Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti igre**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | D. Stefanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6242)

[1.1 Rezime 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6243)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6244)

[1.3 Reference 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6245)

[1.4 Otvorena pitanja 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6246)

[2. Scenario igre 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6247)

[2.1 Kratak opis 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6248)

[2.2 Tok dogadjaja 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6249)

[2.2.1 Uspešno se organizuje i sprovodi igra 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6250)

[2.2.2 U sobi nema dovoljno igrača za igru 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6251)

[2.2.3 Igrač ne igra svoj potez 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6253)

[2.3 Posebni zahtevi 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6255)

[2.4 Preduslovi 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6256)

[2.5 Posledice 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6257)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri igri, sa primerima odgovarajućih skica.

## 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.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li je potrebno beležiti i rezultat igre u bazu podataka? |  |
| 2 | Da li je potrebno omogućiti izlazak iz sobe igraču u sred igre? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario igre

## Kratak opis

Vrši se tako što domaćin sobe započinje igru po pravilima definisanim za špil koji je dodeljen tokom pravljenja sobe. Kada se igra završi, svi igrači se vraćaju u sobu gde domaćin može pokrenuti novu igru.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno se organizuje i sprovodi igra*

1. Domaćin sobe u svom detaljnom prikazu sobe ima dugme ”Start the game”.
2. Svi ostali igrači dobijaju obaveštenje da će igra početi za 10 sekundi.Nakon prolaska tog vremena, svi članovi sobe dobijaju prikaz igre sa špilom u sredini, i svoje karte na dnu. Mogu da vide reprezentacije drugih igrača, kao i broj karata(karte licem nadole) koje imaju. Imaju dve opcije: da kliknu na kartu koju će da bace na sredinu ili da kliknu na špil da bi vukli kartu. Igra se odvija po generalnim pravilima „Mau-Mau”-igrači ili biraju karte koje će da bace na sredinu ili vuku karte iz špila. Igra se odvija dok neko ne postane pobednik.
3. Igrači po završetku igre dobijaju prikaz gde je ispisano ko je dobio u igri i mogu se videti statistike vezane za igru (ko je uzeo najviše karata iz špila tokom igre,… ), i gde mogu da sprovode funkcionalnost ocenjivanja špila kojim se igrala igra (prikaz je ograničen na 30 sekundi). Potom se vraćaju u prikaz sobe.

### *U sobi nema dovoljno igrača za igru*

Domaćin igre po kliku dugmeta “Start the game“ dobija poruku “Not enough players.“.

### *Igrač ne igra svoj potez*

Nakon 20 sekundi, kompjuter preuzima akciju igrača. Ako ima kartu shodnu da baci, kompjuter je baca, inače vuče špil. Nakon što se odigra potez, scenario se odvija kao 2.2.1.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nema.