Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Pogađanje pojma**

Verzija 1.1

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 09/03/2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Andrej Šolaja |
| 30/03/2024 | 1.1 | Greske pri kucanju | Andrej Šolaja |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc162704934)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc162704935)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc162704936)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc162704937)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc162704938)

[2. Scenario pogađanja pojma - 3 -](#_Toc162704939)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc162704940)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc162704941)

[2.2.1. Korisnik uspešno pogađa reči i samostalno završava potez - 3 -](#_Toc162704942)

[2.2.2. Korisnik uspešno pogađa poslednju reč - 4 -](#_Toc162704943)

[2.2.3. Korisnik pogađa pogrešnu reč i automatski završava potez - 4 -](#_Toc162704944)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc162704945)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc162704946)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc162704947)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pogađanju pojma, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

* 1. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu

* 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 pogađanja pojma
   1. Kratak opis

Igraču iznad kartica sa pojmovima izlazi asocijacija zadata od strane lidera njegovog tima i vremenski je ograničen da pogodi svoje pojmove. Pojmove pogađa klikom na reč. Uvek ima pravo da pogodi jedan više pojam nego što je rekao njegov lider (u slučaju da je sada shvatio asocijaciju iz ranijeg poteza). Sa leve i desne strane se nalazi istorija prethodnih asocijacija oba tima.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Korisnik uspešno pogađa reči i samostalno završava potez

1. Korisniku se prikazuje asocijacije i broj reči na koje se ta asocijacija odnosi.
2. Korisnik bira reč sa table koju želi da pogađa i potvrđuje svoj izbor pritiskom na dugme.
3. Reč otkriva svoju boju (plava,crvena,bela,crna). Reč se poklapa sa bojom njegovog tima.
4. Ponavlja proces sve dok pogađa reči svog tima ili dok ne pritisne dugme kraj poteza.
   * 1. Korisnik uspešno pogađa poslednju reč
5. Korisnik dobija asocijaciju i broj reči na koje se ta asocijacija odnosi.
6. Korisnik bira reč sa table koju zeli da pogađa i potvrđuje svoj izbor pritiskom na dugme.
7. Reč otkriva svoju boju (plava,crvena,bela,crna). Reč se poklapa sa bojom njegovog tima.
8. Korisnik je pogodio poslednju reč, izlazi znak da je pobedio i završava se igra.
   * 1. *Korisnik pogađa pogrešnu reč i automatski završava potez*
9. Korisnik dobija asocijaciju i broj reči na koje se ta asocijacija odnosi.
10. Korisnik bira reč sa table koju želi da pogađa I potvrđuje svoj izbor pritiskom na dugme.
11. Reč otkriva svoju boju (plava, crvena, bela, crna).
    1. Reč je bele boje , potez se završava.
    2. Reč je crne boje , potez se završava , izlazi znak da je korisnik izgubio.
    3. Posebni zahtevi

Ne postoje posebni zahtevi.

* 1. Preduslovi

Korisnik je započeo partiju u ulozi igrača koji pogađa pojmove i na svom je potezu posle zadane asocijacije od lidera svog tima.

* 1. Posledice

Lider protivničkog tima dolazi na potez.