

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Projekat

Brain Puzzles

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
prijavljivanja korisnika**

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Opis	Autori
26.3.2022.	1.0	Inicijalna verzija	Iva Rakić

Sadržaj

Uvod	4
Rezime	4
Namena dokumenta.....	4
Scenario prijavljivanja na profil.....	5
Opis.....	5
Tok događaja	5
Posebni zahtevi	5
Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija slučaja upotrebe kada korisnik želi da se prijavi kako bi usao na svoj profil.

1.2 Namena dokumenta

Navođenje i bolje razumevanje konkretnih koraka koji se sprovode prilikom prijavljivanja kako bi, kad se dođe do implementacije, bilo što manje nerazrešenih problema.

2. Scenario prijavljivanja na profil

2.1 Opis

Pocetna stranica prilikom otvaranja aplikacije. Potrebno je uneti username i šifru i na taj nacin se ulogovati na svoj nalog. Ako korisnik nema nalog a želi da pristupi igrici, potrebno je ili prvo da ga napravi klikom da dugme *Register*, ili da pristupi igrici kao gost i na taj način omoguci igranje samo prve igre.

2.2 Tok događaja

Uspešno prijavljivanje na svoj nalog

1. Korisnik unosi svoje korisničko ime.
2. Korisnik unosi šifru.
3. Korisnik klikće dugme *Log In*.
4. Uspešno ulazi na svoj profil.

Dodatni scenariji

1a. Korisnik zeli da otvori nov profil i klikom da dugme *Register* odlazi na stranicu za registrovanje gde to može da uradi.

1b. Korisnik nema nalog i ne želi da ga otvori već da kao Gost pristupi igrici. To radi klikom na dugme *Sign in as Guest* i time odlazi na *Dashboard* stranicu gosta.

4a. Uneto korisničko ime ili šifra nisu dobri, vraćanje na korak 1.

2.3 Posebni zahtevi

Korisnik sa unetim korisničkim imenom mora da postoji u bazi i mora uneti ispravnu šifru.

2.4 Posledice

Korisnik odlazi na svoj profil.