**Principi softverskog inženjerstva**

Scenario slučaja upotrebe – Kupovina tokena

***Sistem za podučavanje (Tutor center)***

*Elektrotehnički fakultet u beogradu* | Školska 2017/2018 godina

SI3PSI

***SADRŽAJ***

**1. Uvod 3**

1.1. Rezime 3

1.2. Namena dokumenta i ciljna grupa 3

1.3. Reference 3

1.4. Otvorena pitanja 3

**2. Scenario upotrebe 4**

2.1. Kratak opis 4

2.2. Preduslovi 4

2.3. Postuslovi 4

2.3.1. Uspeh 4

2.3.2. Neuspeh 4

2.4. Aktori 4

2.5. Ulaz/Izlaz 4

2.6. Tok događaja 5

2.6.1. Glavni scenario uspeha 5

2.6.2. Alternativni scenario 5

**SPISAK IZMENA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Mesta izmene** | **Autor** |
| **05.03.2018.** | 1.0 | Osnovna verzija | Miodrag Milošević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**1. Uvod**

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri kupovini tokena.

1.2. Namena dokumenta i ciljna grupa

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3. Reference

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4. Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **R.BR** | **Opis** | **Rešenje** |
|  |  |  |
|  |  |  |

**2. Scenario upotrebe**

2.1. Kratak opis

Korisnik može da kupi tokene sistema (valuta sistema), preko jednih od postojećih načina online kupovine, kao što je PayPal, ili preko bankarske kartice kao što je Visa, MasterCard i slično.

2.2. Preduslovi

1. Korisnik mora biti ulogovan.

2.3. Postuslovi

2.3.1. Uspeh

1. Korisnik je uspešno kupio tokene.

2.3.2. Neuspeh

1. Poruka o neuspehu sa potencijalnim razlogom (poruka greške).

2.4. Aktori

1. Korisnik

2.5. Ulaz/Izlaz

* Racun sa koga uplaćuje
* Novčani iznos
  + ? Broj tokena
  + ? Poruka o neuspehu

2.6. Tok događaja

2.6.1. Glavni scenario uspeha

1. Aktor otvara dijalog za kupovinu tokena izborom odgovarajuće opcije

2. Klijent otvara dijalog za kupovinu tokena

3. ?Aktor unosi iznos koji zeli da uplati

4. ?Aktor unosi broj računa sa koga uplaćuje

5. Aktor potvrdjuje unos

6. Klijent šalje serveru broj tokena (konvertovan podatak iznos prema nekoj formuli)

7. Server prihvata podatke i uvećava broj tokena za odgovarajuću vrednost

8. Server vraća odgovor klijentu

2.6.2. Alternativni scenario

5.- Aktor nije uneo oba podatka

5.1.- Klijent ispisuje poruku o neuspehu

5.2.- Slučaj korišćenja se vraća na korak 2.

**Napomena**: Zbog relaksiranja ovog slučaja upotrebe korisniku je omogućeno da uvek kupi tokene, stoga ne postoji neuspešna kupovina.