

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva



Projekat SporTna Tačka

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti  
učeštvovanja u kvizu

Verzija 1.0

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autori
27.3.2021.	1.0	Inicijalna verzija	Aleksa Janjić 2018/0554

## Sadržaj

<b>1 Uvod</b>	<b>4</b>
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
<b>2 Scenario igranja sportskog kviza</b>	<b>5</b>
2.1 Kratak opis	5
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Korisnik odgovara na sva pitanja u kvizu	5
2.2.2 Korisnik uspešno odgovara na sva pitanja u kvizu	5
2.2.3 Korisnik ne odgovara na sva pitanja kvizu	5
2.3 Posebni zahtevi	6
2.4 Preduslovi	6
2.5 Posledice	6

# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri igranju kviza koji mogu igrati svi ulogovani korisnici, a koje na sajt postavlja moderator/urednik sajta.

## 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
3. Guidelines - Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines - Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1.		

## 2 Scenario igranja sportskog kviza

### 2.1 Kratak opis

Ulogovani korisnici mogu igrati sportske kvizove iz različitih sportova, gde se rezultati akumuliraju u bazi podataka i prikazuju na kraju svakog meseca.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik odgovara na sva pitanja u kvizu

1. Korisnik odgovara na sva pitanja u kvizu
2. Korisnik klikće na dugme Prikaži rezultat
3. Sistem ispisuje ukupan skor korisnika u ovom kvizu

#### 2.2.2 Korisnik uspešno odgovara na sva pitanja u kvizu

1. Korisnik tačno odgovara na sva pitanja u kvizu
2. Korisnik klikće na dugme prikaži rezultat
3. Sistem ispisuje vrednost skora 100

#### 2.2.3 Korisnik ne odgovara na sva pitanja kvizu

1. Korisnik odgovara na nula ili 3 odgovara u kvizu
2. Korisnik klikće na dugme Prikaži rezultat
3. Sistem osvežava stranicu jer nisu izabrani odgovori na sva pitanja

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

## 2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan na svoj korisnički nalog, da bi rezultat mogao da se čuva i akumulira u bazi podataka.

## 2.5 Posledice

Rezultat za datog korisnika se beleži u bazi podataka i na kraju svakog meseca se proglašava najbolji igrač kviza.