,,,Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti nasumičnog uparivanja igrača**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 13.3.2019. | 1.0 | inicijalna verzija | Ognjen Bogićević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc3469144)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3469145)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3469146)

[1.3 Reference 4](#_Toc3469147)

[1.4 Otvorena pitanja -nema za sad, raspitacu se 4](#_Toc3469148)

[2. Scenario popunjavanja ankete 4](#_Toc3469149)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3469150)

[2.2 Glavni Tok (glavni uspešni scenario) 4](#_Toc3469151)

[*2.2.1* *Korisnik odlučuje da odigra jednu partiju sa nasumično odabranim igračem* 4](#_Toc3469152)

[2.3 Alternativni tok 4](#_Toc3469153)

[2.4 Posebni zahtevi 5](#_Toc3469154)

[2.5 Preduslovi 5](#_Toc3469155)

[2.6 Posledice 5](#_Toc3469156)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri nasumičnom uparivanju 2 igrača za igranje partije šaha, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 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 -nema za sad, raspitacu se

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li je potrebno da sistem sam prekine čekanje igrača nakon određenog vremena ako ne nađe odgovarajućeg protivnika? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario popunjavanja ankete

## Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Korisnici imaju opciju da pokrenu odigravanje partije protiv nasumičnog igrača. Sistem će u pozadini upariti dvojicu igrača, koji čekaju na partiju istog tipa, sa što sličnijim rangom.

## Glavni Tok (glavni uspešni scenario)

U ovom odeljku se opisuju glavni uspešni scenario (niz akcija) interakcije korisnika sa aplikacijom.

1. Korisnik bira jedan od modova igre za nasumično uparivanje.
2. Korisnik odlučuje da odigra jednu partiju sa nasumično odabranim igračem.
3. Korisnik čeka da bude povezan sa protivnikom.
4. Sistem uspešno uparuje korisnika sa drugim korisnikom.
5. Dva korisnika započinju igru.

## Alternativni tok

* 1. Ako u nekom momentu čekanja korisnik želi da prekine isto.
     + 1. Korisnik biva uklonjen sa liste čekanja na partiju.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Pre popunjavanja prijava, korisnik mora biti prijavljen na sistem kao član zato što gosti nemaju pravo prijavljivanja grešaka.

## Posledice

Korisnik započinje igru sa nasumično odabranim protivnikom.