

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
glasanja**

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 glasanju.

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 glasanju za kartu koja je najbliža opisu pripovedača.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Glasanje za kartu

- Klikom na željenu kartu korisnik bira kartu (odabir sopstvene karte je onemogućen)
- Klikom na dugme “Submit” korisnik evidentira svoj izbor i glasanje je završeno
- Otkriva se koja je karta bila pripovedačeva
- Za dati krug igre se dodeljuju poeni igračima na osnovu glasanja

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan na sistem, mora da pripada datoj sobi i ne može biti pripovedač.
Korisnik nema mogućnost glasanja za sopstvenu kartu.

2.5 Posledice

Korisnik je glasao za željenu kartu.