

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Odabir karte pripovedača

Verzija 1.0



Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
18.3.2016	1.0	inicijalna verzija	Pavlović Aleksa

Sadržaj

1 Uvod

1.1 Rezime

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

1.3 Reference

1.4 Otvorena pitanja

2 Scenario

2.1 Kratak opis

2.2 Tok događaja

2.3 Posebni zahtevi

2.4 Preduslovi

2.5 Posledice

1 Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri biranju karte pripovedača.

1.2 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.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1.	Ograničiti vreme?	

2 Scenario

2.1 Kratak opis

Kada je red na određenog igrača da bude pripovedač, potez počinje on tako što bira jednu kartu i kuca frazu za nju.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Bira se karta i fraza.

- Bira se karta
- Unosi se fraza
- Klikće se dugme za kraj poteza pripovedača
- Završava se potez

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Potrebno je biti u igri, kao i da je igrač pripovedač za taj krug.

2.5 Posledice

Fraza se pošalje drugim igračima i oni mogu da biraju svoje karte (scenario biranja karata drugih igrača)