Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti   
Pregled profila**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

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

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160733753)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160733754)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160733755)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160733756)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160733757)

[2. Scenario popunjavanja ankete - 3 -](#_Toc160733758)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160733759)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160733760)

[2.2.1. Korisnik uspešno ulazi u pregled svog profila - 3 -](#_Toc160733761)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc160733762)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160733763)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160733764)

1. Uvod
   1. Rezime

Prijavljen korisnik može da pogleda svoj profil.

* 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 u bazi da ove podatke čuvamo i aktivno ažuriramo nakon završetka partije, ili da svaki put izračunavamo? | Videti performanse izračunavanja. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario popunjavanja ankete
   1. Kratak opis

Registrovan i prijavljen korisnik može da uđe u svoj nalog i da ima pregled proseka pobeda kao lider tima, kao igrač i koje polje mu je omiljeno pri pogađanju.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Korisnik uspešno ulazi u pregled svog profila

1. Korisnik pritiska dugme za pregled profila u gornjem desnom uglu stranice.
2. Korisniku se prikazuje stranica sa statistikom. U prvom redu postoje dva kruga čija popunjenost kružnice označava prosek pobeda (takozvani Win-rate) u ulozi igrača koji zadaje asocijacije i koji pogađa. U sredini krugova će biti brojčano napisan procenat pobeda. U narednom redu će postojati polje sa oznakom „Omiljena reč“ i predstavlja reč koju igrač najčešće koristi pri zadavanju asocijacija. Odmah zatim će biti i polje sa nazivom „Omiljeno polje“ koje igrač najčešće pogađa.
   1. Posebni zahtevi

Sistem dovoljno brzo može da izračuna iz baze podataka broj odigranih partija, broj pobeda u dve različite uloge igre, najzastupljeniju reč za asocijaciju i omiljeno polje za pogađanje.

* 1. Preduslovi

Korisnik ima registrovan nalog. Korisnik se prijavio i prikazalo mu se u zaglavlju stranice dugme za pregled profila.

* 1. Posledice

Ne postoje posledice. Pregled profila je informativnog karaktera.