

GameHub



Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti stvaranja 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 stvaranja turnira	4
2.1. Kratak opis.....	4
2.2. Tok događaja	4
2.2.1. Korisnik uspešno stvara turnir	4
2.2.2. Korisnik ne uspeva da stvori turnir	5
2.2.3. Korisnik odustaje od kreiranja turnira.....	5
2.3. Posebni zahtevi	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice	5

1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri stvaranju 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 stvaranja turnira

2.1. Kratak opis

Moderator za datu igru i admin imaju mogućnost pravljenja turnira za određenu igru. Prilikom pravljenja turnira kreator definiše parametre turnira (ime, vreme, broj mesta, format odigravanja rundi, nagradu). Za različite igre mogu postojati različite vrednosti parametara za podešavanje turnira. Kada se turnir kreira on se pamti u sistemu, i kada drugi ulogovani korisnici posete sajt za turnire za tu odgovarajuću igru onda mogu videti taj turnir i ko ga je napravio.

2.2. Tok događaja

2.2.1. Korisnik uspešno stvara turnir

1. Na sajtu za turnire za odgovarajuću igru za koju želi da napravi turnir, korisnik pritiska dugme za pravljenje turnira
2. Na ekranu se otvara stranica za pravljenje turnira
3. Korisnik unosi ime turnira
4. Korisnik unosi vreme pocetka turnira
5. Korisnik unosi broj igrača po timu
6. Korisnik unosi broj mesta na turniru
7. Korisnik unosi format odigravanja rundi (best of 3, best of 5, ...)
8. Korisnik unosi nagradu za turnir
9. Korisnik pritiska dugme za pravljenje turnira
10. Turnir se čuva u bazi podataka i biće vidljiv na odgovarajućoj stranici za sve ulogovane korisnike

2.2.2. Korisnik ne uspeva da stvori turnir

1. Na sajtu za turnire za odgovarajuću igru za koju želi da napravi turnir, korisnik pritiska dugme za pravljenje turnira
2. Na ekranu se otvara stranica za pravljenje turnira
3. Korisnik ne unosi neko od polja za podešavanje parametara turnira
4. Korisnik pritiska dugme za pravljenje turnira
5. Korisnik dobija upozorenje da sva polja moraju biti popunjena

2.2.3. Korisnik odustaje od stvaranja turnira

1. Na sajtu za turnire za odgovarajuću igru za koju želi da napravi turnir, korisnik pritiska dugme za pravljenje turnira
2. Na ekranu se otvara stranica za pravljenje turnira
3. Korisnik može, a i ne mora uneti neke od parametara turnira
4. Korisnik pritiska dugme za odustajanje od pravljenja turnira
5. Na ekranu se otvara stranica na kojoj je korisnik hteo da napravi turnir. Turnir nije kreiran i neće biti sačuvan u bazi podataka.

2.3. Posebni zahtevi

Nema.

2.4. Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude ulogovan i da ima ulogu moderatora za datu igru ili administratora u sistemu. Korisnik se pozicionira na stranicu turnira za odgovarajuću igru za koju želi da napravi turnir.

2.5. Posledice

Turnir se beleži u bazi podataka. Svi ulogovani korisnici koji posete sajt za turnire za tu igru moći će da vide turnir. U slučaju da korisnik odustane od pravljenja turnira, turnir neće biti sačuvan u bazi i neće biti vidljiv na sajtu.