**ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET**

**Beograd, Bul. Kralja Aleksandra 73**

Projekat FUCA

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Registracija kapitena**

**Spisak izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 7.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola Barjaktarević  Đorđe Vučinić  Uroš Isaković |

Sadržaj

[UVOD 4](#_Toc34572001)

[Rezime 4](#_Toc34572002)

[Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34572003)

[SCENARIO UPOTREBE REGISTRACIJE KAPITENA 4](#_Toc34572004)

[Kratak opis 4](#_Toc34572005)

[Tok događaja 5](#_Toc34572006)

[Kapiten zahteva registraciju 5](#_Toc34572007)

[Kapiten popunjava formu bez greške 5](#_Toc34572008)

[Kapiten pravi grešku prilikom popunjavanja forme 5](#_Toc34572009)

[Posebni zahtevi 5](#_Toc34572010)

[Preduslovi 5](#_Toc34572011)

[Posledice 5](#_Toc34572012)

# UVOD

## Rezime

Dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za registraciju kapitena.

## Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument služi radi definisanja navedene funkcionalnosti i kao takav je namenjen svim članovima projektnog tima. Na početku će biti opisana sama funkcionalnost. Zatim će biti predstavljen tok događaja scenarija upotrebe, a potom će biti opisani posebni zahtevi, preduslovi i posledice datog slučaja upotrebe.

# SCENARIO UPOTREBE REGISTRACIJE KAPITENA

## Kratak opis

Prilikom registracije, unose se e-mail adresa, lozinka, ponovljena lozinka, ime, prezime kapitena, kao i naziv kluba koji želi da prijavi. U slučaju da u sistemu već postoji e-mail ili klub istog naziva, sistem prijavljuje grešku, kao i u slučaju gde nisu uneti svi podaci.

## Tok događaja

### Kapiten zahteva registraciju

1. Kapiten pritiska dugme Signup.
2. Kapitenu se prikazuje forma koju treba da popuni.

### Kapiten popunjava formu bez greške

1. Kapiten unosi sve svoje validne podatke.
2. Kapiten unosi podatke o svakom igraču ponaosob.
3. Sistem šalje e-mail sa linkom za potvrdu svakom igraču, uključujući i i kapitena.
4. Klikom na link, kapiten potvrđuje učešće tima.
5. Klikom na link, igrači potvrđuju pripadnost timu.
6. Korisniku se prikazuje početna strana.

### Kapiten pravi grešku prilikom popunjavanja forme

1. Korisnik popunjava formu sa nevalidnim podacima.
2. Sistem pokazuje poruku greške.
3. Korisnik pritiska dugme OK i vraća se na početnu stranu.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.(Kapiten je uplatio kotizaciju?)

## Posledice

Posledice variraju od toka događaja.