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**

**Uvod4**

Rezime4

Namena dokumenta4

**Scenario prijavljivanja na profil5**

Opis5

Tok događaja5

Posebni zahtevi5

Posledice5

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

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

* 1. **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.

1. **Scenario prijavljivanja na profil**
   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.

* 1. **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.

* 1. **Posebni zahtevi**

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

* 1. **Posledice**

Korisnik odlazi na svoj profil.