Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti   
Kreiranje novog seta reči**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 7.3.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Đorđe Vuković |
| 30.3.2024. | 1.1 | Promena grešaka nakon FR faze | Đorđe Vuković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160737043)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160737044)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160737045)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160737046)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160737047)

[2. Scenario popunjavanja ankete - 3 -](#_Toc160737048)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160737049)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160737050)

[2.2.1. Кorisnik uspešno kreira set reči - 3 -](#_Toc160737051)

[2.2.2. Korisnik neuspešno kreira set reči zbog postojanja istog imena u bazi - 4 -](#_Toc160737052)

[2.2.3. Korisnik neuspešno kreira set reči zbog nedovoljnog broja navedenih reči - 4 -](#_Toc160737053)

[2.2.4. Korisnik neuspešno kreira set reči zbog nenavedenog imena seta - 4 -](#_Toc160737054)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc160737055)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160737056)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160737057)

1. Uvod
   1. Rezime

Prijavljen korisnik može da napravi svoj personalizovan set reči.

* 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. Scenario popunjavanja ankete
   1. Kratak opis

Registrovan korisnik na početnoj stranici ima mogućnost da klikne na dugme za pravljenje seta. Putem forme će uneti naziv seta, a u odvojenom polju sve željene reči odvojene zarezom.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Кorisnik uspešno kreira set reči

1. Prijavljen korisnik na početnoj strani pritiska dugma za novi set.
2. Korisnik biva prebačen na novu stranicu za kreiranje seta.
3. Korisnik unosi ime seta u tekstualno polje na vrhu.
4. Korisnik unosi 31+ reči u donje tekstualno polje, gde je svaka reč odvojena zarezom.
5. Korisnik pritiska dugme „Send“.
6. Sistemu se šalje zahtev za kreiranjem seta, sa prosleđenim rečima i nazivom seta
7. Sistem proverava da li postoji set tog imena. Potvrđuje da ne postoji.
8. Sistem proverava da li je prosleđeno barem 31 reč. Potvrđuje da je prosleđeno više od 31 reči.
9. Korisniku se vraća odgovor: „You successfully created a set!“.
   * 1. *Korisnik neuspešno kreira set reči zbog postojanja istog imena u bazi*

Korisniku se šalje odgovor od baze da već postoji set reči tog imena. Korisnički unet tekst se ne briše kako bi dozvolio lakšu promenu imena.

* + 1. *Korisnik neuspešno kreira set reči zbog nedovoljnog broja navedenih reči*

Korisnik biva obavešten da ima nedovoljno navedenih reči. Korisnički unete reči nisu obrisane radi lakšeg dodavanja novih reči.

* + 1. *Korisnik neuspešno kreira set reči zbog nenavedenog imena seta*

Sistem vraća poruku: „There is no set name. Please enter a name for you word set.“.   
Korisnički unete reči se ne brišu.

* 1. Posebni zahtevi

Broj reči u setu mora biti minimalno **31** zato što igra zahteva 25 reči i 6 mogućih re-rolls.

* 1. Preduslovi

Korisnik mora da je prijavljen na stranici kako bi se prikazalo dugme za kreiranje novog seta na početnoj stranici.

* 1. Posledice

U bazi se vidi novi set reči, koji administrator može da izabere za aktivan.