Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti pravljenja špila**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | D. Pavlović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc34344484)

[1.1 Rezime 4](#_Toc34344485)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34344486)

[1.3 Reference 4](#_Toc34344487)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc34344488)

[2. Scenario pravljenja špila 4](#_Toc34344489)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc34344490)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc34344491)

[*2.2.1* *Uspešno se organizuje i sprovodi igra* 4](#_Toc34344492)

[*2.2.2* *Nijedna karta nije izabrana* 5](#_Toc34344493)

[*2.2.3* *Špil nema ime* 5](#_Toc34344494)

[*2.2.4* *Korisnik odustaje od pravljenja špila* 5](#_Toc34344495)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc34344496)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc34344497)

[2.5 Posledice 5](#_Toc34344498)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pravljenju špila, 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario pravljenja špila

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Svako može da napravi sopstveni špil za igru. Formiranje špila uključuje određivanje broja pojedinačnih karata u špilu (može biti i nula) kao i posebna pravila za specifične karte u špilu.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno pravljenje špila*

1. Korisnik bira karte koje želi da budu u špilu.
2. Korisnik bira generalna pravila igre
3. Korisnik opciono bira dodatna pravila za karte koje je stavio u igru
4. Korisnik bira ime špila i čuva ga (čuvanje špila je zasebna funkcionalnost)

### *Nijedna karta nije izabrana*

Korisnik ne može da sačuva špil ukoliko je taj špil prazan.

### *Špil nema ime*

Korisnik ne može da sačuva špil dok ga ne imenuje.

### *Korisnik odustaje od pravljenja špila*

Ukoliko korisnik izađe sa stranice za pravljenje špila ili ukoliko klikne iks (nakon čega mu se pojavi upozorenje) špil se ne pamti i funkcionalnost se završava.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Korisnik je ulogovan.

## Posledice

Špil se beleži u bazi podataka.