

GameHub



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti vođenja turnira

Verzija 1.1.

Tim:
Matrix

Članovi:
Viktor Mitrović 2021/0296
Mihajlo Blagojević 2021/0283
Tadija Goljić 2021/0272
Nemanja Mićanović 2021/0595

Istorija izmena

| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
|-------------|---------|--------------------------|-------------------|
| 08.03.2024. | 1.0. | Inicijalna verzija | Nemanja Mićanović |
| 02.04.2024. | 1.1. | Izmenjena početna strana | Nemanja Mićanović |
| | | | |
| | | | |

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 vođenja turnira..... | 4 |
| 2.1. Kratak opis..... | 4 |
| 2.2. Tok događaja | 4 |
| 2.2.1. Korisnik uspešno ažurira rezultat | 4 |
| 2.2.2. Korisnik uspešno promovise tim u narednu rundu..... | 4 |
| 2.2.3. Korisnik uspešno završava turnir..... | 5 |
| 2.2.4. Korisnik odustaje od završavanja turnira | 5 |
| 2.3. Posebni zahtevi | 5 |
| 2.4. Preduslovi..... | 5 |
| 2.5. Posledice | 5 |

1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri vođenju turnira, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima prilikom razvoja projekta i testiranja istog. Može se koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3. Reference

1. GameHub projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4. Otvorena pitanja

| Redni broj | Opis | Rešenje |
|------------|------|---------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

2. Scenario vođenja turnira

2.1. Kratak opis

Moderator za datu igru i admin imaju mogućnost da vode neki od turnira. Korisnik pritiska dugme za početak turnira nakon isteka zadatog vremena i tada turnir počinje. Turnir se jednostavno vodi sa stranice odgovarajućeg turnira u zavisnosti od tipa igre, tako što korisnik ažurira rezultate i promoviše timove u naredne runde. Za različite igre se može različito voditi turnir. Na kraju turnira kada se proglasi pobednik, korisnik koji ga je vodio završava turnir i ceo turnir se pamti u bazi podataka i briše se sa sajta.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik uspešno startuje turnir

1. Korisnik pritiska dugme za startovanje turnira
2. Korisnik potvrđuje da želi da startuje turnir

2.2.2. Korisnik odustaje od startovanja turnira

1. Korisnik pritiska dugme za startovanje turnira
2. Korisnik ne potvrđuje da želi da startuje turnir

2.2.3. Korisnik uspešno ažurira rezultat

1. Korisnik pritiska dugme za ažuriranje rezultata kod određenog tima

2.2.4. Korisnik uspešno promoviše tim u narednu rundu

1. Korisnik pritiska dugme za promovisanje u narednu rundu kod određenog tima

2.2.5. Korisnik uspešno završava turnir

1. Korisnik pritiska dugme za završavanje turnira
2. Korisnik potvrđuje da želi da završi turnir

2.2.6. Korisnik odustaje od završavanja turnira

1. Korisnik pritiska dugme za završavanje turnira
2. Korisnik ne potvrđuje da želi da završi turnir

2.3. Posebni zahtevi

Nakon što prođe vreme početka turnira, korisnik mora pritisnuti dugme za startovanje turnira. Potrebno je da korisnik vrši ažuriranje rezultata (2.2.1.) i/ili promovisanje u naredne runde (2.2.2.) nakon svake završene partije u igri. Poželjno je da korisnik koji vodi turnir završi taj turnir tek nakon proglašenja pobednika.

2.4. Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude ulogovan i da je moderator za datu igru ili administrator u sistemu. Korisnik se pozicionira na stranicu odgovarajućeg turnira kog želi da vodi.

2.5. Posledice

Vođenje turnira se odvija fluidno uz vrlo jasan grafički prikaz. Timovi napreduju kroz faze turnira s vremenom, a neki ispadaju. Kada korisnik koji je vodio turnir završi taj turnir, on se čuva u bazi i briše se sa sajta. Ukoliko korisnik odustane od završavanja turnira, turnir se nastavlja, i dalje traje.