

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
kraja igre**

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 kraju igre.

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

Radi se o završetku igre. Kraj igre se postiže kada neki od igrač a ostvari 30 poena i proglasi se za pobjednika. Registrovanim korisnicima se ažurira statistika naloga.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Kraj igre

- Igrač se klikom na određeno dugme za završetak vraća u sobu.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan, i pripadati datoj sobi (mora biti u igri koja se završava).

2.5 Posledice

Igra je završena.