Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Ulazak u igru**

Verzija 1.0

**Istorija izmena**

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

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc160882347)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc160882348)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc160882349)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc160882350)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc160882351)

[2. Scenario ulaska u igru - 3 -](#_Toc160882352)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc160882353)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc160882354)

[2.2.1. Korisnik uspesno ulazi u igru - 3 -](#_Toc160882355)

[2.3. Posebni zahtevi - 3 -](#_Toc160882356)

[2.4. Preduslovi - 3 -](#_Toc160882357)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc160882358)

1. Uvod
   1. Rezime

Opis ulaska u igru od strane korisnika, 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 | Kako korisniku naglasiti koja je uloga zauzeta? | Zatamljenjem izbora zauzete uloge i ispisom imena uz uloge koje su zauzete. |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario ulaska u igru
   1. Kratak opis

Korisnik klikom na dugme „Igraj“ ulazi u meni izbora tima i izbora uloge, nakon odabira biće poslat na pogled stranice za igru koja sadrži ispisane uloge i koje su zauzete, a ispod njih se nalaze dugmići za odabir uloga za crveni ili plavi tim. Biće naznačeno koji je aktivan set reči.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Korisnik uspešno ulazi u igru

1. Korisnik je prezentovan sa izborom tima u vidu 2 sekcije , po jedna sa svaki tim unutar koje su prezentovane uloge koje mogu da se izaberu.
2. Korisnik bira nepopunjen tim i ulogu. Popunjene uloge su naznačene time što je onemogućeno dugme za pritiskajne.
3. Korisnik biva prebačen na pogled igre.
   1. Posebni zahtevi

Ne postoje posebni zahtevi.

* 1. Preduslovi

Nema preduslova.

* 1. Posledice

Menja se pogled na tablu igre, čime i počinje da se odvija partija.