

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Surveys

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti popunjavanja ankete

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
7.3.2002.	1.0	inicijalna verzija	B. Laden

Sadržaj

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 popunjavanja ankete	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja	4
2.2.1	Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa jednim dozvoljenim odgovorom	4
2.2.2	Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa više dozvoljenih odgovora	5
2.2.3	Korisnik uspešno odgovara na pitanje na koje se odgovara unosom teksta	5
2.2.4	Korisnik ne odgovara na pitanje	5
2.2.5	Korisnik pogrešno odgovara na pitanje	5
2.3	Posebni zahtevi	5
2.4	Preuslovi	5
2.5	Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri popunjavanju ankete, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

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
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
1	Da li je potrebno praviti pozdravni ekran sa uputstvima na početku rešavanja ankete?	
2	Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završene ankete?	

2. Scenario popunjavanja ankete

2.1 Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Radi se o pitalicama sa mogućnošću izbora odgovora među ponudjenima. U nekim anketama biće potrebno odabrati tačno 1 odgovor na svako pitanje. U drugim anketama biće moguće izabrati i više odgovora za isto pitanje. Neke ankete imaju tačne i netačne odgovore. Drugima će cilj biti sakupljanje nekih informacija, a ne provera znanja, pa se odgovori ne dele na tačne i netačne. U nekim anketama biće dozvoljeno da se na neka ili sva pitanja ne odgovori. U drugima, kupac će u slučaju neodgovaranja ili pogrešnog odgovora biti vraćan na ista pitanja, sve dok ne odgovori tačno, ali će biti zabeležen broj pokušaja. Potrebno je beležiti akcije kupca u svim ovim varijantama, tako da postoji zapis čak i kad kupac odustane od nagrade na polovini ankete.

2.2 Tok događaja

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario (niz akcija) interakcije korisnika sa aplikacijom.

Takođe je moguće navesti i više alternativnih scenarija (na primer, kada dolazi do različitih vrsta grešaka).

Jedan scenario mora imati jedinstveni tok, na svim mestima "grananja", tj. tačkama u scenariju gde postoji neki izbor, mora se izabrati jedna alternativa, a ostale po potrebi opisati u dodatnim scenarijima.

2.2.1 Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa jednim dozvoljenim odgovorom

1. Uzima se sledeće pitanje iz baze za odgovarajući proizvodni program i ispisuje se na odgovarajući način:

Na strani se ispisuje redni broj pitanja u obliku "Pitanje X od Y"

U tabeli sa jednim redom i tri kolone namene polja su sledeća:

- levo polje je predviđeno za sliku proizvoda u vezi sa kojim je pitanje, ili neku drugu prigodnu sliku
- srednje polje je predviđeno za tekst pitanja
- desno polje služi za ispis ponuđenih odgovora. U ovom slučaju, pored svakog od ponuđenih odgovora stoji jedno dugme za izbor.

2. Korisnik bira jedan odgovor i pritiska dugme "Dalje".

3. Ukoliko pitanja u bazi više nema, popunjavanje ankete je završeno. U suprotnom se iz baze uzima sledeće pitanje.

2.2.2 Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa više dozvoljenih odgovora

Sve isto kao i u scenariju 2.2.1 osim što pored svakog od ponudjenih odgovora stoji jedno polje za potvrdu. Korisnik bira jedan ili više odgovora i pritiska dugme "Dalje".

2.2.3 Korisnik uspešno odgovara na pitanje na koje se odgovara unosom teksta

Sve isto kao i u scenariju 2.2.1 osim što korisnik upisuje odgovor u polje za unos teksta i pritiska dugme "Dalje".

2.2.4 *Korisnik ne odgovara na pitanje*

1. Akcija 1 ista kao u scenariju 2.2.1.
2. Korisnik pritiska dugme "Dalje" a da nije uneo odgovor.
3. Korisniku se ponovo prikazuje isto pitanje sa komentarom : "Na ovo pitanje morate dati odgovor"

2.2.5 *Korisnik pogrešno odgovara na pitanje*

1. Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1.
2. Ukoliko pitanje zahteva tačan odgovor a korisnik je pogrešno odgovorio korisniku se ponovo prikazuje isto pitanje sa komentarom :
"Na ovo pitanje morate dati tačan odgovor. Molimo pokušajte ponovo"

2.3 **Posebni zahtevi**

Nema. *Ovde se unose nefunkcionalni zahtevi (na primer, da datu funkciju treba uraditi u prvoj fazi izrade aplikacije, ili da je potrebno dati prioritet pri testiranju, ili drugi zahtevi vezani za sigurnost, performanse, višekorisnički rad i tome slično).*

2.4 **Preduslovi**

Šta mora biti ispunjeno pre nego što korisnik može da izvrši opisani scenario aktivnosti.

Pre popunjavanja ankete korisnik mora biti najavljen na sistem (login scenario uspešan).

Administrator mora da definiše anketna pitanja.

2.5 **Posledice**

Odgovor se beleži u bazu podataka. *Ovde se navode neke stvari koje će sigurno biti ispunjene na kraju svakog od navedenih scenarija, a koje imaju uticaj na druge funkcije sistema koje nisu pokrivene ovim dokumentom.*