

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Ulazak u sobu

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
18.3.2016	1.0	inicijalna verzija	Dušan Mrvaljević

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 ulasku u sobu.

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

2 Scenario

2.1 Kratak opis

Bilo ko može od liste ponuđenih soba ući u jednu od navedenih.

2.2 Tok događaja

- 2.2.1 Ulazi se u sobu bez šifre sa dovoljno mesta
 - 1. Klikće se na dugme za ulazak u određenu sobu
 - 2. Korisnik se uspešno prebacuje u sobu
- 2.2.2 Ulazi se u sobu sa šifrom sa dovoljno mesta
 - 1. Klikće se na dugme za ulazak u određenu sobu
 - 2. Unosi se tačna šifra
 - 3. Korisnik se uspešno prebacuje u sobu
- 2.2.3 Ulazi se u sobu sa šifrom unoseći pogrešnu šifru
 - 1. Klikće se na dugme za ulazak u određenu sobu
 - 2. Unosi se netačna šifra
 - 3. Izbacuje se poruka da je netačna šifra
- 2.2.4 Ulazi se u bilo koju sobu sa nedovoljno mesta
 - 1. Klikće se na dugme za ulazak u određenu sobu
 - 2. Izbacuje se poruka da je soba puna

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik ne sme biti trenutno u igri ili u drugoj sobi.

2.5 Posledice

Po uspešnom ulasku, korisnik se prebacuje u sobu i automatski na čet za nju.