Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Chess Clans

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti rangiranja**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 15.3.2019. | 1.0 | inicijalna verzija | Ognjen Bogićević |
| 5.5.2019. | 1.1 | Izmena formule za rangiranje | Ognjen Bogićević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc3574079)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3574080)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3574081)

[1.3 Reference 4](#_Toc3574082)

[2. Scenario rangiranja 4](#_Toc3574083)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc3574084)

[2.2 Glavni Tok 4](#_Toc3574085)

[2.3 Alternativni tok 4](#_Toc3574086)

[2.4 Posebni zahtevi 4](#_Toc3574087)

[2.5 Preduslovi 4](#_Toc3574088)

[2.6 Posledice 4](#_Toc3574089)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri rangiranju, 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

# Scenario rangiranja

## Kratak opis

Korisnički poeni nakon odigrane rangirne partije bivaju ažururani. Rangirne partije mogu igrati samo članovi (ulogovani korisnici).

## Glavni Tok

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

1. Korisnik završava rangirnu partiju.
2. Korisnički poeni bivaju ažurirani po sledećoj formuli:

• u slučaju pobede R1=R1+ abs(R2-R1)\*0.03+10

• u slučaju poraza R1=R1+(R2-R1)\*0.03-10

• u slučaju remija (tj. pata) R1=R1+(R2-R1)\*0.03

(R1-broj CC bodova posmatranog igrača, R2-broj CC bodova suparničkog igrača)

## Alternativni tok

Nema.

## 2.4 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.5 Preduslovi

Nema.

## 2.6 Posledice

* Broj CC bodova korisnika biva ažururan.