Elektrotehnički fakultet u Beogradu

13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva

GameHub

A logo for a video game

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti izbacivanja tima sa 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](#_Toc160888592)

[1.1. Rezime 4](#_Toc160888593)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc160888594)

[1.3. Reference 4](#_Toc160888595)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc160888596)

[2. Scenario izbacivanja tima sa turnira 4](#_Toc160888597)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc160888598)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc160888599)

[2.2.1. Korisnik uspešno izbacuje tim sa turnira 4](#_Toc160888600)

[2.2.2. Korisnik odustaje od izbacivanja tima sa turnira 4](#_Toc160888601)

[2.3. Posebni zahtevi 4](#_Toc160888602)

[2.4. Preduslovi 4](#_Toc160888603)

[2.5. Posledice 5](#_Toc160888604)

# Uvod

## Rezime

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

## Namena dokumenta i ciljne grupe

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

## Reference

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

## Otvorena pitanja

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

# Scenario izbacivanja tima sa turnira

## Kratak opis

Moderator za datu igru i admin imaju mogućnost da izbace neki tim sa turnira ako turnir još uvek nije počeo. Izbačen tim se briše iz liste prijavljenih za dati turnir.

## Tok događaja

### Korisnik uspešno izbacuje tim sa turnira

1. Na stranici za odgovarajući turnir, korisnik pritiska dugme za izbacivanje odgovarajućeg tima sa tog turnira
2. Korisnik potvrđuje da želi da izbaci taj tim sa turnira

### Korisnik odustaje od izbacivanja tima sa turnira

1. Na stranici za odgovarajući turnir, korisnik pritiska dugme za izbacivanje odgovarajućeg tima sa tog turnira
2. Korisnik ne potvrđuje da želi da izbaci taj tim sa turnira

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude ulogovan i da ima ulogu moderatora za datu igru ili administratora u sistemu. Korisnik se pozicionira na stranicu za odgovarajući turnir sa kog želi da izbaci tim.

## Posledice

Izbačen tim više ne učestvuje na turniru i oslobađa se jedno mesto, takođe se briše iz liste prijavljenih za taj turnir. U slučaju da korisnik odustane od izbacivanja tima sa turnira, taj tim i dalje ostaje prijavljen i učestvuje na turniru.