Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pregleda, priključivanja i izlaska iz sobe**

**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 pregleda, priključivanja i izlaska iz sobe 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 Igrač pregleda sobe, priključuje se nekoj i izlazi iz nje 4](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6250)

[2.2.2 Igrač nema sobe u pregledu 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6251)

[2.2.3 Igrač je odabrao punu sobu za priključivanje 5](applewebdata://E7E20589-7689-420D-AF9D-076E5B3FD9E0#_Toc6252)

[2.2.4 Igrač želi da se priključi privatnoj sobi 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 pregledu, priključivanju i izlasku is 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 pregleda, priključivanja i izlaska iz sobe

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Svako može da gleda katalog aktivnih soba i da se priključi nekoj od njih ako broj igrača nije jednak maksimumu. Ako je privatna soba, zahteva se lozinka za priključivanje. U slučaju da je igra u toku, igrač mora da sačeka da se igra završi. Korisnik može svojevoljno izaći iz sobe.

## Tok dogadjaja

### *Igrač pregleda sobe, priključuje se nekoj sobi i izlazi iz nje*

1. Igrač ima pred sobom prikaze soba koje uključuju nadimak sobe, broj igrača, nadimak i ocena špila (sa opcijom ”Look up” ispod za detaljan prikaz špila) kao i status sobe. Ispod prikaza svake sobe ima dugme “Join”. Korisnik bira sobu kojoj želi da se priključi i klikne odgovarajuće dugme.
2. Pri kliku tog dugmeta igrač se prebacuje u detaljan prikaz sobe gde može učestvovati u svim aktivnostima mogućim u sobi sa ostalim igračima.
3. U uglu detaljnog prikaza sobe postoji i dugme ”Exit”. Pri kliku tog dugmeta igrač se vraća na prikaz pregleda soba.

### *Igrač nema sobe u pregledu*

Ako nema nikakvih soba za pregled i priključivanje, igrač će imati prazan prikaz za pregled (sa opcijom pravljenja sobe).

### *Igrač je odabrao punu sobu za priključivanje*

1. Akcija 1 ista kao u scenariju 2.2.1.
2. Igraču se prikazuje poruka : "This room is filled out"

### *Igrač želi da se priključi privatnoj sobi*

1. Akcija 1 ista kao u scenariju 2.2.1.
2. Igraču se prikazuje forma za upis lozinke za priključivanje. Igrač mora da unese lozinku i da klikne na dugme ”Enter”.
3. U slučaju pogrešnog ili nikakvog unosa,igrač dobija poruku : "Incorrect password". Inače se sve odvija kao u scenariju 2.2.1.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nema.