

# GameHub



## Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti učeštvovanja na turniru

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 učestvovanja na turniru.....	4
2.1. Kratak opis.....	4
2.2. Tok događaja .....	4
2.2.1. Korisnik uspešno prijavljuje svoj tim za turnir .....	4
2.2.2. Korisnik neuspeva da prijavi svoj tim za turnir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3. Korisnik odustaje od prijavljivanja svog tima za turnir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Posebni zahtevi .....	4
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice .....	5

## 1. Uvod

### 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri učestvovanju na turniru, 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 učestvovanja na turniru

### 2.1. Kratak opis

Ulogovani korisnici (registrovani korisnik, moderator i admin) imaju mogućnost da učestvuju na nekom od postojećih turnira sa svojim timom. Mogu da prijave svoj tim za turnir samo ako su vlasnik tog tima i ako se u timu nalazi dovoljan broj igrača. Takođe mogu da učestvuju na turniru samo ako na tom turniru ima praznih mesta i ako turnir još uvek nije počeo. Nakon što korisnik (vlasnik tima) prijavi svoj tim za turnir, ime tima se prikazuje u listi prijavljenih za taj turnir i svi ulogovani korisnici će moći da vide da taj tim učestvuje na tom turniru.

### 2.2. Tok događaja

#### 2.2.1. Korisnik uspešno prijavljuje svoj tim za turnir

1. Na stranici za konkretan turnir, korisnik (vlasnik tima) pritiska dugme da se njegov tim priključi tom turniru
2. Korisnikov tim je sada prijavljen za turnir i zauzima jedno mesto, svi ulogovani korisnici mogu da vide da se njegov tim prijavio u listi prijavljenih za taj turnir

#### 2.2.2. Korisnik ne uspeva da prijavi svoj tim za turnir jer nema dovoljno igrača

1. Na stranici za konkretan turnir, korisnik (vlasnik tima bez dovoljnog broja igrača) pritiska dugme da se njegov tim priključi tom turniru
2. Korisnik dobija obaveštenje da ne može da prijavi tim za turnir jer nema dovoljno igrača u timu

### 2.3. Posebni zahtevi

Nema.

#### 2.4. Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude ulogovan u sistem, da se nalazi u nekom timu za određenu igru za koju je taj turnir napravljen i da je vlasnik tog tima. Takođe je potrebno da korisnikov tim već nije prijavljen za turnir za koji želi da se prijavi. Može da se učestvuje na turniru samo ako na tom turnira ima praznih mesta i ako turnir još nije počeo. Korisnik se pozicionira na konkretnu stranicu za turnir na kom želi da njegov tim učestvuje.

#### 2.5. Posledice

Korisnikov tim je prijavljen za dati turnir i može da učestvuje na njemu. Svi ulogovani korisnici koji posete stranicu za taj turnir moći će da vide da taj tim učestvuje na tom turniru.