Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti   
Re-roll reči**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 09/03/2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Andrej Šolaja |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160881348)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160881349)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160881350)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160881351)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160881352)

[2. Scenario Re-rolla reci - 3 -](#_Toc160881353)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160881354)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160881355)

[2.2.1. Korisnik uspesno menja reci - 3 -](#_Toc160881356)

[2.3. Posebni zahtevi - 3 -](#_Toc160881357)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc160881358)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160881359)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri Re-rollu reči kada lider tima nije zadovoljan generisanm, 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 | Iz koje kolekcije se uzimaju novo-generisane reči? | Iz trenutne ili nasumične, takođe će biti potrebno da set ima 31 reč zbog ove situacije. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario Re-rolla reci
   1. Kratak opis

Na početku igre, lideri timova imaju pravo da zamene do tri reči koje im ne odgovoraju u formiranju asocijacija. Klikom na reči, a zatim klikom na taster o potrvdi biće odabran potreban broj novih reči iz seta nad kojim se igra.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Korisnik uspešno menja reči

1. Korisnik započinje partiju i ima uvid u sve njegove reči. One su označene bojom njegovog tima.
2. Korisnik ima mogućnost da pritisne na reči kako bi ih odabrao za zamenu. Maksimalno 3 reči mogu da budu izabrane.
3. Korisnik potvrdjuje svoj izbor pritiskom na dugme.
   1. Posebni zahtevi

Ne postoje posebni zahtevi.

* 1. Preduslovi

Korisnik je započeo partiju u ulozi lidera.

* 1. Posledice

Promenje su izabrane 3 postojeće reči sa novim rečima. Partija započinje sa novogenerisanim rečima.