Elektrotehnički fakultet, Beograd

RC-32-003

TIM Noćne ptice

izveŠtaj o defektima za PROJEKAT “RULESET”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum:** 2020-03-27 | **Vreme:** 02:51 | **Mesto:** Beograd |
| **Kratak opis:**  Izveštaj o defektima za projekat tima DOGS koji je rađen kao deo praktične nastave na Elektrotehničkom fakultetu u Beogradu. Ovaj izveštaj o defektima je deo formalne recenzije (*formal review*) koju je uradio tim Noćne ptice. | | |
| **Zaključak:**  Potrebno je raditi ponovnu inspekciju, ali u nedostatku vremena može i bez nje. SSU fajlovi nisu u skladu sa opisom sistema i nisu dovoljno razrađeni. Potrebno je ponovno pisanje ili znatna izmena istih. | | |

**Overa:**

Članovi tima DOGS

Autor

Filip Lučić Jovana Pavić

Moderator Zapisničar

Jovana Pavić Jovana Janković

Inspektor 1 Inspektor 2

Filip Lučić Marko Stanojević

Inspektor 3 Inspektor 4

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Spisak defekata i otvorenih pitanja**  **pogledati priložene Word dokumente V: veći, M: manji, O: otvorena pitanja** | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija** | **Opis** | **V** | **M** | **O** |
| 1 |  | Svi fajlovi | Fajl Ruleset.docx je pisan ćirilicom dok su ostali fajlovi pisani latinicom. Treba da se izabere jedno pismo kojim će sve biti pisano. |  | X |  |
| 2 |  | Ruleset.docx | Na str. 6, tačka 3.3, pominje se istaknuta igra, ali nigde nije opisana. |  | X |  |
| 3 |  | Ruleset.docx | Na str. 6, tačka 3.3, nije jasno šta radi administrator, koje su njegove dužnosti i šta on može, a ne mogu drugi korisnici. |  | X |  |
| 4 |  | Ruleset.docx | Na str. 11, tačka 9.2 je proširenje, a ne označavanje |  | X |  |
| 5 |  | Ruleset.docx | Na str. 12, tačka 10, u listi prioriteta se navode funkcionalnosti koje nisu nigde opisane (Postavljanje i menjanje istaknutih igara, enkripcija šifre). |  | X |  |
| 6 |  | Ruleset.docx | Opisana je funkcionalnost prijavljivanja korisnika na sistem, ali nigde nije opisano na koji način korisnik može da se odjavi sa istog. | X |  |  |
| 7 |  | Ruleset.docx | Na str. 5 u tački 2 piše da korisnik može da sačuva špilove, ali nije opisano kako može da im pristupi i gde se oni nalaze nakon što ih sačuva. | X |  |  |
| 8 |  | Ruleset.docx | Da li je moguće izmeniti ili obrisati neki špil što smo napravili, da li može da se izbaci iz liste špilova jednog korisnika špil drugog korisnika, koji je sačuvao? |  |  | X |
| 9 |  | Ruleset.docx  Prototip.docx | Nije jasno kako korisnik prelazi iz jednog menija u drugi i vraća se nazad  (na primer, kako bi se korisnik iz prikaza kraja igre vratio u glavni meni?), ne postoji ni jedno dugme za navigaciju. | X |  |  |
| 10 |  | Prototip.docx | Postoji samo prikaz pregleda sobe, nema prikaza sobe za vlasnika i za gosta. Ako se njihovi prikazi razlikuju, treba ih dodati kao ssu funkcionalnosti. | X |  |  |
| 11 |  | Prototip.docx | Postoji funkcionalnost „biranje istaknutih špilova“, ali nije opisana ssu dokumentom. | X |  |  |
| 12 |  | Prototip.docx | Ne postoji ssu dokument koji opisuje kraj igre koji je prikazan u prototipu. | X |  |  |
| 13 |  | Prototip.docx | Funkcionalnost prikaza špila se pominje u opisu drugih funkcionalnosti i prikazana je u prototipu, ali nije opisana ssu dokumentom. | X |  |  |
| 14 |  | Prototip.docx | Dugme „Pošalji“ koje se pominje u SSU fajlu koji opisuje funkcionalnost čet ne postoji u prototipu odgovarajuće stranice. |  | X |  |
| 15 |  | Svi SSU fajlovi | Koraci nisu dobro numerisani u koraku „Tok događaja“. Uspešni koraci se označavaju celim brojem, a neuspešni koraci predstavljaju potkorake koraka koji nisu uspeli (na primer 3. Pritisnuto dugme „Prijavi“. 3.1. Nisu sva polja popunjena. Vraća se na korak 2). | X |  |  |
| 16 |  | Svi SSU fajlovi | Nakon neuspešnih koraka mora da se kaže na koji korak se korisnik vraća (na primer 3.1. Nisu sva polja popunjena. *Vraća se na korak 2*). | X |  |  |
| 17 |  | Svi SSU fajlovi | U tački 1.1 se pominju skice, nije jasno šta su skice. | X |  |  |
| 18 |  | Svi SSU fajlovi | Postoje greške u kucanju i gramatici. Neke rečenice su loše formulisane. Greške su obeležene komentarima u .docx fajlovima. |  | X |  |
| 19 |  | Svi SSU fajlovi | Tačka 2.1, Izbaciti „(Ovo je iz projektnog zadatka)“. |  | X |  |
| 20 |  | SSU 01 – igra.docx | Funkcionalnost je suviše obimna, bolje je da se podeli na dve manje. Na ’funkcionalnost odvijanja igre’ i na ’funkcionalnost završetka igre i prikazivanja pobednika i statistike igre’. | X |  |  |
| 21 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.1, potrebno je detaljnije opisati funkcionalnost (tako da bude sažetak toka događaja, a ne samo vrlo kratak opis). | X |  |  |
| 22 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.2, nije opisan tok igre. Nije jasno kako se pravila primenjuju u toku igre (kojim redom se pravila primenjuju i da li je redosled bitan u slučaju višestrukih okidanja pravila) i ko je zadužen za proveru pravila (da li se igra na poverenje ili računar proverava da li su pravila ispoštovana? Ako računar proverava pravila potrebno je promeniti prototip i detaljnije opisati funkcionalnost pravljenja špila; u prototipu nije prikazano kako se sama pravila kreiraju u formatu koji računar može da proverava). | X |  |  |
| 23 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.2.1.2, 10s je dugo vreme za početak igre, možda je bolje staviti 5s. |  |  | X |
| 24 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.2.1.2, nejasno da li je svaki igrač nacrtan na dnu stola zajedno sa svojim kartama, ili su samo njegove karte ispod slike stola, a sam igrač je raspoređen na neko drugo mesto oko stola (pogledati sliku prototipa). |  |  | X |
| 25 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.2.2, 20s je dosta dugačko vreme, možda je bolje staviti 10s. |  |  | X |
| 26 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.4, preduslovi su da je soba napravljena i da su joj se igrači priključili (kako bi tok događaja bio uspešan i igra se održala). | X |  |  |
| 27 |  | SSU 01 – igra.docx | Tačka 2.5: posledica bi bila da su informacije o igri sačuvane u bazi podataka (ukoliko je za otvoreno pitanje #1 odlučeno da se čuva u bazi podataka). |  |  | X |
| 28 |  | SSU 02 – cet.docx | Tačka 2.1, Potrebno je da se detaljnije opiše izgled čet-a, šta je vidljivo na ekranu, na koji način se dolazi do njega? |  | X |  |
| 29 |  | SSU 03 – registracija.docx | Tačka 2.1, Pominju se određena pravila vezana za dužinu lozinke, ali nigde nisu definisana. |  | X |  |
| 30 |  | SSU 03 – registracija.docx | Tačka 2.2.1, korak 1, prema prototipu, tek pri pritisku na dugme za registraciju se podaci šalju na server, ovo slanje nikako ne sme biti prvi korak. Isključivo unošenje informacija može biti korak broj 1. Slanje treba da bude poslednji korak pred ishod samog scenarija. | X |  |  |
| 31 |  | SSU 03 – registracija.docx | Tačka 2.2.1, korak 2: „unikatan mu je username i e-mail“ ovo nije korak u izvršavanju same funkcionalnosti, već uslov za izvršavanje. Prebaciti u opis događaja, ili navesti unutar opisa neke od tačaka vezanih za uspešno unošenje informacija. |  | X |  |
| 32 |  | SSU 03 – registracija.docx | Nije objašnjeno kako je korisnik obavešten, da li putem poruke ili promenom boje nekih polja. |  | X |  |
| 33 |  | SSU 04 – login.docx | Tačka 2.2, nije navedeno gde se na sajtu nalazi dugme za pristup logovanju, tj. kako korisnik koji uđe na sajt, pristupa funkcionalnosti logovanja. |  |  | X |
| 34 |  | SSU 04 – login.docx | Tačka 2.2.1, korak 2, nije usaglašeno da li će se funkcionalnost logovanja navoditi sa „log in” ili “login”. Na dugmetu u prototipu je napisano “Login”, dok se u tekstualnoj dokumentaciji navodi dugme s natpisom “log in”. |  | X |  |
| 35 |  | SSU 04 – login.docx | Tačka 2.2.3,potrebno je modifikovati ovaj korak tako što će se obrisati deo: „Akcije 1 i 2 iste kao u scenariju 2.2.1.” i umesto njih napisati “Neuspešan ishod.” |  | X |  |
| 36 |  | SSU 04 – login.docx | Tačka 2.2.3, promeniti naslov u „*Korisnik unosi* ***neispravne*** *podatke*“ jer na taj način preciznije kažemo da podatak može biti neispravan (npr. postoji slovna greška u korisničkom imenu/šifri). Takođe, pod neispravnim podatkom može se podrazumevati i nepostojeći podatak (ne postoji korisnik s tim korisničkim imenom). |  | X |  |
| 37 |  | SSU 04 – login.docx | Tačka 2.4, preduslov za uspešno logovanje je da je korisnik prethodno registrovan. |  | X |  |
| 38 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx | Tačka 2.1, kaže da svako može da napravi sopstveni špil za igru, a Ruleset.docx kaže da korisnik koji nije prijavljen ne može da ga sačuva, ali u prototipu pri pravljenju špila jedina opcija je „Save“. U tački 2.4, kaže da je preduslov da je korisnik prijavljen. Uskladiti prototip i dokumentaciju (promeniti ime dugmeta ili umesto svaki naznačiti da samo prijavljen korisnik može da pravi špil). | X |  |  |
| 39 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx | Tačka 2.1 (Kratak opis) i tačka 2.2.2, u kratkom opisu kaže da broj karata u špilu može biti 0, a u tački 2.2.2 kaže da je neuspešan scenario ako nema ni jedne karte u špilu. |  | X |  |
| 40 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx | Tačka 2.2.1 koraci nisu dovoljno detaljno opisani, nije opisan način na koji se bira globalno pravilo ili karta, ni kako se prave dodatna pravila, ni na šta se ona odnose. Da li se ona vezuju za specifičnu kartu i na koji način. Nigde se ne unosi konkretan broj karti (ima na prototipu nema u dokumentaciji). U prototipu postoji naziv pravila, a u dokumentaciji se nikada ne pominje dodavanje naziva pravila. Da li dugme „Save“ čuva samo jedno pravilo ili ceo špil i na koji način se dodaju dodatna pravila jer nema „add rule“. | X |  |  |
| 41 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | Tačka 2.1, opis funkcionalnosti nije usaglašen sa dokumentacijom, kratak opis unutar ovog ssu dokumenta nije saglasan sa kratkim opisom te funkcionalnosti u fajlu Ruleset.docx. | X |  |  |
| 42 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | Tačka 2.1, kaže da korisnik može da selektuje špil i tako ga pogleda, to nigde nije opisano unutar toka događaja. Koje dodatne informacije o špilu dobija time? | X |  |  |
| 43 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | Tačka 2.2.1 korak 1, šta se tačno prikazuje, koje informacije o špilu korisnik vidi? | X |  |  |
| 44 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | Tačka 2.2.1 korak 2, na šta se odnose ključne reči? Koji podatak se tačno pretražuje, gde se upisuje ključna reč? | X |  |  |
| 45 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | Tačka 2.4 kaže da ne postoje preduslovi i tačka 2.5 kaže da nema posledica, a tačka 2.1 kaže da špil može da se zapamti, da li korisnik koji nije prijavljen može da zapamti špil, na koji način i gde se pamti špil? | X |  |  |
| 46 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | U fajlu Ruleset.docx u opisu date funkcionalnosti piše da se listaju sopstveni špilovi, ali to ograničenje se ne pominje u ovom fajlu. | X |  |  |
| 47 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | U fajlu Ruleset.docx u opisu date funkcionalnosti piše da „tokom formiranja igre, svi u sobi mogu da izlistaju ponuđene špilove i glasaju za neki od njih“, u ovom SSU fajlu nigde se ne pominje glasanje niti je opisano na koji način bi korisnik glasao za neki špil, ne vidi se ni u prototipu. | X |  |  |
| 48 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | Funkcionalnost nije dovoljno opisana. Opis je suviše kratak i treba da se proširi. | X |  |  |
| 49 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | U prototipu postoji checkbox Accepted koji se ovde ne pominje, samim tim nije ni opisana njegova uloga. | X |  |  |
| 50 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | Tačka 2.4, kao preduslov dodati korisnik mora da odigra igru sa tim špilom. |  | X |  |
| 51 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | Nedovoljno opisan tok događaja, koje su informacije obavezne, Šta se desi ako se nešto ne izabere? Koje su osnovne vrednosti polja, ako polja nisu obavezna, a nisu popunjena? | X |  |  |
| 52 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | Nije navedeno koja je razlika između privatne i javne sobe. U drugim funkcionalnostima je rečeno da se za privatne sobe traži šifra za pristup, ali ovde nije opisano kako i kada se dodaje šifra. | X |  |  |
| 53 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | Tačka 2.1 piše da se može videti broj igrača koji su trenutno u sobi, da li je pristup zaštićen i da li je igra u toku. Kako je to moguće kada se soba tek pravi, ne može igra u toj sobi biti u toku, ako soba još nije napravljena. To je deo neke druge funkcionalnosti. | X |  |  |
| 54 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | U prototipu postoji deo „Choose Players“, nije rečeno čemu služi, ni koji korisnici su tu navedeni. Da li su u pitanju svi korisnici koji imaju nalog, ako jesu, na koji način tražimo odgovarajuće, jer nije praktično tražiti redom, ako postoji veliki broj korisnika. | X |  |  |
| 55 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | U prototipu postoji deo „Choose card deck“, ali ovde nije opisan. Koji špilovi se tu nalaze, da li samo špilovi korisnika koji pravi sobu, ili svi njegovi sačuvani špilovi, ili svi špilovi u igri? Ako postoji veliki broj špilova na koji način tražimo odgovarajuće, jer nije praktično tražiti redom. | X |  |  |
| 56 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | Tačka 2.4, piše da nema preduslova, ali u Ruleset.docx piše da korisnik koji nije prijavljen ili nema nalog ne može da kreira sobu. | X |  |  |
| 57 |  | SSU 09 – pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | Tačka 2.1, navesti da li se maksimalan broj igrača menja ili je fiksan. Da li igra može da počne iako broj igrača u sobi nije jednak maksimumu? Ukoliko se dozvoljava da igrač napusti sobu/bude izbačen iz sobe u toku igre, da li može neki drugi igrač da se priključi igri (koja je u toku)? |  | X |  |
| 58 |  | SSU 09 – pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | Tačka 2.1, u prototipu nije prikazano da se traži lozinka, kao ni opcija dodavanja lozinke pri pravljenju sobe | X |  |  |
| 59 |  | SSU 09 – pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | Tačka 2.2.2, nije definisano kako se soba uklanja iz pregleda (drugim rečima kako tačno soba postaje neaktivna, i kada i da li se uklanja iz pregleda):   * ukoliko je soba napravljena, a u njoj se nikada nije odvila igra, kada se takva soba uklanja? * ukoliko je završena igra u sobi, da li bi mogla da se organizuje nova igra u istoj sobi, ili se soba odmah briše iz pregleda aktivnih soba?   ukoliko vlasnik sobe izađe iz sobe dok se u njoj nalaze drugi igrači, da li se soba briše ili se vlasništvo prenosi na druge igrače? | X |  |  |
| 60 |  | SSU 09 – pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | Tačka 2.2.4.2, pomenuta forma nije prikazana na prototipu. Prikazati je na prototipu, kako bi prototip bio u skladu sa dokumentacijom. | X |  |  |
| 61 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Tačka 2.1, prekratko objašnjeno, u samo jednoj rečenici. Proširiti opis. Ne može kratak opis da bude kraći od naslova. | X |  |  |
| 62 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Tačka 2.2, podeliti tok događaja na veći broj manjih koraka. Opis toka događaja treba da bude u skladu sa priloženim prototipom. | X |  |  |
| 63 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Tačka 2.2.1, nije objašnjeno uopšte kako se funkcionalnost realizuje. Priložen prototip ne pruža ovu funkcionalnost. Objasniti kako se korisnik izbacuje, kako korisnik i sistem interaguju, kao i ko sve učestvuje u izbacivanju. Izbacivanje mora da se sastoji od više pojedinačnih koraka. Uskladiti scenario i prototip. | X |  |  |
| 64 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Tačka 2.2.2, prekratko objašnjeno, u samo jednoj rečenici. Podeliti na više koraka. U dokumentu Ruleset.docx je pomenuta anketa za izbacivanje igrača, koja se ne nalazi u prototipu, niti je opisana u ovoj tački. Prema Ruleset.docx, igrač je svakako trajno izbačen, pa ova funkcionalnost ne bi mogla ni da se izvrši. Priložen prototip ne pruža ovu funkcionalnost. | X |  |  |
| 65 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Tačka 2.5, ukoliko je igrač izbačen, promenjen je broj igrača u sobi, što može da utiče na mogućnost započinjanja partije (ukoliko je potreban minimalan broj igrača, pod uslovom da se ova funkcionalnost izvršava u sobi, a ne u igri). | X |  |  |
| 66 |  | SSU 10 – izbacivanje iz sobe.docx | Odlučiti šta je soba, a šta partija, u kom su međusobnom odnosu, i odakle se vrši izbacivanje, kao i gde se nalazi odeljak za ćaskanje. Možda je bolje odeljak za ćaskanje staviti u sobu gde korisnici čekaju sledeću partiju umesto u nju jer ljudi više vremena provode u sobi u kojoj čekaju nego u partiji, gde ni ne mogu da stignu da ćaskaju zbog dinamičnosti igre. | X |  |  |
| 67 |  | SSU 11 – cuvanje spilova.docx | Tačka 2.2.1, korak 2, nije precizno objašnjeno kako korisnik dolazi do svog sačuvanog špila, tj. gde će korisnik na sajtu pronaći svoj sačuvani špil (pritiskom na koja dugmad i na kojim stranicama). Takođe,nejasno je i kako korisnik tačno bira taj sačuvani špil za igru, kao i gde drugi korisnici mogu pronaći trenutno sačuvani špil. | X |  |  |
| 68 |  | SSU 11 – cuvanje spilova.docx | Tačka 2.2.1, u dokumentaciji je rečeno da svako (i gost i registrovan korisnik) može da napravi sopstveni špil za igru. Ukoliko je čuvanje špila omogućeno samo za registrovane korisnike, kako će gost moći da napravi svoj špil za trenutnu igru ukoliko nema mogućnost da sačuva špil koji napravi. | X |  |  |
| 69 |  | SSU 11 – cuvanje spilova.docx | Tačka 2.2.1, korak 1, nije rečeno da korisnik mora da unese i ime špila pored broja i uloga karata, a trebalo bi, jer je to navedeno u ssu za pravljenje špila. |  | X |  |
| 70 |  | SSU 11 – cuvanje spilova.docx | Ima smisla objediniti ovaj scenario slučaja upotrebe sa ssu-om koji pokriva funkcionalnost „Pravljenje špila“. U tom ssu se takođe spominje čuvanje špila. |  |  | X |
| 71 |  | SSU 12 – deljenje spilova.docx | Ova funkcionalnost nije dovoljno razrađena, možda bi je trebalo ukloniti i bolje razraditi redukovani skup funkcionalnosti. Da li osoba kojoj je podeljen špil može da ga ukloni iz pregleda svojih špilova? Da li se sprečava da igrač deli špil sa igračem koji to nije tražio? | X |  |  |
| 72 |  | SSU 12 – deljenje spilova.docx | Ova funkcionalnost nije prikazana na prototipu, i nije podržana od strane ni jedne druge funkcionalnosti. | X |  |  |
| 73 |  | SSU 12 – deljenje spilova.docx | Kratak opis treba bude opširniji i da navede šta korisnik vidi u svom interfejsu i sa čime može da interaguje; jedna rečenica nije dovoljna. |  | X |  |
| 74 |  | SSU 12 – deljenje spilova.docx | Dodati preduslov ‘korisnik kome se dodeljuje špil mora da postoji u sistemu’. | X |  |  |
| 75 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.docx | Tačka 2.1, opisati opširnije, ne samo u jednoj rečenici. Ne može kratak opis da bude kraći od naslova. | X |  |  |
| 76 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.docx | Tačka 2.2, opisati opširnije, ne samo u jednoj rečenici. Kako ovo funkcioniše? Usaglasiti sa vrlo prostim prototipom. | X |  |  |
| 77 |  | SSU 13 – registrovanje administratora.docx | Tačka 2.5, preformulisati objašnjenje, pošto nalog već postoji u bazi podataka, njega treba nekako označiti kao administratora. |  | X |  |
| 78 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje istaknutih spilova.docx | Tačka 1.1, napisati rezime tako da odgovara fajlu koji opisuje. Vidljivo je ostao rezime iz fajla SSU 13 – registrovanje administratora.docx, koji je samo prekopiran. | X |  |  |
| 79 |  | SSU 14 – postavljanje i menjanje istaknutih spilova.docx | Tačka 2.2, prekratko, mora da se napiše više od jedne rečenice za tok događaja. Potpuno izmeniti i objasniti kako ovo funkcioniše, u skladu sa priloženim prototipom. Podeliti na korake. | X |  |  |