Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti   
Guest Mode**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

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

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160726421)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160726422)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160726423)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160726424)

[o Projektni zadatak - 3 -](#_Toc160726425)

[o Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti - 3 -](#_Toc160726426)

[o Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000 - 3 -](#_Toc160726427)

[o Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000 - 3 -](#_Toc160726428)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160726429)

[2. Scenario popunjavanja ankete - 3 -](#_Toc160726430)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160726431)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160726432)

[2.2.1. Korisnik uspešno pokreće igru pritiskom na dugme Play - 3 -](#_Toc160726433)

[2.2.2. Korisnik uspešno otvara stranicu za pravila igre Codenames Online - 3 -](#_Toc160726434)

[2.2.3. Korisnik uspešno otvara stranicu za prijavljivanje - 4 -](#_Toc160726435)

[2.2.4. Korisnik se ponovo vraća na početnu stranicu - 4 -](#_Toc160726436)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc160726437)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160726438)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160726439)

1. Uvod
   1. Rezime

Svaki korisnik, kada prvi put uđe na stranicu, dobija ovaj prikaz stranice. Omogućeno je da neregistrovani korisnici mogu da igraju Codenames Online.

* 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
* 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 | Da li će postojati sesija za ulogovane korisnike? Ako ne, pri svakom ulasku na sajt bi bilo potrebno logovanje. Ali svaki korisnik ima istu ulogu, **gost** i isti tok događaja. |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario popunjavanja ankete
   1. Kratak opis

Neulogovan korisnik može nesmetano da igra igru Codenames. Partija koja je odigrana u korisničkoj ulozi, neće ući u praćenje statistike igrača. Neregistrovan korisnik nema mogućnost pravljenja personalizovanih setova reči.

* 1. Tok događaja

Kako ova stranica sadrži i druge mogućnosti osim pokretanja igre, biće navedeni kao uspešni tokovi događaja.

* + 1. Korisnik uspešno pokreće igru pritiskom na dugme Play

1. Korisnika pritiska na centralno dugme „Play“ na početnom ekranu
2. Korisnik biva prebačen na stranicu odabira uloga i tima
   * 1. Korisnik uspešno otvara stranicu za pravila igre Codenames Online
3. Korisnik pritiska dugme u gornjem desnom uglu sa simbolom „?“
4. Korisnik biva prebačen na stranicu za Tutorial
   * 1. Korisnik uspešno otvara stranicu za prijavljivanje
5. Korisnik pritiska dugme u gornjem desnom uglu sa tekstom „Log In“
6. Korisnik biva prebačen na stranicu za prijavu korisnika
   * 1. *Korisnik se ponovo vraća na početnu stranicu*
7. Korisnik pritiska naslov stranice u gornjem levom uglu
8. Korisnik biva vraćen na stranicu na kojoj se već nalazi.
   1. Posebni zahtevi

Ne postoje posebni zahtevi.

* 1. Preduslovi

Ne postoji preduslov kako je ova stranica nezavisna od vrste korisnika koja je posećuje.

* 1. Posledice

Korisnik biva prosleđen na adekvatnu stranicu u zavisnosti od interakcije za stranicom.