

Тим: Програмерски пионери

Електротехнички факултет у Београду  
СИЗПСИ Принципи Софтверског Инжњерства

# Пројекат Мрежа Знања

Спецификација сценарија употребе функционалности  
попуњавања анкете - Модератор

Верзија 1.1

Чланови тима:

Лука Скоко 2021/0497

Иван Чанчар 2021/0604

Сања Дробњак 2021/0492

Тања Квашчев 2021/0031

## Историја измена

Датум	Верзија	Кратак опис	Аутор
12.03.2024. 13.03.2024.	1.0	Иницијална верзија	Лука Скоко
24.03.2024.	1.1	Исправљање грешака у куцању	Лука Скоко

## Садржај

1. Увод.....	7
1.1. Резиме .....	7
1.2. Намена документа и циљне групе .....	7
1.3. Референце.....	7
1.4. Отворена питања.....	7
2. Сценарио избора опције модератора.....	8
2.1. Опис проблема.....	8
2.2. Ток догађаја .....	8
2.2.1. Корисник се успешно логије на систем као модератор .....	8
2.2.2. Корисник се неуспешно логије на систем као модератор – поље Корисничко име је празно .....	8
2.2.3. Корисник се неуспешно логије на систем као модератор – поље Лозинка је празно .....	8
2.2.4. Корисник се неуспешно логије на систем као модератор – подаци из поља лозинка не одговарају унесеном корисничком имену.....	8
2.3. Посебни захтеви.....	9
2.4. Предуслови .....	9
2.5. Последице.....	9
3. Сценарио бирања игре скок на мрежу од стране модератора .....	10
3.1. Опис проблема.....	10
3.2. Ток догађаја .....	10
3.2.1. Модератор бира игру скок на мрежу .....	10
3.3. Посебни захтеви.....	10
3.4. Предуслови .....	10
3.5. Последице.....	10
4. Сценарио додавања питања и тачног одговора у игри скок на мрежу .....	11
4.1. Опис проблема.....	11
4.2. Ток догађаја .....	11
4.2.1. Модератор успешно додаје питање и тачан одговор у игру .....	11
4.2.2. Модератор додаје питање у игру али изоставља тачан одговор.....	11

4.2.3.	Модератор додаје питање у игру али изоставља тачан одговор.....	11
4.3.	Посебни захтеви.....	11
4.4.	Предуслови .....	12
4.5.	Последице.....	12
5.	Сценарио уклањања питања и тачног одговора у игри скок на мрежу.....	13
5.1.	Опис проблема.....	13
5.2.	Ток догађаја .....	13
5.2.1.	Модератор успешно уклањања питање и тачан одговор у игри .....	13
5.3.	Посебни захтеви.....	13
5.4.	Предуслови .....	13
5.5.	Последице.....	13
6.	Сценарио бирања игре паукова шифра од стране модератора.....	14
6.1.	Опис проблема.....	14
6.2.	Ток догађаја .....	14
6.2.1.	Модератор бира игру скок на мрежу .....	14
6.3.	Посебни захтеви.....	14
6.4.	Предуслови .....	14
6.5.	Последице.....	14
7.	Сценарио додавања речи у игри паукова шифра.....	15
7.1.	Опис проблема.....	15
7.2.	Ток догађаја .....	15
7.2.1.	Модератор успешно додаје реч у игру .....	15
7.3.	Посебни захтеви.....	15
7.4.	Предуслови .....	15
7.5.	Последице.....	15
8.	Сценарио уклањања речи у игри паукова шифра .....	16
8.1.	Опис проблема.....	16
8.2.	Ток догађаја .....	16
8.2.1.	Модератор успешно уклањања реч из игре .....	16
8.3.	Посебни захтеви.....	16
8.4.	Предуслови .....	16
8.5.	Последице.....	16

9.	Сценарио бирања игре умрежавање од стране модератора.....	17
9.1.	Опис проблема.....	17
9.2.	Ток догађаја .....	17
9.2.1.	Модератор бира игру умрежавање.....	17
9.3.	Посебни захтеви.....	17
9.4.	Предуслови .....	17
9.5.	Последице.....	17
10.	Сценарио додавања скупа појмава у игри умрежавање .....	18
10.1.	Опис проблема .....	18
10.2.	Ток догађаја.....	18
10.2.1.	Модератор успешно додаје скупа појмава у игру .....	18
10.2.2.	Модератор неуспешно додаје скупа појмава у игру – постоје празна поља приликом потврде .....	18
10.3.	Посебни захтеви .....	18
10.4.	Предуслови.....	18
10.5.	Последице .....	18
11.	Сценарио уклањања скупа појмава у игри умрежавање .....	19
11.1.	Опис проблема .....	19
11.2.	Ток догађаја.....	19
11.2.1.	Модератор успешно уклањања скупа појмова из игре .....	19
11.3.	Посебни захтеви .....	19
11.4.	Предуслови.....	19
11.5.	Последице .....	19
12.	Сценарио бирања игре утекни пауку од стране модератора.....	20
12.1.	Опис проблема .....	20
12.2.	Ток догађаја.....	20
12.2.1.	Модератор бира игру утекни пауку.....	20
12.3.	Посебни захтеви .....	20
12.4.	Предуслови.....	20
12.5.	Последице .....	20
13.	Сценарио додавања речи у игри утекни пауку.....	21
13.1.	Опис проблема .....	21

13.2.	Ток догађаја.....	21
13.2.1.	Модератор успешно додаје реч у игру .....	21
13.3.	Посебни захтеви .....	21
13.4.	Предуслови.....	21
13.5.	Последице .....	21
14.	Сценарио уклањања речи у игри утекни пауку .....	22
14.1.	Опис проблема .....	22
14.2.	Ток догађаја.....	22
14.2.1.	Модератор успешно уклањања реч из игре .....	22
14.3.	Посебни захтеви .....	22
14.4.	Предуслови.....	22
14.5.	Последице .....	22

## 1. Увод

### 1.1. Резиме

Дефинисање сценарија употребе при изради пројекта „Мрежа знања“, са примерима одговарајућих html страница.

### 1.2. Намена документа и циљне групе

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Овај документ дефинише намену апликације, категорије корисника, основне функционалности апликације, идеје за даље унапређење апликације као и друге захтеве. Документ је намењен свим члановима тима, као и клијенту/има.

### 1.3. Референце

- Пројектни задатак.

### 1.4. Отворена питања

Редни број	Опис	Решење

## 2. Сценарио избора опције модератора

### 2.1. Опис проблема

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. Улога модератора може да буде додељена или одузета само од стране администратора.

### 2.2. Ток догађаја

#### 2.2.1. Корисник се успешно логује на систем као модератор

На страници на којој корисник има опцију да се логује на систем, корисник исправно уноси своје основне податке, корисничко име и лозинку респективно, у за то предвиђена поља. Након исправног уноса података корисник кликне дугме „Настави“ након чега се отвара одговарајући прозор са функционалностима које има модератор.

#### 2.2.2. Корисник се неуспешно логује на систем као модератор – поље Корисничко име је празно

На страници на којој корисник има опцију да се логује на систем, корисник уноси лозинку, у за то предвиђено поље. Након уноса лозинке корисник кликне дугме „Настави“ где се јавља грешка јер корисник није унео корисничко име. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

#### 2.2.3. Корисник се неуспешно логује на систем као модератор – поље Лозинка је празно

На страници на којој корисник има опцију да се логује на систем, корисник уноси корисничко име, у за то предвиђено поље. Након уноса корисничког имена корисник кликне дугме „Настави“ где се јавља грешка јер корисник није унео лозинку. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

#### 2.2.4. Корисник се неуспешно логује на систем као модератор – подаци из поља лозинка не одговарају унесеном корисничком имену

На страници на којој корисник има опцију да се логује на систем, корисник уноси своје основне податке, корисничко име и лозинку респективно, у за то предвиђена поља. Након уноса података корисник кликне дугме „Настави“, након чега се јавља грешка да корисничко име и/или лозинка нису исправно



унесени. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

### 2.3. Посебни захтеви

Нема.

### 2.4. Предуслови

Администратор је додао модератора у систем.

Корисник мора да зна одговарајућу УРЛ адресу да би приступио страници која има могућности за логовање модератора (иста страница као за логовање администратора).

### 2.5. Последице

Успешно логован модератор приступа свим опцијама које модератор може да извршава.

### 3. Сценарио бирања игре скок на мрежу од стране модератора

#### 3.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин приступа једној од игара квиза „Мрежа знања“.

#### 3.2. Ток догађаја

##### 3.2.1. Модератор бира игру скок на мрежу

На корисничком прозору који одговара модератору имамо опцију за избор игре коју желимо да мењамо. Модератор бира дугме које одговара игри скок на мрежу и одлази на прозор са опцијама за измену те игре (додавање и уклањање питања).

#### 3.3. Посебни захтеви

Нема.

#### 3.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

#### 3.5. Последице

Кликом на дугме за одговарајућу игру модератор приступа опцијама за измену те игре (додавање и уклањање питања).

## 4. Сценарио додавања питања и тачног одговора у игри скок на мрежу

### 4.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин измене питања у једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 4.2. Ток догађаја

#### 4.2.1. Модератор успешно додаје питање и тачан одговор у игру

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање питања и одговора у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољима за упис питања и тачних одговора на додато питање. Након уписа у оба поља и клика на дугме „Потврди“ питање је успешно додато у базу питања за игру скок на мрежу.

#### 4.2.2. Модератор додаје питање у игру али изоставља тачан одговор

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање питања и одговора у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољима за упис питања и тачних одговора на додато питање. Након уписа у поље за питање (поље „Питање“) и клика на дугме „Потврди“, јавља се грешка и исписује порука да сва поља морају бити попуњена. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

#### 4.2.3. Модератор додаје тачан одговор у игру али изоставља питање

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање питања и одговора у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољима за упис питања и тачних одговора на додато питање. Након уписа у поље за тачан одговор (поље „Одговор“) и клика на дугме „Потврди“, јавља се грешка и исписује порука да сва поља морају бити попуњена. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

### 4.3. Посебни захтеви

Модератор мора претходно проверити тачност одговора на питање које жели да унесе.

#### 4.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

#### 4.5. Последице

Успешним додавањем питања и тачног одговора у игру, питање и тачан одговор се додају у базу.

## 5. Сценарио уклањања питања и тачног одговора у игри скок на мрежу

### 5.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин измене питања у једној од игара квиза „Мрежа знања“. Брисање питања може бити из разлога јер је дато питање погрешно формулисано, није примерено квизу или из неког другог разлога.

### 5.2. Ток догађаја

#### 5.2.1. Модератор успешно уклањања питање и тачан одговор у игри

На тренутном прозору бирамо опцију за уклањање питања и одговора у игру (дугме „Уклони“). Након притиска на дугме „Уклони“ приказују се прозор са листом питања. Из листе питања потребно је изабрати питање које желимо да уклонимо кликом на то питање у листи. Након клика на дугме „Потврди“ питање и његов одговарајући одговор су успешно обрисани из базе питања за игру скок на мрежу.

### 5.3. Посебни захтеви

Нема.

### 5.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 5.5. Последице

Успешним уклањањем питања и тачног одговора у игри, питање и тачан одговор се уклањају из базе.

## 6. Сценарио бирања игре паукова шифра од стране модератора

### 6.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин приступа једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 6.2. Ток догађаја

#### 6.2.1. Модератор бира игру скок на мрежу

На корисничком прозору који одговара модератору имамо опцију за избор игре коју желимо да мењамо. Модератор бира дугме које одговара игри паукова шифра и одлази на прозор са опцијама за измену те игре (додавање и уклањање речи).

### 6.3. Посебни захтеви

Нема.

### 6.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 6.5. Последице

Кликом на дугме за одговарајућу игру модератор приступа опцијама за измену те игре (додавање и уклањање речи).

## 7. Сценарио додавања речи у игри паукова шифра

### 7.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин додавања речи у базу у једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 7.2. Ток догађаја

#### 7.2.1. Модератор успешно додаје реч у игру

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање речи у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољем за упис нове речи. Након уписа у поље и клика на дугме „Потврди“ реч је успешно додата у базу речи за игру паукова шифра.

### 7.3. Посебни захтеви

Модератор мора претходно проверити да ли се реч налази у речнику (исправна је).

### 7.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 7.5. Последице

Успешним додавањем речи у игру, реч се додаје у базу.

## 8. Сценарио уклањања речи у игри паукова шифра

### 8.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин брисања речи из базе у једној од игара квиза „Мрежа знања“. Брисање речи може бити из ралога јер је одређена реч непостојећа, није примерена квизу или из неког другог разлога.

### 8.2. Ток догађаја

#### 8.2.1. Модератор успешно уклањања реч из игре

На тернутном прозору бирамо опцију за уклањање речи из игре (дугме „Уклони“). Након притиска на дугме „Уклони“ приказују се прозор са листом речи. Из листе речи потребно је изабрати реч коју желимо да уклонимо кликом на ту реч у листи. Након клика на дугме „Потврди“ селектована реч је успешно обрисана из базе речи за игру паукова шифра.

### 8.3. Посебни захтеви

Нема.

### 8.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 8.5. Последице

Успешним уклањањем речи у игри, реч се уклања из базе.



## 9. Сценарио бирања игре умрежавање од стране модератора

### 9.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин приступа једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 9.2. Ток догађаја

#### 9.2.1. Модератор бира игру умрежавање

На корисничком прозору који одговара модератору имамо опцију за избор игре коју желимо да мењамо. Модератор бира дугме које одговара игри умрежавање и одлази на прозор са опцијама за измену те игре (додавање и уклањање скупова појмова).

### 9.3. Посебни захтеви

Нема.

### 9.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 9.5. Последице

Кликом на дугме за одговарајућу игру модератор приступа опцијама за измену те игре (додавање и уклањање скупова појмова).

## 10. Сценарио додавања скупа појмава у игри умрежавање

### 10.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин додавања скупа појмова у базу у једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 10.2. Ток догађаја

#### 10.2.1. Модератор успешно додаје скупа појмава у игру

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање скупа појмова у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољима за упис новог скупа појмова (20 поља за 20 појмова). Након уписа у сва поља и клика на дугме „Потврди“ скуп појмова је успешно додат у базу речи за игру паукова шифра.

#### 10.2.2. Модератор неуспешно додаје скупа појмава у игру – постоје празна поља приликом потврде

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање скупа појмова у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољима за упис новог скупа појмова (20 поља за 20 појмова). Уписују се појмови у поља, али нека/сва поља остају непопуњена. Након уписа у поља и клика на дугме „Потврди“ јавља се грешка и исписује порука да сва поља морају бити попуњена. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

### 10.3. Посебни захтеви

Модератор је дужан да обезбеди да појмови буду у исправном облику погодном за наведену игру и исправно написани.

### 10.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 10.5. Последице

Успешним додавањем скупа појмова у игру, скупа појмова се додаје у базу.

## 11. Сценарио уклањања скупа појмава у игри умрежавања

### 11.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин брисања скупа појмова из базе у једној од игара квиза „Мрежа знања“. Брисање скупа појмова може бити из ралога јер је одређена скупа појмова неисправан, није примерена квизу или из неког другог разлога.

### 11.2. Ток догађаја

#### 11.2.1. Модератор успешно уклањања скупа појмова из игре

На тренутном прозору бирамо опцију за уклањање скупа појмава из игре (дугме „Уклони“). Након притиска на дугме „Уклони“ приказују се прозор са листом тема свих постојећих скупова појмава у бази. Из листе потребно је изабрати скуп појмава који желимо да уклонимо кликом на одређену тему из листе. Након клика на дугме „Потврди“ селектовани скуп појмова је успешно обрисан из базе скупова појмова за игру умрежавања.

### 11.3. Посебни захтеви

Нема.

### 11.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 11.5. Последице

Успешним уклањањем скупа појмова у игри, скуп појмова се уклања из базе.

## 12. Сценарио бирања игре утекни пауку од стране модератора

### 12.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин приступа једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 12.2. Ток догађаја

#### 12.2.1. Модератор бира игру утекни пауку

На корисничком прозору који одговара модератору имамо опцију за избор игре коју желимо да мењамо. Модератор бира дугме које одговара игри утекни пауку и одлази на прозор са опцијама за измену те игре (додавање и уклањање речи).

### 12.3. Посебни захтеви

Нема.

### 12.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 12.5. Последице

Кликом на дугме за одговарајућу игру модератор приступа опцијама за измену те игре (додавање и уклањање речи).

## 13. Сценарио додавања речи у игри утекни пауку

### 13.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин додавања речи у базу у једној од игара квиза „Мрежа знања“.

### 13.2. Ток догађаја

#### 13.2.1. Модератор успешно додаје реч у игру

На тренутном прозору бирамо опцију за додавање речи у игру (дугме „Додај“). Након притиска на дугме „Додај“, приказују се прозор са пољем за упис нове речи. Након уписа у поље и клика на дугме „Потврди“ реч је успешно додата у базу речи за игру утекни пауку.

### 13.3. Посебни захтеви

Модератор мора претходно проверити да ли се реч налази у речнику (исправна је).

### 13.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 13.5. Последице

Успешним додавањем речи у игру, реч се додаје у базу.

## 14. Сценарио уклањања речи у игри утекни пауку

### 14.1. Опис проблема

Модератор је корисник система који има улогу да уређује и одржава игре. У даљим ставкама је објашњен начин брисања речи из базе у једној од игара квиса „Мрежа знања“. Брисање речи може бити из ралога јер је одређена реч непостојећа, није примерена квису или из неког другог ралога.

### 14.2. Ток догађаја

#### 14.2.1. Модератор успешно уклањања реч из игре

На тренутном прозору бирамо опцију за уклањање речи из игре (дугме „Уклони“). Након притиска на дугме „Уклони“ приказују се прозор са листом речи. Из листе речи потребно је изабрати реч коју желимо да уклонимо кликом на ту реч у листи. Након клика на дугме „Потврди“ селектована реч је успешно обрисана из базе речи за игру утекни пауку.

### 14.3. Посебни захтеви

Нема.

### 14.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован на систем као модератор.

### 14.5. Последице

Успешним уклањањем речи у игри, реч се уклања из базе.