Електротехнички факултет у Београду

Принципи софтверског инжењерства

FINTA.COM

**СПЕЦИФИКАЦИЈА СЛУЧАЈА УПОТРЕБЕ ФУНКЦИОНАЛНОСТИ КУПОВИНЕ АРТИКЛА У ПРОДАВНИЦИ**

**Верзија 1.0**

**-Црне Лисице-**

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| **19.03.2022.** | **1.0** | **Први документ** | **Урош Берић** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

1. **Увод**
   1. **Резиме**

Корисник временом користећи апликацију Finta.com добија, губи и осваја токене које може да потроши у продавници апликације како би купио разне артикле у понуди.

* 1. **Намена документа и циљне групе**

Документ ће користити сви чланови пројектног тима у реализацији пројекта, а може се користити и при писању упутства за употребу.

* 1. **Референце**
* Пројектни задатак
* Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности
  1. **Отворена питања**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Редни број | Опис | Решење |
| 1 | Да ли је могуће купити један артикал више пута? |  |
| 2 | Да ли артикли икад могу да буду распродати и тиме онемогуће даљу куповину? |  |
|  |  |  |

1. **Сценарио куповине артикла у продавници**
   1. **Кратак опис**

Регистровани корисник има могућност да помоћу имагинарног новца купи артикле у понуди у продавници. Ти артикли могу бити разни виртуелни емотикони, аватари, беџеви које корисник касније може додати профилу и користити без ограничења.

* 1. **Ток догађаја**

У наставку је описан ток догађаја при успешној и неуспешној куповини артикла.

* + 1. Корисник је успешно купио артикал
       - 1. Кориснику кликом на Store на главној страници улази у продавницу апликације.
         2. Корисник кликом на означено место бира категорију артикла.
         3. Корисник кликом на одређени артикал га ставља у корпу.
         4. Корисник притиском дугмета Buy купује артикле у корпи како је збир вредности одрабраних артикала у токенима мањи или једнак броју токена који корисник поседује.
         5. Кориснику се одузима број токена у вредности артикала након обраде куповине.
    2. Корисник је неуспешно купио артикал због недостатка токена
       - 1. Кориснику кликом на Store на главној страници улази у продавницу апликације.
         2. Корисник кликом на означено место бира категорију артикла.
         3. Корисник кликом на одређени артикал га ставља у корпу.
         4. Кориснику се притиском дугмета Buy приказује порука да има недовољан број токена како би куповина била обрађена.
  1. **Посебни захтеви**

Нема.

* 1. **Предуслови**

Корисник мора да буде регистрован.

* 1. **Последице**

Корисник на свом профилу може да види купљене артикле које од тренутка куповине поседује.