

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva



## Projekat ReadMe



README  
GATEWAY TO GETAWAY

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pracenja licnog cilja korisnika**

**Verzija 1.0**

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
16.03.2021	1.0	inicijalna verzija	Andrej Jokic

# 1 Contents

2	Uvod .....	4
2.1	Rezime .....	4
2.2	Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
2.3	Reference .....	4
2.4	Otvorena pitanja .....	4
3	Scenario pracenja licnog cilja korisnika .....	4
3.1	Kratak opis .....	4
3.2	Tok dogadjaja.....	4
3.2.1	<i>Korisnik uspesno unosi licni cilj</i> .....	4
3.2.2	Korisnik neuspesno unosi cilj jer nije uneo ispravan broj.....	4
3.2.3	Korisnik neuspesno unosi cilj jer je odustao od akcije.....	4
3.3	Posebni zahtevi .....	4
3.4	Preduslovi .....	4
3.5	Posledice .....	4

## 2 Uvod

### 2.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri popunjavanju ankete, sa primerima odgovarajućih html stranica.

### 2.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

### 2.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

### 2.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

## 3 Scenario pracenja licnog cilja korisnika

### 3.1 Kratak opis

Privilegovani korisnik može postaviti licni cilj u vidu broja, koji predstavlja broj knjiga koje korisnik treba da procita u tekućoj godini i time se podstakne na citanje.

### 3.2 Tok događaja

#### 3.2.1 Korisnik uspesno unosi licni cilj

1. Korisnik odlazi na stranicu svog profila
2. Korisnik pritiskom na dugme „Add Personal Goal“ otvara formu za unos cilja
3. Korisnik u tekstualno polje unosi broj koji predstavlja cilj u broju knjiga
4. Korisnik pritiskom na dugme „Add“ potvrđuje akciju
5. Sistem korisniku potvrđuje akciju

#### 3.2.2 Korisnik neuspešno unosi cilj jer nije uneo ispravan broj

Sve isto kao i u scenariju 3.2.1 osim što sistem korisnika obavestava da nije uneo ispravan broj i vraća se na korak 3.

#### 3.2.3 Korisnik neuspesno unosi cilj jer je odustao od akcije

1. Prva 3 koraka ista
2. Korisnik pritiskom na dugme „Cancel“ obustavlja akciju (povratak na korak 1).

### 3.3 Posebni zahtevi

Nema.

### 3.4 Preduslovi

Korisnik je privilegovani korisnik.

### 3.5 Posledice

Korisnikov cilj postaje vidljiv na stranici njegovog profila, i omogućava procentualni prikaz njegovog napretka. Korisnikov cilj se unosi u bazu podataka.