Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat E-Trivia**

A logo with a light bulb in a circle

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe igranja igre Number Hunt

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 13.03.2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Filip Rinkovec 2019/0463 |
| 28.03.2024 | 1.1 | Ispravke nakon Formalne Inspekcije | Filip Rinkovec 2019/0463 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[**1. Uvod**](#_Toc6242) 4

[1.1 Rezime](#_Toc6243) 4

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#_Toc6244) 4

[1.3 Reference](#_Toc6245) 4

[1.4 Otvorena pitanja](#_Toc6246) 4

[**2. Scenario igranja igre Number Hunt**](#_Toc6247) 4

[2.1 Kratak opis](#_Toc6248) 4

[2.2 Tok događaja](#_Toc6249) 4

[2.2.1 Korisnik pravi izraz koji daje tačnu vrednost](#_Toc6250) 4

[2.2.2 Korisnik pravi izraz koji ne daje tačnu vrednost](#_Toc6251) 4

[2.2.3 Korisnik preskače igru bez rešavanja](#_Toc6251) 4

[2.2.4 Korisnik izlazi iz igre pre završetka](#_Toc6251) 4

[2.3 Posebni zahtevi](#_Toc6255) 4

[2.4 Preduslovi](#_Toc6256) 5

[2.5 Posledice](#_Toc6257) 5

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe igranja igre ’’Number Hunt’’, sa primerima odgovarajućih html stranica.

* 1. **Namena dokumenta i ciljne grupe**

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se i koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu.

* 1. **Reference**
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
  1. **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Scenario igranja igre Number Hunt**
   1. **Kratak opis**

Korisniku je predstavljen jedan broj (cilj) izmedju 1 i 999, kao i 4 broja izmedju 1 i 9, jedan iz skupa {10,15,20} i jedan iz skupa {25,50,75,100}. Koristeći ove brojeve, kao i osnovne matematičke operacije (sabiranje, oduzimanje, množenje i deljenje) i zagrade, korisnik treba da sklopi izraz čiji je rezultat što bliži cilju. Broj osvojenih poena računa se na osnovu toga koliko je korisnik bio blizu najbližem mogućem rezultatu.

* 1. **Tok događaja**
     1. **Korisnik pravi izraz koji daje tačnu vrednost**

Sistem dodeljuje korisniku maksimalne poene.

* + 1. **Korisnik pravi izraz koji ne daje tačnu vrednost**

Sistem računa koliko je korisnik odstupao od cilja i dodeljuje mu određeni procenat poena.

* + 1. **Korisnik preskače igru bez rešavanja**

Korisnik pritiska dugme ’’Next Game’’ bez potvrđivanja rešenja. Sistem dodeljuje 0 poena korisniku.

* + 1. **Korisnik izlazi iz igre pre završetka**

Isto kao i slučaj 2.2.4 iz LogicLinkSSU.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**

Kako bi pristupio igri Number Hunt, korisnik mora prvo ući u trening ili multiplayer igru.

* 1. **Posledice**

Ukoliko se partija odigrala u okviru multiplayer igre, broj osvojenih poena se dodaje u sumu osvojenih poena korisnika tokom ovog meča, ali se taj broj takođe beleži u statistiku korisnika unutar baze podataka.