

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti

Pravljenje sobe

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 pravljenju sobe.

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	Dozvoliti sliku na sobi?	

2 Scenario

2.1 Kratak opis

Bilo ko ko pristupa sajtu može napraviti sobu unošenjem imena, max broja igrača i opciono šifre.

2.2 Tok događaja

2.2.1. Pravljenje sobe bez šifre

1. Unosi se ime sobe, max broj igrača, opcija za šifru ostaje prazna
2. Pritiskom na dugme se kreira soba
3. Korisnik se prebacuje u sobu, i ona dobija trenutno jedinstveni identifikator

2.2.2. Pravljenje sobe sa šifrom

1. Unosi se ime sobe, max broj igrača, opcija za šifru se popunjava
2. Pritiskom na dugme se kreira soba
3. Korisnik se prebacuje u sobu sa šifrom, i ona dobija trenutno jedinstveni identifikator

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

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

2.5 Posledice

Kreira se nova soba i čet za nju, i kreator se automatski prebacuje u sobu.