RULESET

A picture containing clipart

Description automatically generated

Садржај

[Списак измена 4](#_Toc33367612)

[1 Увод 5](#_Toc33367613)

[1.1. Резиме 5](#_Toc33367614)

[1.2. Намена документа 5](#_Toc33367615)

[2 Опис система 5](#_Toc33367616)

[3 Категорије корисника 6](#_Toc33367617)

[3.1. Гост 6](#_Toc33367618)

[3.2. Регистровани корисник 6](#_Toc33367619)

[3.3. Администратор 6](#_Toc33367620)

[4 Опис производа 6](#_Toc33367621)

[4.1. Преглед архитектуре система 6](#_Toc33367622)

[4.2. Преглед карактеристика 7](#_Toc33367623)

[5 Функционални захтеви 7](#_Toc33367624)

[5.1. Игра 8](#_Toc33367625)

[5.2. Чет 8](#_Toc33367626)

[5.3. Регистровање 8](#_Toc33367627)

[5.4. Logging 8](#_Toc33367628)

[5.5. Прављење шпила 8](#_Toc33367629)

[5.6. Листање шпилова 9](#_Toc33367630)

[5.7. Оцењивање шпилова 9](#_Toc33367631)

[5.8. Прављење собе 9](#_Toc33367632)

[5.9. Преглед, прикључивање и излазак из собе 9](#_Toc33367633)

[5.10. Избацивање из собе 9](#_Toc33367634)

[5.11. Чување шпилова 10](#_Toc33367635)

[5.12. Дељење шпилова 10](#_Toc33367636)

[5.13. Регистровање администратора 10](#_Toc33367637)

[5.14. Постављање и мењање истакнутих шпилова 10](#_Toc33367638)

[6 Претпоставке и ограничења 11](#_Toc33367639)

[7 Квалитет 11](#_Toc33367640)

[8 Нефункционални захтеви 11](#_Toc33367641)

[8.1. Системски захтеви 11](#_Toc33367642)

[8.2. Остали захтеви 11](#_Toc33367643)

[9 Захтеви за корисничком документацијом 12](#_Toc33367644)

[9.1. Упутства за прављење шпила 12](#_Toc33367645)

[9.2. Означавање 12](#_Toc33367646)

[10 План и приоритети 12](#_Toc33367647)

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 23.02.2020. | 1 | - | Маја Димитријевић  Дамјан Павловић  Данило Стефановић  Урош Угринић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1 Увод

## Резиме

***Ruleset*** је интернет апликација која представља познату карташку игру „Мау Мау“ по прилагодљивим правилима. Више играча се може придружити игри. Играчи међусобно могу да комуницирају у посебном одељку.

## Намена документа

У наставку се наводе начин коришћења апликације, функционалности и могућа побољшања.

# 2 Опис система

Идеја пројекта је да се корисницима омогући виртуелна игра „Мау Мау“ са другим, удаљеним корисницима преко интернета.

Корисници могу да изаберу стандардна правила, али имају и могућност да игру персонализују, као и да сачувају своје шпилове на налогу.

Покретач игре на почетку ствара тзв. „собу“ и бира функције специфичних карата као и број карата – тиме креира свој шпил за игру. Такође, за ту собу ствара се и посебан одељак за комуникацију у коме учествују и други корисници прикључени игри. По завршетку игре, шпилови се могу оценити.

Сви шпилови које су корисници претходно сачували могу изабрати и други корисници на основу описа и оцена.

# 3 Категорије корисника

Разликујемо следеће категорије корисника: Гост, Регистровани корисник и Администратор.

## 3.1. Гост

Има приступ већини функционалности сајта. Може да игра игре различитих правила и да прави своја правила, али не може да их чува.

## 3.2. Регистровани корисник

Регистровани корисник се логује уз помоћ свог мејла и лозинке. Док је улогован корисник може да чува шпилове које је направио он или било кој други корисник. Може и да прегледа своје сачуване шпилове.

## 3.3. Администратор

Администратор се логује као Регистровани корисник. Администратор има могућност да мења истакнуту игру коју корисници виде у игри.

# 4 Опис производа

У овом одељку се даје преглед система и карактеристка које се нуде његовим корисницима.

## 4.1. Преглед архитектуре система

Три приступа: као Гост, као Регистровани Корисник и као Администратор. Под системом би се подразумевао сајт, који је на серверској страни реализован преко PHP технологије и преко ког би се обављала интеракција корисницима са Јаvascript апликацијом и са базом података (MySQL технологија) која би чувала одређене податке.

Као што је већ речено, сваки од корисника према својим функцијама би имао одређен приступ сајту. У бази података се чувају како информације о корисницима сајта (Регистровани корисник и Администратор), а то би биле лозинке, њихова имена итд., тако и информације о шпиловима (сама правила шпилова, код корисника њихови сачувани шпилови).

|  |  |
| --- | --- |
| Корист за корисника | Карактеристика која је обезбеђује |
| Једноставно коришћење сајта | Корисник чим приступи сајту може да почне да игра игру кликом на дугме за проналажење партије |
| Приступ са било ког РС-а повезаног за интернет | Интерфејс је заснован на HTML-у и Javascript-у и не захтева никакво посебно прилагођавање на клијентској страни |
| Лака администрација | Администратор има свој интерфејс за мењање истакнутих шпилова |

## 4.2. Преглед карактеристика

# 5 Функционални захтеви

Овде се дефинишу функционалности које систем треба да пружи корисницима, за сваку категорију, понаособ. Тамо где начин преноса података и евидентирања акција није специјално назначен, подразумева се да се унос врши преко одговарајуће HTML странице, слањем (submit) података ка одговарајућем PHP скрипту, који затим изврши потребне промене у бази података.

## 5.1. Игра

Врши се тако што домаћин собе започиње игру по правилима дефинисаним за шпил за који су остали чланови собе највише гласали. Када се игра заврши, сви играчи се враћају у собу где домаћин може покренути нову игру.

## 5.2. Чет

Током једне игре, играчи имају опцију да постављају поруке на game chat-box видљив свим играчима.

## 5.3. Регистровање

Свако ко није logged-in може да проба да се региструје. За то је потребно унети име, презиме, жељени надимак за играње, e-mail и жељену лозинку. Ако је неко са задатим надимком или e-mail адресом већ регистрован или лозинка не испуњава одређена правила, регистровање неће проћи успешно. Уколико прође успешно, у базу се додаје нови налог регистрованог корисника.

## 5.4. Logging

Свако ко приступа сајту а није logged-in може да се улогује. За то је потребно унети свој e-mail и лозинку. Logging се прихвата само ако кориснички налог са унетим подацима постоји.

## 5.5. Прављење шпила

Свако може да направи сопствени шпил за игру. Формирање шпила укључује одређивање броја појединачних карата у шпилу (може бити и нула) као и посебна правила за специфичне карте у шпилу.

## 5.6. Листање шпилова

Свако може да излиста да види садржај сопствених шпилова (састав и правила),као и оцену. Током формирања игре, сви у соби могу да излистају понуђене шпилове и да гласају за неки од њих.

## 5.7. Оцењивање шпилова

Након једне игре, сви играчи могу да оцене да ли им се свидео или не шпил којим се играло, на основу чега се формира оцена шпила која је видљива кад се шпил излиста.

## 5.8. Прављење собе

Свако има право да направи собу(lobby) за играње која ће бити видљива другим играчима. Соба може бити приватна или јавна. Може се видети број играча који су тренутно играчима. Соба може бити приватна или јавна. Може се видети број играча који су тренутно у соби, да ли је приступ заштићен и да ли је игра у току.

## 5.9. Преглед, прикључивање и излазак из собе

Свако може да гледа каталог активних соба и да се прикључи некој од њих ако број играча није једнак максимуму. Ако је приватна соба, захтева се лозинка за прикључивање. У случају да је игра у току, играч мора да сачека да се игра заврши. Корисник може својевољно изаћи из собе.

## 5.10. Избацивање из собе

Домаћин у току игре може покренути гласање у чету за избацивање одређеног играча ако тај играч не поштује правила лепе комуникације. Ако има довољан број гласова за избацивање, тај играч се избацује из собе и није му дозвољен приступ тој соби више.

## 5.11. Чување шпилова

Након што направи шпил, регистровани корисник може одабрати да га сачува. Тиме се тај шпил чува у бази везан за налог корисника и када остаће у листи шпилова за регистрованог корисника и за наредне приступе сајту.

## 5.12. Дељење шпилова

Регистровани корисник може да подели неко свој шпил другом регистрованом кориснику, чиме се копија тог шпила додаје у листу шпилова другог регистрованог корисника.

## 5.13. Регистровање администратора

Администратор може неког регистрованог корисника да региструје за администратора.

## 5.14. Постављање и мењање истакнутих шпилова

Администратор може да поставља специфичне шпилове на каталог истакнутих шпилова видљив свакоме за прикључивање. Такође може да уклони специфичне шпилове из истог каталога.

# 6 Претпоставке и ограничења

Потребно је тежити јединственом дизајну читавог сајта. Потребно је чувати податке о ауторизацији, и обезбедити да не дође до неовлашћеног приступа.

Уколико се гост не региструје или улогује, његови шпилови неће бити сачувани када он изађе са сајта.

Уколико неко од ауторизованих корисника изгуби приступне податке, не би могао добити нове, тј. не би могао повратити свој налог.

# 7 Квалитет

Потребно је тестирати све функционалности нашег програма. Потребно је додати отпорност на спам, који би оптеретио сервер и базу података. Тестирати такође отпорност на грешке.

# 8 Нефункционални захтеви

## 8.1. Системски захтеви

Да би нам радио систем, морамо на серверу имати инсталиран модул за PHP и MySQL базу података.

## 8.2. Остали захтеви

Важно је да нам сајт буде брз и респонзиван и лако модуларан.

# 9 Захтеви за корисничком документацијом

## 9.1. Упутства за прављење шпила

Потребно је на прост начин објаснити начин модификовања шпила и дељења истог.

## 9.2. Означавање

Могуће је убацивање функционалност да се по иконици собе отприлике може видети динамичност игре (брзина потеза и начин конструисања правила).

# 10 План и приоритети

План нам је обезбедити следеће функционалности:

• Приступ чету

• Прављење шпила

• Чување шпила

• Реализација игре

• Оцењивање шпилова

• Регистровање

• Логовање

• Енкрипција шифре

• Постављање и мењање истакнутих игара

• Прављење собе

• Дељење

• Избацивање из собе

• Преглед/Прикључивање у собу

У наредним верзијама би могли унапредити флексибилност прављења шпила тј. додатну модуларност шпила.