**Principi softverskog inženjerstva**

Scenario slučaja upotrebe – prodaja 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 prodaji 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

Predavač može da unovči tokene, kada mu sistem oduzima željeni broj tokena, a za to uplaćuje novac nazad na njegov račun.

2.2. Preduslovi

1. Korisnik mora biti ulogovan.

2. Korisnik mora biti barem predavač.

2.3. Postuslovi

2.3.1. Uspeh

1. Korisnik je uspešno prodao tokene u zamenu za novac.

2.3.2. Neuspeh

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

2.4. Aktori

1. Predavač

2.5. Ulaz/Izlaz

* Racun na koji prima novac
* Iznos u tokenima
  + ? Novčani iznos
  + ? Poruka o neuspehu

2.6. Tok događaja

2.6.1. Glavni scenario uspeha

1. Aktor otvara dijalog za prodaju tokena izborom odgovarajuće opcije

2. Klijent otvara dijalog za prodaju tokena

3. ?Aktor unosi iznos u tokenima koji zeli da podigne

4. ?Aktor unosi broj računa na koji se novac uplaćuje

5. Aktor potvrdjuje unos

6. Klijent šalje serveru broj tokena

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

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.

7.- Server prihvata podatke i aktor nema toliko tokena zaradjenih

7.1.- Klijent ispisuje poruku o neuspehu

7.2.- Slučaj korišćenja se vraća na korak 2.