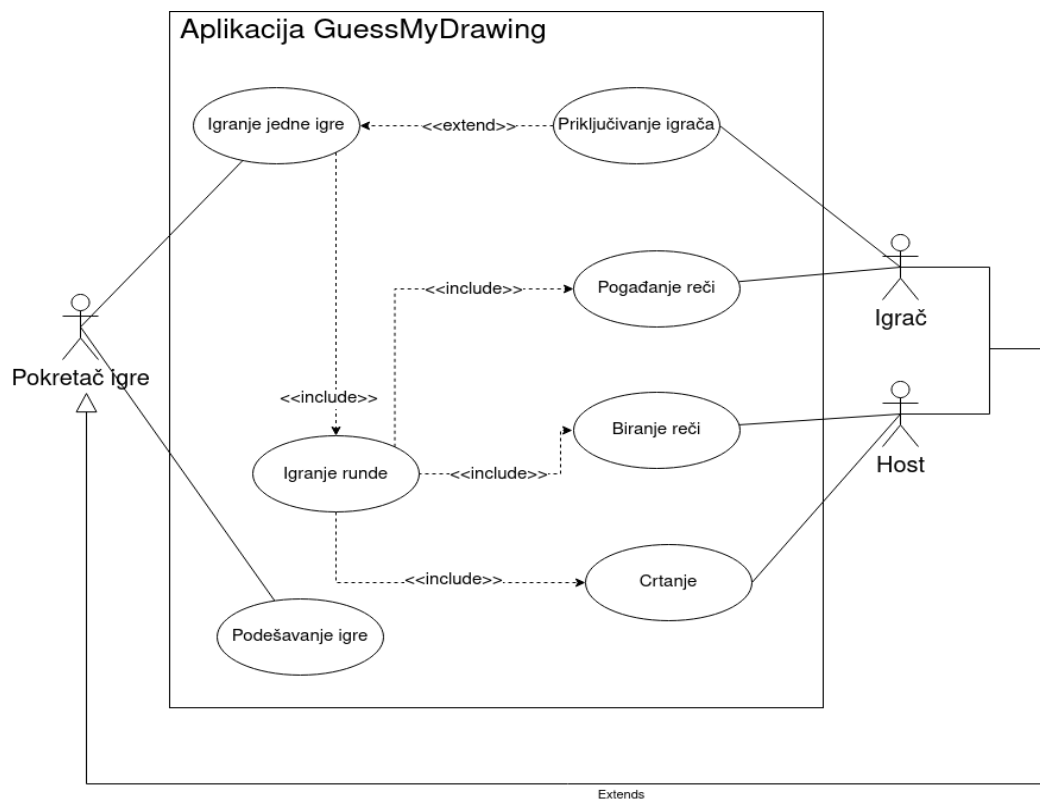
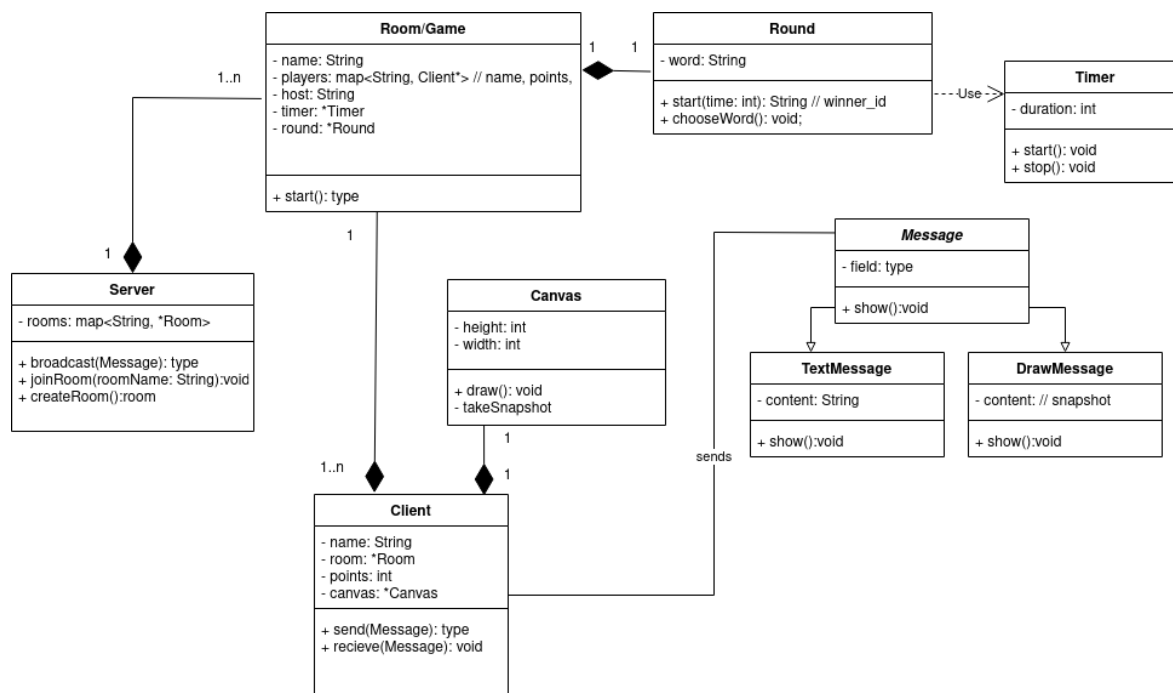


# Prva Faza

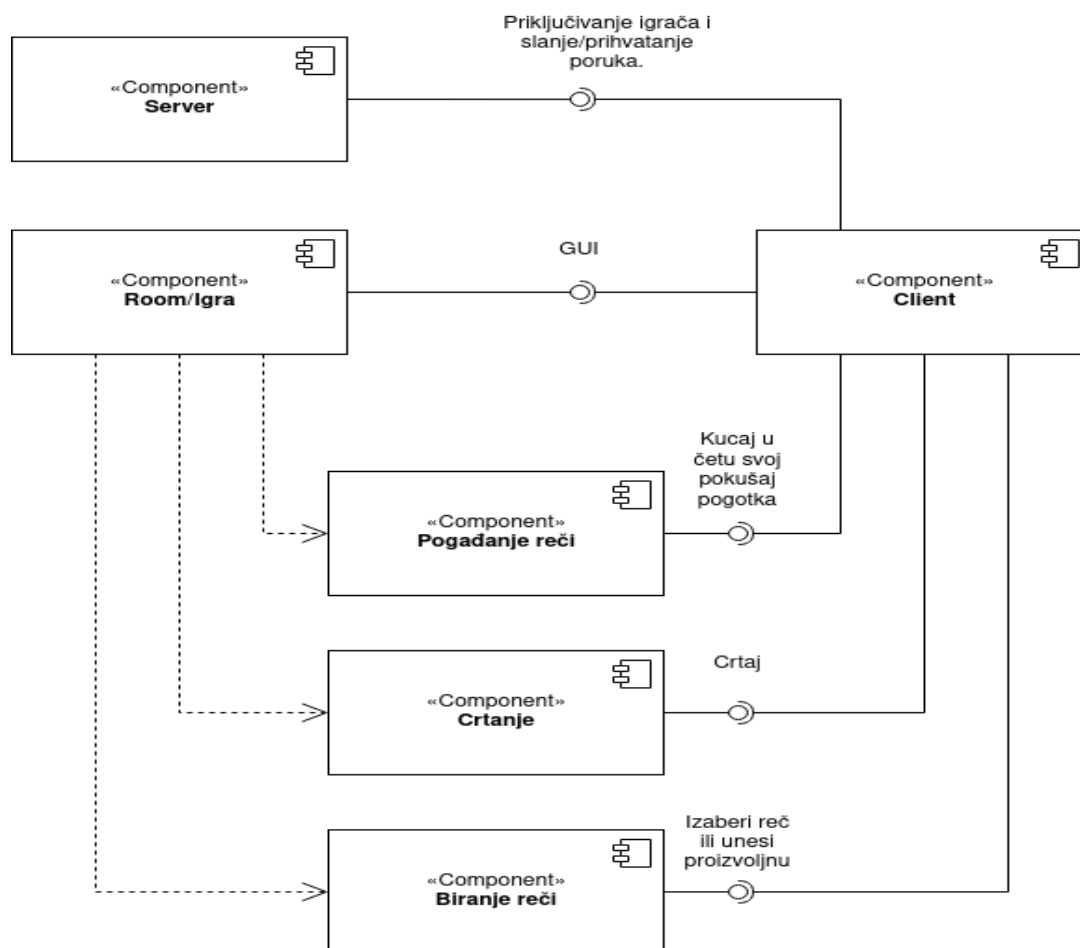
### Dijagram slučajeva upotrebe:



Dijagram planiranih klasi:



## Dijagram komponenti:



## Opisi slučajeva upotrebe i dijagrami sekvenci:

### Opis slučaja upotrebe “Igranje jedne igre”

Kratak opis: Igranje igre počinje tako što pokretač igre kreira novu igru. Aplikacija učitava podešavanja i aktivira igru. Igra počinje kada se priključi dovoljan broj igrača. Igra traje dok ima dovoljno igrača.

#### Akteri:

- Pokretač igre - korisnik koji kreira igru.
- Igrač - korisnik koji se priključuje igri.

#### Preduslovi:

Aplikacija je pokrenuta i prikazuje glavni meni.

#### Postuslovi: /

#### Osnovni tok:

1. Pokretač igre bira dugme “Kreiraj igru” iz početnog menija.
2. Aplikacija prikazuje prozor za podešavanja igre.
  - 2.1. Prelazi se na slučaj upotrebe “Podešavanje igre”. Po završetku se prelazi na korak 3.
3. Aplikacija dohvata informacije o podešavanju igre.
4. Aplikacija kreira novi chat room na osnovu dohvaćenih informacija.
  - 4.1. Aplikacija čeka da se priključi dovoljan broj igrača.
  - 4.2. Kada je to ispunjeno prelazi se na korak 5
5. Aplikacija postavlja pokretača igre za hosta.

6. Sve dok ima dovoljan broj igrača:
  - 6.1. Prelazi se na slučaj upotrebe "Igranje runde".
7. Aplikacija prikazuje glavni meni.

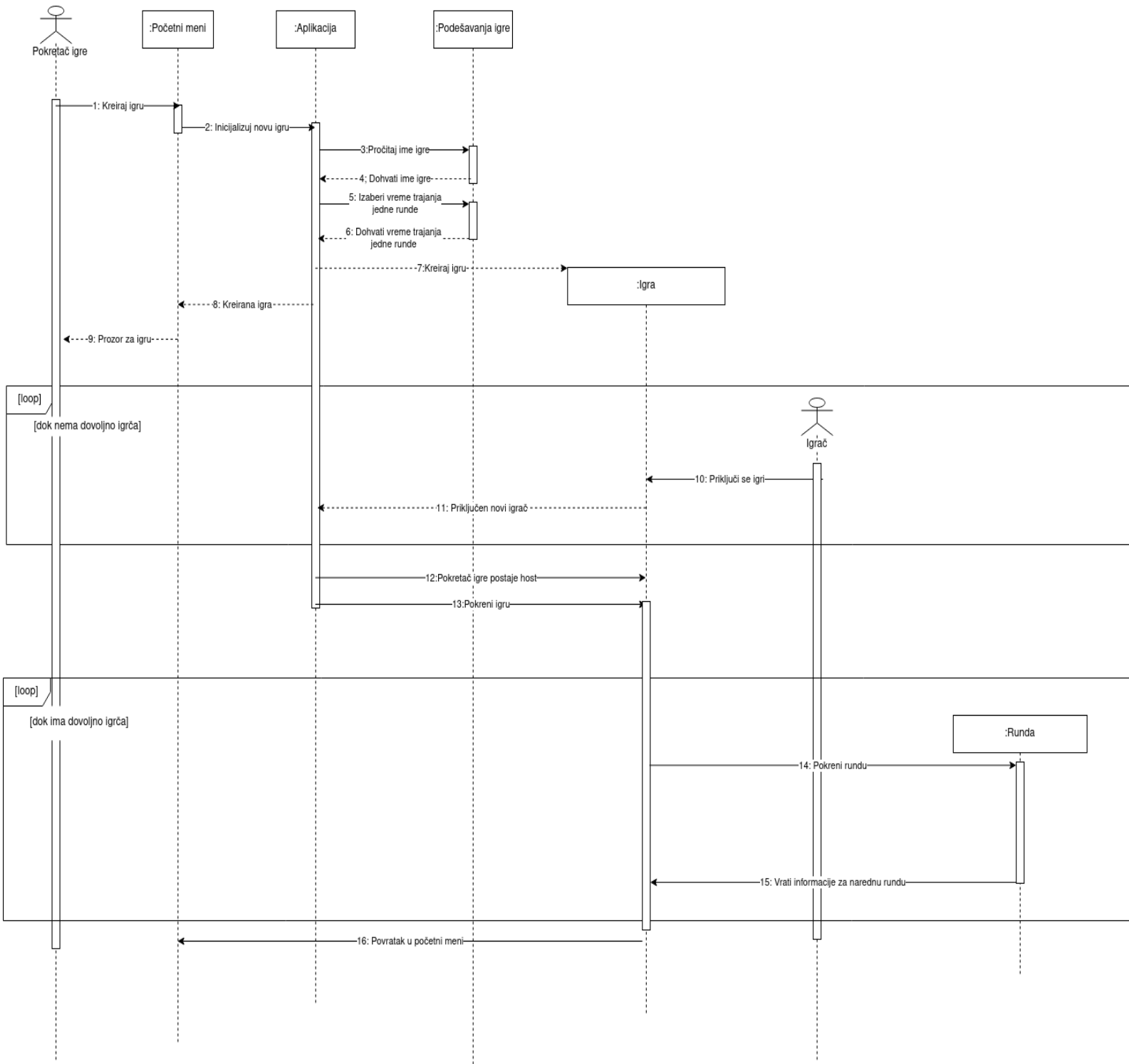
Alternativni tokovi:

- A1: **Pokretač napušta igru pre nego se priključi dovoljan broj igrača.** Ukoliko ima još jedan igrač on postaje počretač igre, u suprotnom se chat room briše.

Podtokovi: /

Specijalni zahtevi: Svaki igrač mora biti povezan na mrežu.

Dodatne informacije: /



## Opis slučaja upotrebe “Igranje runde”

Kratak opis: Igranje jedne runde se sastoji od hostovog crtanja izabrane reči i pogađanja ostalih igrača

Akteri:

- Host - korisnik koji crta izabranu reč
- Igrač - korisnik koji pogađa reč koju trenutni host crta

Preduslovi: Host je izabran i ima dovoljan broj igrača da bi se runda održala

Postuslovi: Rezultat jedne runde je sačuvan u okviru jedne igre

Osnovni tok:

1. Prelazi se na slučaj upotrebe “Biranje reči”
2. Aplikacija pokreće tajmer
3. Prelazi se na slučajeve upotrebe “Crtanje” i “Pogadjanje reči”
4. Aplikacija određuje hosta
  - 4.1. Ukoliko runda ima porednika, host je porednik
  - 4.2. U suprotnom, host se bira random

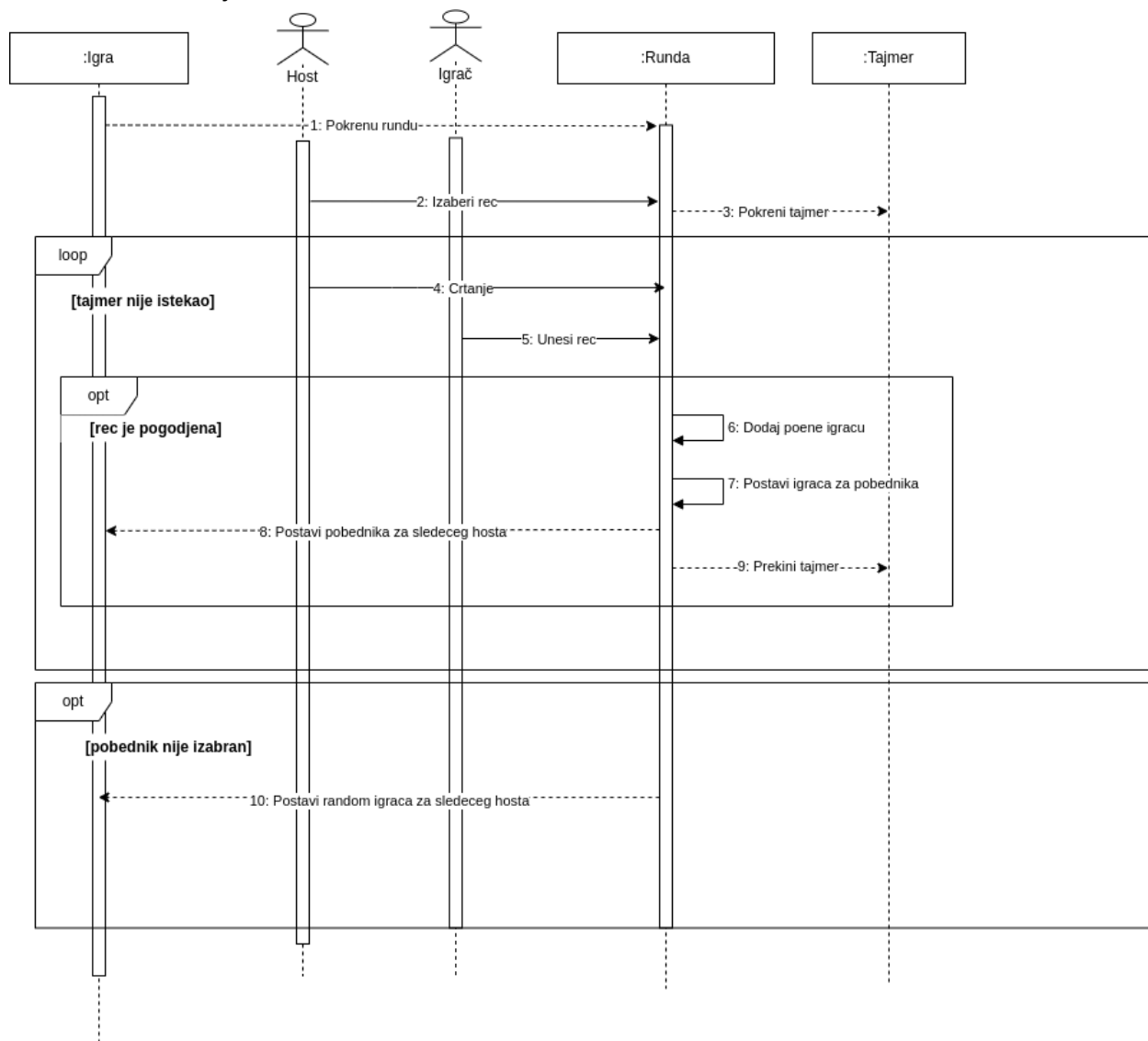
Alternativni tokovi:

- A1: **Host neočekivano napušta igru**. Ukoliko trenutni host napusti igru, aplikacija nasumično bira jednog od priključenih igrača za novog hosta.

Podtokovi: /

Specijalni zahtevi: /

Dodatne informacije: /



## Opis slučaja upotrebe “Biranje reči”

Kratak opis: Biranje reči se ostvaruje tako što host na početku partije ima opciju da izabere neku od ponuđenih reči za pojam koji će crtati ili da unese sam svoju reč. Biranje reči se završava kada host odabere svoju reč.

Akteri:

- Host - korisnik koji će crtati u rundi koja je počela.

Preduslovi:

Prethodna runda je završena i host je odabran.

Postuslovi: /

Osnovni tok:

1. Host bira reč:
  - 1.1. Ukoliko je host odabrao neku od ponuđenih reči, ta reč postaje pojam runde koja je počela.
  - 1.2. U suprotnom, host unosi svoju reč i ta reč postaje pojam runde koja je počela.

Alternativni tokovi:

- A1: **Host neočekivano napušta igru.** Ukoliko u koraku 1 trenutni host napusti igru, aplikacija nasumično bira jednog od priključenih igrača za novog hosta.

Podtokovi: /

Specijalni zahtevi: /

Dodatne informacije: /

## Opis slučaja upotrebe “Crtanje”

Kratak opis: Crtanje počinje kada host krene da crta svoj crtež. Crtež se kroz mrežu šalje ostalim igračima. Crtanje se završava kada host sam završi svoj crtež ili kada istekne vreme predviđeno za jednu rundu.

Akteri:

- Host - korisnik koji će crta crtež.

Preduslovi: /

Postuslovi: /

Osnovni tok:

1. Aplikacija prikazuje kanvas.
2. Sve dok tajmer nije istekao:
  - 2.1. Host može da crta, dok ostali igrači posmatraju kanvas i nemaju mogućnost crtanja.

Alternativni tokovi:

- A1: **Host neočekivano napušta igru.** Ukoliko u koraku 1 trenutni host napusti igru, aplikacija nasumično bira jednog od priključenih igrača za novog hosta.

Podtokovi: /

Specijalni zahtevi: /

Dodatne informacije: /

## Opis slučaja upotrebe “Pogađanje reči”

Kratak opis: Pogađanje reči počinje čim host krene da crta. Pogađanje reči traje sve dok aplikacija ne prepozna tačnu reč iz četa ili dok ne istekne tajmer.

Akteri:

- Igrač - korisnik koji pogađa pojam koji host crta.

Preduslovi: Runda je počela. Svi igrači su priključeni na mrežu.

Postuslovi: /

### Osnovni tok:

1. Sve dok ne istekne tajmer:
  - 1.1. Aplikacija prikazuje crtež svim igračima.
  - 1.2. Igrači u četvrti pogađaju pojam.
  - 1.3. Ukoliko aplikacija prepozna tačan pojam:
    - 1.3.1. Dodeljuje igraču poene
    - 1.3.2. Postavlja ga za pobednika

### Alternativni tokovi:

- A1: **Host neočekivano napušta igru.** Ukoliko u bilo kom koraku trenutni host napusti igru, aplikacija nasumično bira jednog od priključenih igrača za novog hosta.

### Podtokovi: /

### Specijalni zahtevi: /

### Dodatne informacije: /

## **Opis slučaja upotrebe “Podešavanje igre”**

Kratak opis: Pokretač igre bira podešavanja koja će biti primenjena na sve runde te igre.

### Akteri:

- Pokretač igre - bira podešavanja.

Preduslovi: Pokretač igre je počeo kreiranje nove igre.

Postuslovi: Igra se pokreće.

### Osnovni tok:

1. Aplikacija prikazuje prozor za podešavanja
2. Pokretač igre unosi ime chat room-a
3. Pokretač igre unosi vreme trajanja runde
4. Prelazi se na slučaj upotrebe “Igranje jedne igre”.

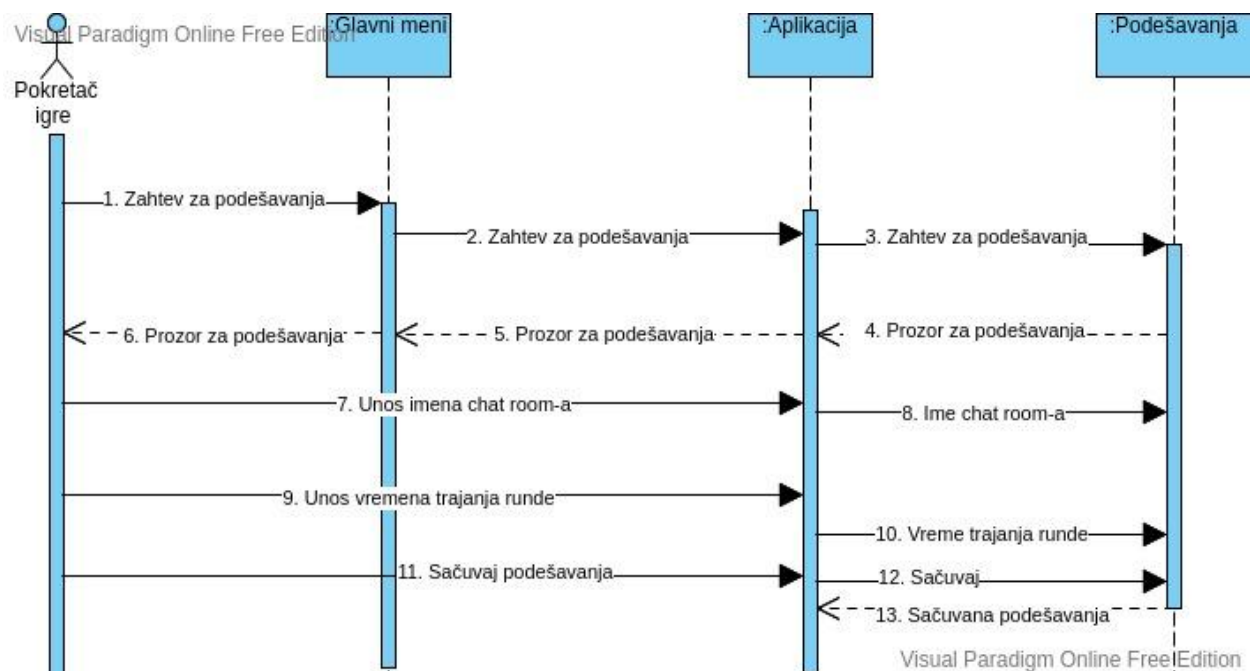
### Alternativni tokovi:

- A1: **Host napusti podešavanja.** Aplikacija prikazuje početni meni.

### Podtokovi: /

### Specijalni zahtevi: /

Dodatne informacije: Izabrana podešavanja će biti prosleđena kreiranju igre.



## Opis slučaja upotrebe "Priključivanje igrača"

Kratak opis: Igrač pri pokretanju aplikacije može u glavnom meniju da odabere da se priključi već aktivnoj igri. Klikom na dugme "Prikluči se igri" pojavljuje se lista sa imenima otvorenih chat room-a. Igrač bira chat room kojem želi da se priključi klikom na odgovarajuće ime u listi.

### Akteri:

- Igrač - korisnik koji se priključuje igri/otvorenom chat room-u

Preduslovi: Aplikacija je pokrenuta i prikazuje glavni meni.

Postuslovi: Informacije o priključenom igraču su sačuvane.

### Osnovni tok:

1. Igrač klikne na dugme "Prikluči se igri" iz glavnog menija.
2. Aplikacija prikazuje listu imena svih otvorenih chat room-a.
3. Igrač klikom na ime chat room-a bira onaj kojem želi da se priključi.
4. Aplikacija ostvaruje priključivanje na odabrani chat room.
5. Aplikacija dodaje ime igrača u listu priključenih korisnika i postavlja broj poena na nulu.
6. Aplikacija prikazuje trenutno stanje igre/chat room-a.

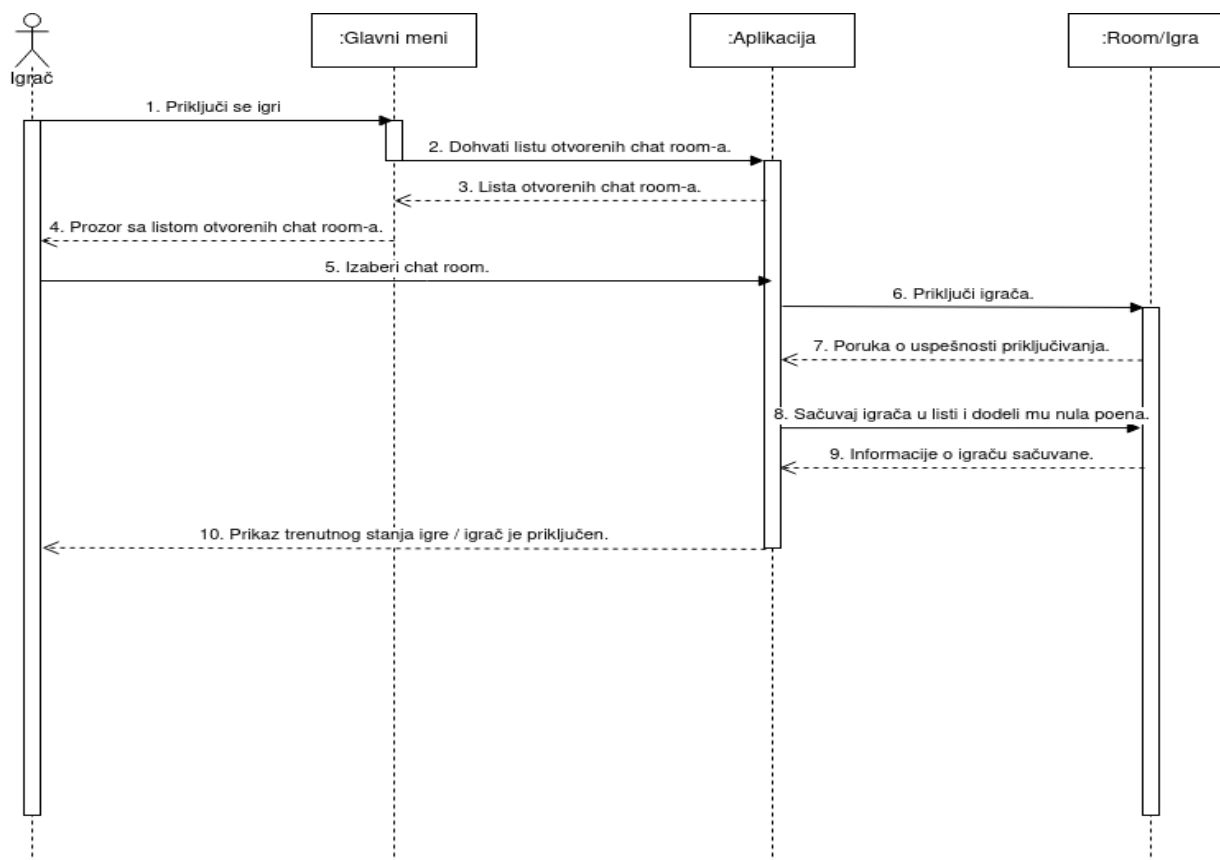
### Alternativni tokovi:

- A1: **Neuspešno priključivanje.** Ukoliko u koraku 4 priključivanje nije uspelo, aplikacija prikazuje prozor sa obaveštenjem o neuspešnom priključivanju, a zatim prikazuje glavni meni.

### Podtokovi: /

Specijalni zahtevi: Korisnik je priključen na mrežu.

Dodatne informacije: /



# Druga Faza

## Demo:

Demo snimak se nalazi na sledećem [linku](#)

## Testovi:

Testove možete naći na sledećem [linku](#).

Pokretanje testova:

```
cd tests
qmake
make
./test
```

## Uputstvo za izgradnju koda:

```
git clone
https://gitlab.com/matf-bg-ac-rs/course-rs/projects-2021-2022/07-GuessMyDrawing.git
cd 07-GuessMyDrawing/07-GuessMyDrawing
mkdir build
cd build
qmake ..
make
```

Pokretanje servera:

```
./Server/Server
```

Pokretanje aplikacije:

```
./Application/Application
```

## Dijagram implementiranih klasa:



