|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ETF Beograd | | | | | **FORMALNI LOG INSPEKTORA** | | | | | | | | | | Strana **1** od **2** | | | | | | | |
| **Projekat** | | | Projekat ’Ruleset’ | | | **Podsistem** | | |  | | | | **Tip** | | |  | | | | | | |
| **Modul(i)** | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Naziv dok.** | | | RC-32-001 Log Inspektora 1.docx | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ime Inspektora** | | | | | | | **Kod** | Oblast #1 | | | | | | Oblast #2 | | | | | | | | |
| Jovana Pavić | | | | | | |  |  | | | | | |  | | | | | | | | |
| **Uloga u FR procesu** | | | | | | | | **Datum prijema** | | | **Datum završetka** | | | | | | **Priprema** | | | | | |
| 🞎 Moderator 🞎 Autor 🗹 Inspektor  🗹 Zapisničar 🞎 Posmatrač | | | | | | | | 2020-03-23 | | | 2020-03-27 | | | | | | Dana | | | Sati | | |
| 1 | | | 10 | | |
| Da Ne  - Pripremljen sam za moju ulogu u FR procesu: 🗹 🞎  - Mislim da je ovaj proizvod spreman za FR: 🗹 🞎  - Reinspekcija nakon ispravki je neophodna 🗹 🞎  (biće odlučeno na kraju sastanka) | | | | | | | | | | **Pregled defekata** | | | | | | | | | | | | |
|  | | Priprema | | | | | | Inspekcija | | | | |
| Veći | | 18 | | | | | | 19 | | | | |
| Manji | | 4 | | | | | | 5 | | | | |
| Otvoreni | | 0 | | | | | | 0 | | | | |
| **Ukupno** | | 22 | | | | | | 24 | | | | |
| **Defekti** **v:veći, m:manji, o:otvorena pitanja** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija/e** | | **Opis** | | | | | | | | | | | | | | | **V** | | **M** | **O** |
| 01 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx | | Tačka 2.1, kaže da svako može da napravi sopstveni špil za igru, a Rulset.docx kaže i 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 j epreduslov da je korisnik prijavljen. Uskladiti prototip i dokumentaciju (promeniti ime dugmeta ili umesto svaki naznačiti da samo samo prijavljen korisnik može da pravi špil). | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 02 |  | 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 2.2.2 kaže da je neuspešan scenario ako nema ni jedne karte u špilu. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 03 |  | 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 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 | |  |  |
| 04 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx | | Tačke 2.2.2, 2.2.3 i 2.2.4 nije navedeno na koji korak se korisnik vraća nakon ovog neuspešnog scenarija | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 05 |  | SSU 05 – pravljenje spila.docx i  SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Tačka 2.1, nije potrebno navoditi „(Ovo je iz projektnog zadatka)“ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 06 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | | Opis funkcionalnosti nije usaglašen sa dokumentacijom, kratak opis unutar ovog ssu dokumenta nije saglasan sa kratkim opisom te funkcionalnosti u fajlu Rulset.docx | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 07 |  | 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 | |  |  |
| 08 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | | Tačka 2.2.1 korak 1, šta se tačno prikazuje, koje informacije o špilu korisnik vidi? | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 09 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | | Tačka 2.2.1 korak 2, ključne reči se odnose na šta? Koji podatak se tačno pretražuje, gde se upisuje ključna reč? | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 10 |  | 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 korisnik dobija time? | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 11 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | | U fajlu Rulset.docx u opisu date funkcionalnosti piše da se listaju sopstveni špilovi, ali to ograničenje se ne pominje u ovom fajlu | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 12 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx i  SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Slovne greške poput slovo i je svuda pisano veliko ili na mestima je pisano dj umesto đ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 13 |  | SSU 06 – listanje spilova.docx | | U fajlu Rulset.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 | |  |  |
| 14 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Naslov tačke 2 je „Scenario pravljenje špila“ umesto ocenjivanja špila | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 15 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Funkcionalnost nije dovoljno opisana. Opis je suviše kratak i treba da se proširi. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 16 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Tačka 2.2.2 piše Ocena nije izabraTa | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 17 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | U prototipu postoji checkbox Accepted koji se ovde ne pominje, samim tim nije ni opisana njegova uloga. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 18 |  | SSU 07 – ocenjivanje spilova.docx | | Tačka 2.4, kao preduslov dodati korisnik mora da odigra igru sa tim špilom. | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 19 |  | 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 | |  |  |
| 20 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | | U prototipu Postoji deo „Choose Players“, nije rečeno čemu služi, ni koji korisnici su tu navedeni. Da li su upitanju svi korisnici koji imaju nalog, ako jesu na koji način tražimo odgovarajuće, jer nije praktično tražiti redom, ako postoji veliki broj korisnika. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 21 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | | Nije navedeno koja je razlika između privatne i javne sobe. U drugim funkcionalnostim je rečeno da za privatne sobe se traži šifra za pristup, ali ovde nije opisano kako i kada se dodaje šifra. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 22 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | | U prototipu Postoji deo „Chose 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 | |  |  |
| 23 |  | 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 | |  |  |
| 24 |  | SSU 08 – pravljenje sobe.docx | | Tačka 2.4, piše da nema preduslova, ali u Rulset.docx piše da korisnik koji nije prijavljen ili nema nalog ne može da kreira sobu. | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |
|  |  |  | |  | | | | | | | | | | | | | | |  | |  |  |