Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti čuvanja špila**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | Maja Dimitrijević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc34352256)

[1.1 Rezime 4](#_Toc34352257)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34352258)

[1.3 Reference 4](#_Toc34352259)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc34352260)

[2. Scenario čuvanja špila 4](#_Toc34352261)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc34352262)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc34352263)

[*2.2.1* *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu* 4](#_Toc34352264)

[2.3 Posebni zahtevi 4](#_Toc34352265)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc34352266)

[2.5 Posledice 5](#_Toc34352267)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri čuvanju špilova, 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 treba napraviti mogućnost da se špil pojavljuje samo na korisničkom nalogu, a ne u listi ostalih špilova? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario čuvanja špila

## Kratak opis

Nakon što napravi špil, registrovani korisnik može odabrati da ga sačuva. Time se taj špil čuva u bazi, vezan za nalog korisnika i ostaje u listi špilova za registrovanog korisnika i za naredne pristupe sajtu.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik uspešno čuva špil na nalogu*

1. Nakon što napravi špil (odredi broj i uloge karata), korisnik pritiska dugme "Sačuvaj".

1. Korisnik može na svom nalogu pronaći taj špil I izabrati isti za igru, a drugi korisnici mogu pronaći I izabrati taj špil iz liste kreiranih špilova.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre čuvanja špila korisnik mora biti prijavljen (login scenario uspešan) i mora napraviti špil.

## Posledice

Špil se čuva u bazi podataka.