Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti pravljenja sobe**

**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 sobe, 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 sobe

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Svako ima pravo da napravi sobu(lobby) za igranje koja će biti vidljiva drugim igračima. Soba može biti privatna ili javna. Može se videti broj igrača koji su trenutno u sobi, da li je pristup zaštićen i da li je igra u toku.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno se pravi soba*

1. Korisnik bira da li je soba privatna ili javna
2. Korisnik pravi sobu

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nova soba je napravljena I drugi igrači joj se mogu pridružiti.