

Elektrotehnički fakultet, Univerzitet u Beogradu

Principi softverskog inženjerstva

13SI3PSI

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti kupovine žetona

StudAssist – Studentski potral za menze

Verzija 1.0

8.3.2024

Sadržaj

Istorija izmena dokumenta	3
1 Uvod	4
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
2 Scenario kupovine žetona	5
2.1 Kratak opis	5
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Korisnik uspešno kupuje žeton za menzu	5
2.2.2 Korisnik nema dovoljno sredstava na računu	5
2.2.3 Korisnik već poseduje žeton	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

Istorija izmena dokumenta

[illegible]

1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe kupovine žetona, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Osnovna namena dokumenta je korišćenje od strane članova projektnog tima u fazama razvoja i testiranja projekta. Dokument se može koristiti prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2 Scenario kupovine žetona

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnik (student) ima opciju da kupi žeton za menzu. Neophodno je da student poseduje žeton radi mogućnosti pribavljanja pribora u menzi i može se koristiti za registraciju ulaska u menzu i izlaska iz menze. Žeton je moguće kupiti samo jednom i on ostaje dostupan studentu tokom studiranja, odnosno sve dok se ne ukloni njegov nalog. Ukoliko student nema dovoljno sredstava na računu, od studenta će biti zahtevano da prvo uplati novac a zatim će biti omogućena kupovina žetona.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno kupuje žeton za menzu

1. Korisnik u sekciji predviđenoj za rad sa žetonom pritiska dugme „Kupi žeton“.
2. Ispisuje se poruka „Uspešno kupljen žeton“ i studentu se skidaju sredstva sa računa. Opcije za registraciju ulaska i izlaska iz menze pomoću žetona postaju dostupne korisniku.

2.2.2 Korisnik nema dovoljno sredstava na računu

Akcija 1 kao u scenariju 2.2.1. Ispisuje se poruka „Nemate dovoljno sredstava na računu“.

2.2.3 Korisnik već poseduje žeton

Akcija 1 kao u scenariju 2.2.1. Ispisuje se poruka „Već posedujete žeton“.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Pre kupovine žetona korisnik(student) mora biti ulogovan.

2.5 Posledice

Čuva se status. Korisnik poseduje ili ne poseduje žeton.