**Projekt kravspecifikation**

Webbapplikation för en fastighetsbyggnad

**UC1. Logga In - Användare**

**Huvud Scenario**

1. Systemet frågar efter inloggningsuppgifter av användare och om systemet ska spara användaruppgifterna åt användaren.

2. Användare anger sina inloggningsuppgifter och trycker logga in.

**3.** System presenterar att användaren är inloggad.

**Alternativ Scenario**

3a. Användaren väljer att systemet ska spara användaruppgifterna.

1. Systemet loggar in användaren och presenterar att inloggningen lyckats och att användaruppgifterna sparades.

4a. Användaren kunde inte logga in.

1. Systemet presenterar ett felmeddelande.

2. Steg 1 i huvudscenariot.

**UC2. Logga In - Admin**

**Huvud Scenario**

1. Systemet frågar efter inloggningsuppgifter av Admin och om systemet ska spara användaruppgifterna åt Admin.

2. Admin anger sina inloggningsuppgifter och trycker logga in.

**3.** System presenterar att Admin är inloggad och presenterar tidigare dolda funktioner.

**Alternativ Scenario**

3a. Admin väljer att systemet ska spara användaruppgifterna.

2. Systemet loggar in Admin och presenterar att inloggningen lyckats och att användaruppgifterna sparades.

4a. Admin kunde inte logga in.

4. Systemet presenterar ett felmeddelande.

5. Steg 1 i huvudscenariot.

**UC3. Registrering**

**Huvud Scenario**

1. Systemet presenterar en registrera länk.

2. Användare klickar på länken för att skapa ett konto.

3. Systemet presenterar registrering formulär.

4. Användaren anger nödvändig information och trycker på bekräfta .

5. Systemet registrerar användaren och presenterar ett tydligt meddelande att kontot har skapat.

**Alternativ Scenario**

1a. Användaren missar att fylla i nödvändigt fält.

1. Systemet meddelar användaren om vad som är fel.

2. Användaren rätta till felet och trycker på bekräfta.

Steg 4 i huvud scenario.

**UC4. Uppladdning – Admin Funktion**

**Huvud Scenario**

1. Systemet presenterar en uppladdnings funktion för Admin med en textarea ruta.

2. Admin laddar upp bilder på lediga bostäder och lokaler via uppladdningsknappen.

3. Admin beskrivar bilden i en ruta.

4. Systemet bekräftar att bildformatet var korrekt och presenterar resultatet.

5.Admin beskrivar inte bilden.

6.Systemet presenterar bilden med en text att det finns inga information om denna bilden i nu läga.

**Alternativ Scenario**

2a. Admin trycker på uppladdningsknappen utan att ha valt bild, eller valt bild i fel format.

1. Systemet meddelar Admin att formatet är felaktigt eller att bild måste väljas.

2. Steg 2 i huvud scenario.

**UC5. Borttagning av uppladdad bild - Admin**

**Huvud Scenario**

1. Systemet presenterar en radera knapp för Admin.

2. Admin väljer bild som ska tas bort.

3. systemet presenterar meddelande om admin vill verkligen ta bort bilden med två knappar ja! Ta bort och Avbryt.

4.Admin trycker på knappen Ja Ta bort.

5. Systemet utför borttagningen och meddelar Admin att bilden tagits bort.

6. Admin trycker på Avbryt.

7.Systemet representerar innehållet och bilden är kvar.

**UC6. Redigering av uppladdad information - Admin**

**Huvud Scenario**

**1.** Systemet presenterar en redigera knapp för Admin.

2. Admin väljer en bild med information som ska redigeras.

3. systemet visar en redigera ruta med spara och avbryt knappar.

4.Admin redigera informationen trycker spara.

5.systemet presenterar resulatet med feedback.

6.Admin trycker Avbryt.

7.Systemet representerar innehållet.

**UC6. Service/Intresse/kontakt formulär**

**Huvud Scenario**

1. Krav, användare inloggad. (UC1- Uppfyllt).

2. Användaren besöker valt formulär.

3. Systemet presenterar formuläret för användaren samt en ”skicka-knapp” (service/intresse/kontakt formulär).

4. Användaren fyller i nödvändig information och bekräftar.

5. Systemet skickar iväg formuläret och användaren får ett tydligt meddelande.

**Alternativ Scenario**

4a. Användaren skickar iväg ett tomt formulär / glömmer att fylla i något fält.

1. Systemet meddelar användare om vad som ska rättas till.

2. Steg 4 i huvud scenario.

**Kompletterande specifikation**

**System Krav**

1. Systemet skall vara användarvänligt.

2. System ger hjälp felmeddelanden.

3. Systemet undviker onödig input.

4a. Systemet ska vara säkert mot SQL-injektions.

b. JavaScript-injektioner

c. Lösenord hantering

d. Sessionskapning.

e. Cookie hackning.

MockUp:

**Denna PHP applikation är ev. till verklig kund (Min bror).**