|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ETF Beograd | | | | | **FORMALNI LOG INSPEKTORA** | | | | | | | | | | Strana **1** od **2** | | | | | | | |
| **Projekat** | | | Projekat ’Ruleset’ | | | **Podsistem** | | |  | | | | **Tip** | | |  | | | | | | |
| **Modul(i)** | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Naziv dok.** | | | RC-32-001 Log Inspektora 4.docx | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ime Inspektora** | | | | | | | **Kod** | Oblast #1 | | | | | | Oblast #2 | | | | | | | | |
| Marko Stanojević | | | | | | |  |  | | | | | |  | | | | | | | | |
| **Uloga u FR procesu** | | | | | | | | **Datum prijema** | | | **Datum završetka** | | | | | | **Priprema** | | | | | |
| 🞎 Moderator 🞎 Autor 🗹 Inspektor  🞎 Zapisničar 🞎 Posmatrač | | | | | | | | 2020-03-23 | | | 2020-03-27 | | | | | | Dana | | | Sati | | |
| 0 | | | 11 | | |
| 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 | | 11 | | | | | | 13 | | | | |
| Manji | | 28 | | | | | | 29 | | | | |
| Otvoreni | | 8 | | | | | | 8 | | | | |
| **Ukupno** | | 47 | | | | | | 50 | | | | |
| **pogledati priložene Word dokumente** **Defekti** **v:veći, m:manji, o:otvorena pitanja** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **#** | **ID** | **Lokacija/e** | | **Opis** | | | | | | | | | | | | | | | **V** | | **M** | **O** |
| 01 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 1.1:** neprecizno, možda treba napisati funkcionalnosti odvijanja igre | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 02 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2:** + smatram da ovu funkcionalnost treba podeliti na dve manje – na ’funkcionalnost odvijanja igre’, i na ’funkcionalnost završetka igre i prikazivanja pobednika i statistike igre’ | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 03 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.1:** neprecizan početak rečenice (šta se vrši?), treba ga preraditi | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 04 |  | 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 | |  |  |
| 05 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2:** + nije opisan tok igre!  **kako se pravila primenjuju u toku igre** – kojim redom se pravila primenjuju i da li je redosled bitan u slučaju višestrukih okidanja pravila  **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  + pogrešno je strukturiran tok događaja – potrebno je da se koraci koji su uspešni broje rednim brojevima 1, 2, 3, …; a neuspešni koraci predstavljaju potkorake! koraka koji nisu uspeli | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 06 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.1:** nisam uspeo da pronađem sliku u prototipu koja opisuje prikaz sobe koji vidi domaćin – ukoliko se prikaz razlikuje od prikaza drugih igrača ovo treba dodati kao ssu funkcionalnosti | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 07 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.1:** dodati da domaćin pritiska dugme, i time započinje igru | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 08 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.2:** 10s je dugo vreme za početak igre, možda je bolje staviti 5s | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 09 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.2:** + nedovoljno precizno, možda treba staviti ’na dnu prozora’ + 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 | X |
| 10 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.2:** nejasno šta znači reprezentacija u ovom kontekstu, objasniti reč ili preraditi deo rečenice | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 11 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.2:** treba dodati ’stola’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 12 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.1.2:** treba dodati ’sa stola’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 13 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.2:** nedostaje korak na koji se skače sa ovog neuspelog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 14 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.2:** 20s je dosta dugačko vreme, možda je bolje staviti 10s | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 15 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.3:** kartu iz špila, ne ceo špil | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 16 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.2.3:** nedostaje korak na koji se skače sa ovog neuspelog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 17 |  | SSU 01 – igra.docx | | **tačka 2.4:** preduslovi su je da je soba napravljena i da su joj se igrači priključili (kako bi tok događaja bio uspešan i igra se održala) | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 18 |  | 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 |
| 19 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.1:** ukloniti | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 20 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.1:** bolje reći korisnik | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 21 |  | SSU 09 - pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | | **tačka 2.1:**  + navesti da li se ovaj broj 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 |  |
| 22 |  | SSU 09 - pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | | **tačka 2.1:**  + u prototipu nije prikazano da se traži lozinka  + takođe nije prikazana ni opcija dodavanja lozinke prilikom pravljenja sobe, a u prototipu se zahteva da se napravi lista osoba koje mogu da se pridruže sobi  ne bi trebalo dozvoliti bilo kom korisniku da vidi privatnu sobu u svom pregledu soba, već samo korisniku koji se nalazi na listi  + takođe kako tačno radi izbor igrača u listi:  da li se u njoj prikazuju samo registrovani igrači ili i posetioci  da li se svi aktivni igrači prikazuju u listi, (što bi je činilo veoma nepreglednom)? | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 23 |  | SSU 09 - pregled, prikljucivanje i izlazak iz sobe.docx | | **tačka 2.2:** pogrešno je strukturiran tok događaja – potrebno je da se koraci koji su uspešni broje rednim brojevima 1, 2, 3, …; a neuspešni koraci predstavljaju potkorake! koraka koji nisu uspeli | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 24 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.1.1:** bolje reći ‘naziv’ umesto ’nadimak’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 25 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.1.1:** bolje reći ’deck details’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 26 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.2:** da li se ovde misli na aktivne sobe? ako je tako, ispraviti | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 27 |  | 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 | |  |  |
| 28 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.2:** bolje reći ‘pregled soba’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 29 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.2:** nije navedeno na koji korak se skače nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 30 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.3.1:** Bolje reći ‘ovaj korak se odvija na isti način kao korak 2.2.1.1’ | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 31 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.3.2:** bolje reći ‘this room is full’ | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 32 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.3.2:** nije navedeno na koji korak se skače nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 33 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.4.2:** prikazati na prototipu navedenu formu, kako bi prototip bio u skladu sa dokumentacijom | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 34 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.4.3:** bolje reći samo ‘u slučaju unosa neispravne šifre’, i zabraniti da se napravi prazna šifra prilikom pravljenja sobe | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 35 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.4.3:** nije navedeno na koji korak se skače nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 36 |  | SSU 09 … | | **tačka 2.2.4.3:** bolje reći ‘u suprotnom’ | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 37 |  | SSU 12 - deljenje spilova | | + generalna pitanja vezana za ovu funkcionalnost:  da li osoba kojoj je podeljen špil može da ga ukloni iz pregleda svojih špilova?  da li se sprečava da deljenja špilova?  + ova funkcionalnost nije dovoljno razrađena, možda bi je trebalo ukloniti i bolje razraditi redukovani skup funkcionalnosti | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 38 |  | SSU 12 … | | ukloniti | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 39 |  | SSU 12 - deljenje spilova | | + ova funkcionalnost nije prikazana na prototipu, i nije podržana od strane ni jedne druge funkcionalnosti  + 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 | | X |  |
| 40 |  | SSU 12 - deljenje spilova | | pogrešno je strukturiran tok događaja – potrebno je da se koraci koji su uspešni broje rednim brojevima 1, 2, 3, …; a neuspešni koraci predstavljaju potkorake! koraka koji nisu uspeli  + na primer, ukoliko je korak (2.2.1).**2** neuspešan, prelazi se na alternativni tok – potkorak (2.2.1).**2.1** | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 41 |  | SSU 12 … | | bolje navesti ’svoje špilove’ | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 42 |  | SSU 12 … | | nije navedeno na koji korak se vraća nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 43 |  | SSU 12 … | | nije navedeno na koji korak se vraća nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 44 |  | SSU 12 … | | ovde treba da stoji ’**koraku** 2.2.1.1’ – scenario upotrebe je sekvenca događaja, a ne korak u toku događaja | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 45 |  | SSU 12 … | | bolje reći ‘does not exist’ | | | | | | | | | | | | | | |  | |  | X |
| 46 |  | SSU 12 … | | nije navedeno na koji korak se vraća nakon ovog neuspešnog koraka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |
| 47 |  | SSU 12 … | | dodati preduslov ‘korisnik kome se dodeljuje špil mora da postoji u sistemu’ | | | | | | | | | | | | | | | X | |  |  |
| 48 |  | SSU 12 - deljenje spilova | | + nejasno šta je ulaz baze podataka, preformulisati  + nejasno šta znači ’označen za korisnika’, preformulisati  + možda preformulisati celu rečenicu nakon pravljenja modela baze podataka | | | | | | | | | | | | | | |  | | X |  |