Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Administratorska stranica – Odabir aktivnog seta reči**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 7.3.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Đorđe Vuković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160733703)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160733704)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160733705)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160733706)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160733707)

[2. Scenario popunjavanja ankete - 3 -](#_Toc160733708)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160733709)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160733710)

[2.2.1. Administrator uspešno menja aktivan set reči - 3 -](#_Toc160733711)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc160733712)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160733713)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160733714)

1. Uvod
   1. Rezime

Prethodno prijavljen admin biva poslat na ovu stranicu radi uređivanja setova reči i određivanje aktivnog seta za igru.

* 1. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju. Biće osnova za projektovanje HTML prototipa.

* 1. Reference
* Specifikacija scenarija upotrebe – Prijava korisnika
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
* Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
* Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000
  1. Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Šta se dešava kada se promeni aktivan set dok traje partija? Da li to može da ne utiče na nju? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario popunjavanja ankete
   1. Kratak opis

Nakon što se u formu za logovanje, sa ispravnim i unikatnim kredencijalima uloguje admin, otvara mu se stranica za upravljanje sajtom. Na njoj ima uvid u korisnički kreirane setove reči. Tom prilikom ima pravo da obriše ceo set ili da izbaci određene reči iz seta. Takođe, ima pravo i da napravi svoj set. Administrator bira koji je današnji set reči za igru.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Administrator uspešno menja aktivan set reči

1. Iz liste set-ova, nakon inicijalno kreiranih, nalaze se korisnički kreirani setovi. Administrator klikom na jedan od njih ih bira set.
2. Administrator pritiska zlatno dugme sa simbolom zvezdice.
3. Administratoru izlazi prozor za potrvdu o postavljanju aktivnog seta: „Da li ste sigurni da želite da odaberete ovaj set za aktivan?“.
4. Administrator potrvđuje promene pritiskom dugmeta „Da“.
5. Šalje se upit sistemu za promenu aktivnog seta, sa nazivom odabranog novog aktivnog seta reči.
6. Administratoru na vrhu ekrana ispisuje poruka: „Uspešno ste postavili aktivan set reči“
   1. Posebni zahtevi

U bazi postoje inicijalni setovi reči koje smo timski kreirali i predodredili.

* 1. Preduslovi

Administrator je uspešno prijavljen putem unikatnih kredencijala. Postoje napravljeni korisnički setovi reči. Setovi reči moraju da imaju unikatno ime.

* 1. Posledice

Korisnici sledeću partiju igraju sa ažuriranim aktivnim setom reči.