.2.1-3.3 | X |  |  |  |  |  |  |
| 23 |  | Stepenice.html | 7 pitanja je navedeno u Igre-SSU.docx, a na stranici postoji 8 |  |  | X |  |  |  |  |
| 24 |  | Igre-SSU.docx | Neophodno dugme konacan odgovor za korisnika, ako se korisnik predomisli u trenutku (2.2.1-3) |  |  |  |  | X |  |  |
| 25 |  | Igre-SSU.docx | Kako se ulazu poeni? Navedeno u Projetkni zadatak v1.0.pdf, a nije razradjeno u SSU, a da li ima smisla da korisnik bira koliko ce da ulozi? Zar ne bi bilo postenije da ulazu za svako pitanje? |  |  |  |  | X |  |  |
| 26 |  | Igre-SSU.docx | 2.2.2-4 trebalo bi da korisnicima pise koliko su poena osvojili. |  |  | X |  |  |  |  |
| 27 |  | Igre-SSU.docx | U 2.2.4 Nije dovoljno specificirano sta znaci odustajanje od igre? Jer nema nigde dugme odustani? Da li se racuna prekid komunikacije u odustajanje? I koliki prekid (nije logicno ako pukne 1 sekundu da se racuna da je igrac izgubio)? |  |  | X |  |  |  |  |
| 28 |  | Statistika-SSU.docx | U 2.2.1 i 2.2.2 je navedeno da admin i kreator baze kliknu na statistiku, dok u adimn.html i creator\_unost.html nije navedena opcija klik, nego je odmah ponudjena |  |  | X |  |  |  |  |
| 29 |  | Admin.html i Kreator\_unos.html | Logicnije bi mi bilo da je na posebnoj stranici citava statistika i da na neki nacin moze da pristupi statistici odredjenog pitanja i odredjenog zanra (interesuje ga koje vrste pitanja pogresno sastavlja, ako sastavlja) | X |  |  |  |  |  |  |