,,,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](#_Toc3467900)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3467901)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3467902)

[1.3 Reference 4](#_Toc3467903)

[1.4 Otvorena pitanja -nema za sad, raspitacu se 4](#_Toc3467904)

[2. Scenario popunjavanja ankete 4](#_Toc3467905)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3467906)

[2.2 Tok 4](#_Toc3467907)

[*2.2.1* *Korisnik odlučuje da odigra jednu partiju sa nasumično odabranim igračem* 4](#_Toc3467908)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc3467909)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc3467910)

[2.5 Posledice 5](#_Toc3467911)

# 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 praviti pozdravni ekran sa uputstvima na početku rešavanja ankete? |  |
| 2 | Da li je potrebno praviti ekran sa obaveštenjem na kraju uspešno završene ankete? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# 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.

### *Korisnik odlučuje da odigra jednu partiju sa nasumično odabranim igračem*

1. Korisnik bira jedan od modova igre za nasumično uparivanje.
2. Korisnik čeka da bude povezan sa protivnikom.
3. Sistem uspešno uparuje korisnika sa drugim korisnikom.
4. 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

Prijava se beleži u bazu podataka i administratori će moći da je vide i da na adekvatan način odgovore na istu.