

Тим: Програмерски пионири

Електротехнички факултет у Београду  
СИЗПСИ Принципи Софтверског Инжењерства

# Пројекат Мрежа Знања

Спецификација сценарија употребе функционалности  
пријављивања на систем као регистровани корисник

Верзија 1.0

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
13.03.2024.	1.0	Иницијална верзија	Тања Квашчев

## Садржај

1.	Увод .....	4
1.1.	Резиме .....	4
1.2.	Намена документа и циљне групе.....	4
1.3.	Референце.....	4
1.4.	Отворена питања.....	4
2.	Сценарио пријављивања као регистровани корисник .....	5
2.1.	Опис проблема .....	5
2.2.	Ток догађаја.....	5
2.2.1.	Корисник се успешно пријављује на систем као регистровани корисник ..	5
2.2.2.	Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – поље Корисничко име је празно .....	5
2.2.3.	Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – поље Лозинка је празно.....	5
2.2.4.	Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – унета лозинка не одговара унетом корисничком имену.....	6
2.3.	Посебни захтеви .....	6
2.4.	Предуслови .....	6
2.5.	Последице.....	6

## 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.
- Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности.

### 1.4. Отворена питања

Редни број	Опис	Решење

## 2. Сценарио пријављивања као регистровани корисник

### 2.1. Опис проблема

(Преузето из фазе пројектног задатка)

Регистровани играч је корисник који мора бити регистрован на апликацији. Има могућност учешћа у окршајима и/или на турнирима, као и да се рангира по броју освојених ранг поена у турнирима и да добија одговарајуће титуле. Како би играо као регистровани играч, корисник се мора успешно пријавити на систем.

### 2.2. Ток догађаја

#### 2.2.1. Корисник се успешно пријављује на систем као регистровани корисник

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

#### 2.2.2. Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – поље Корисничко име је празно

На страници на којој корисник има опцију да се пријављује на систем, корисник не уноси корисничко име, али уноси лозинку, у за то предвиђена поља. Након тога корисник притиска дугме „Настави“, али се јавља грешка, јер корисник није унео корисничко име. Након приказа грешке корисник може поново да унесе тражене податке.

#### 2.2.3. Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – поље Лозинка је празно

На страници на којој корисник има опцију да се пријављује на систем, корисник уноси корисничко име, али не уноси лозинку, у за то предвиђена поља. Након тога корисник притиска дугме „Настави“, али се јавља грешка, јер корисник није унео лозинку. Након приказа грешке корисник може поново да унесе тражене податке.

#### 2.2.4. Корисник се неуспешно пријављује на систем као регистровани корисник – унета лозинка не одговара унетом корисничком имену

На страници на којој корисник има опцију да се пријављује на систем, корисник уноси своје основне податке, корисничко име и лозинку респективно, у за то предвиђена поља. Након уноса података корисник притиска дугме „Настави“ након чега се јавља грешка да лозинка није одговарајућа за унето корисничко име. Након приказа грешке корисник може да поново унесе тражене податке.

#### 2.3. Посебни захтеви

Нема.

#### 2.4. Предуслови

Да би се успешно пријавио на систем, корисник се претходно мора успешно регистровати.

#### 2.5. Последице

Успешно пријављен корисник приступа свим опцијама које регистровани корисник може да извршава.