Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Codenames Online

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti Zadavanje funkcionalnosti**

Verzija 1.1

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 09/03/2024 | 1.0 | Inicijlana verzija | Andrej Šolaja |
| 30/03/2024 | 1.1 | Gramatičke greške | Andrej Šolaja |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod - 3 -](#_Toc162705108)

[1.1. Rezime - 3 -](#_Toc162705109)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe - 3 -](#_Toc162705110)

[1.3. Reference - 3 -](#_Toc162705111)

[1.4. Otvorena pitanja - 3 -](#_Toc162705112)

[2. Scenario zadavanja asocijacije - 3 -](#_Toc162705113)

[2.1. Kratak opis - 3 -](#_Toc162705114)

[2.2. Tok događaja - 3 -](#_Toc162705115)

[2.2.1. Korisnik uspešno unosi asocijaciju - 3 -](#_Toc162705116)

[2.3. Posebni zahtevi - 4 -](#_Toc162705117)

[2.4. Preduslovi - 4 -](#_Toc162705118)

[2.5. Posledice - 4 -](#_Toc162705119)

1. Uvod
   1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri zadavanju asocijacija, sa primerima odgovarajućih HTML stranica. Lider grupe smišlja i zadaje asocijaciju svom saigraču.

* 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 | Da li je potrebno da specificiramo na koje reči asociramo? |  |
| 2 | Da li ograničiti korisnika pri unosu broja da ne može da unese manje od 1? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Scenario zadavanja asocijacije
   1. Kratak opis

Igrači koji su lideri u toku igre imaju uvid koje reči pripadaju kom timu, tako što su uokvirene bojom (crvenom ili plavom u zavisnosti od tima). Smišljaju asocijaciju za svoj tim koju unose u polje za unos teksta, dok u odvojeno polje za unos cifara unose na koliko pojmova se odnosi ova asocijacija.

* 1. Tok događaja

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

* + 1. Korisnik uspešno unosi asocijaciju

1. Korisnik vidi prikaz 5x5 table sa rečima gde se jasno vide koje reči pripadaju njegovom timu time što su uokvirene bojom.
2. Korisnik popunjava polje za asocijaciju i polje za broj reči na koje se asocijacija odnosi.
3. Pritiskom na dugme “Zadaj asocijaciju” korisnik zadaje asocijaciju svom saigraču i time završava svoj potez.
   1. Posebni zahtevi

Ne postoje posebni zahtevi.

* 1. Preduslovi

Korisnik je započeo partiju u ulozi lidera i na svom je potezu.

* 1. Posledice

Saigrač korisnika dolazi na potez i dobija asocijaciju na svom ekranu, na osnovu koje pogađa pojmove.