**APS – Gems & Crystals**

**Funkcionalni zahtevi:**

1. **Kreiranje (registracija) korisnika –** Da bi se korisnik prijavio na aplikaciju, potrebno je da poseduje svoj nalog. Ako ne poseduje, potrebno je kreirati isti. Omoguciti opciju za kreiranje naloga na pocetnoj strani i kreiranje istog u bazi.
2. **Prijavljivanje –** Potrebno je omoguciti da se korisnik prijavi na aplikaciju koriscenjem korisnickog imena i lozinke. Omoguciti prijavu greske ako su podaci nevalidni.
3. **Meni –** Omoguciti korisniku pristup meniju. Meni treba da sadrzi opcije za pocetak igre, trazenja protivnika, sastavljanje svog spila, pristup osvnovnim opcijama aplikacije (zvuk, video...), opcija za izlaz iz aplikacije.
4. **Pocetak igre –** Na pocetku igre, potrebno je korisniku omoguciti prikaz table i pocetni set karata u njegovoj ruci, takodje prikazati karte protivnika (neotkrivene) i avatar igraca i njihove zivotne poene.
5. **Odabir igraca koji pocinje igru -**  Server nasumicno postavlja ko igra prvi, a ko drugi.
6. **Potez –** Nakon pocetka igre, omoguciti smenu poteza, igraci igraju jedan za drugim. Svaki potez se sastoji iz 3 faze. Omoguciti smenu kroz faze poteza. Nakon zavrsetka trece faze poteza, igrac zavrsava svoj potez a protivnik pocinje svoj.
7. **Potez: Faza 1 –** U prvoj fazi omoguciti odigravanje karata, kako cudovista, tako i magicnih. U sustini ova faza sluzi za neku pripremu.
8. **Potez: Faza 2 –** U drugoj fazi omoguciti napad protivnika. Igrac moze da koristi svoje karte cudovista i magicne karte ali ne moze da odigra (stavi na talon) nove u ovoj fazi, to nije validan potez.
9. **Potez: Faza 3 –** U trecoj fazi omogucava se ponovo odigravanje karata (cudovista i magicnih) ali mu se zabranjuje napad na protivnika. Faza sluzi da igrac obezbedi neku odbranu pre pocetka protivnikovog poteza.
10. **Odigrana karta –** Omoguciti prosledjivanje informacija o odigranoj karti serveru. Na osnovu odigrane karte menja se trenutni pogled igre/table/karata u ruci i salju se te informacije serveru.
11. **Protivnikov potez –** Omoguciti prikaz u realnom vremenu kada je u pitanju odigran protivnikov potez. Nakon sto igrac odigra svoj potez i njegov view se promeni, potrebno je odredjene informacije koji opisuju tu akciju proslediti protivniku i promeniti njegov view da se prikazuje tacna tabla.
12. **Validacija odigrane karte –** Omoguciti validaciju odigrane karte. Svaka karta koju izabere da odigra mora da bude moguca za igru u tom trenutku. U slucaju da potez nije validan nista se nece desiti. Ako je potez validan, pokrece se akcija odigrane karte.

**Nefunkcionalni zahtevi:**

1. Obezbediti odaziv nakon igranja poteza ne vise od 1.0s.
2. Obezbediti intuitivan, pregledan i prost interfejs.
3. Obezbediti pouzdanu konekciju sa serverom tokom igre.

Aplikacioni okvir : Unity Game Engine.

//Razmotriti MVC obrazac