SSU: Kreiranje naloga

# Rezime

Definisanje scenarija upotrebe prilikom pravljenja naloga.

# Namena

Dokument je primarno namenjen članovima razvojnog tima, ali može biti i od koristi za izradu uputstva upotrebe.

# Reference

1. Projektni zadatak

# SCENARIO

## Opis

Scenario pravljenja naloga igrači koriste da otpočnu igranje igrice kavijar. Kreira se nalog koji sve parametre vezane za taj username postavlja na inicijalno stanje.

1. Pravljenje naloga od strane klijenta

## Tok

### A: *Klijent kreira nalog*

1. Korisnik klikće na dugme registruj se
2. Korisnik popunjava potrebne podatke , koji su navedeni na novootvorenoj strani.
3. Ukoliko je korisnik uneo ispravne podatke, pritiska dugme potvrdi.
4. Proverava se ispravnost podataka i ukoliko su podaci ispravni prebacujemo korisnika na login stranu preko koje može ukucati prethodno kreirane podatke I početi korišćenje aplikacije.

### B: Klijent neuspešno kreira nalog

1. Isto kao pod A.
2. Isto kao pod A.
3. Isot kao pod A.
4. Korisnik nije uneo ispravne podatke i dobija poruku da nalog ne moze biti kreiran.

## Preduslovi

.Miš,tastatura I internet konekcija.

## Posledice

Baza je ažurirana sa novim korisnikom ukoliko je regisstrovanje uspešno.

## Posebni zahtevi

Potrebno je obezbediti jedinstvena korisnička imena kao i sigurnost baze podataka za korisničke naloge.

**Istorija** **izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Autor** | **Opis** |
| 08.03.2020. | 1.0 | Luka Simović | Prva verzija |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |