

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Početak 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 započinjanju 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

Vlasnik sobe može da započne igru ukoliko ima dovoljno igrača.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Započinje se igra sa dovoljno igrača

- Vlasnik sobe bira opciju za započinjanje igre
- Igra se uspešno započinje i svi u sobi se prebacuju na mod za igranje

2.2.2 Započinje se igra sa nedovoljno igrača

- Vlasnik sobe bira opciju za započinjanje igre
- Izbacuje se poruka da nema dovoljno igrača

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Igru može započeti samo vlasnik sobe.

2.5 Posledice

Pri uspešnom započinjanju, igrači se prebacuju iz sobe u mod za igranje, i jedan se bira kao pripovedač.