Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Neural Beats

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti generisanja muzike

**Verzija 1.0**

**Istorija Izmena**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | | **Verzija** | **Mesta izmene** | **Autor** |
| **14.3.2018** | 1.0 | | Osnovna verzija | Marija Jovanović |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |

**Sadržaj**

Contents

[1. Uvod 4](#_Toc3541019)

[1.1 Rezime 4](#_Toc3541020)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc3541021)

[1.3 Reference 4](#_Toc3541022)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc3541023)

[2. Scenario generisanja muzike 4](#_Toc3541024)

[2.1. Kratak Opis 4](#_Toc3541025)

[2.2 Tok Dogadjaja 4](#_Toc3541026)

[2.2.1. Korisnik menja stanje jednog od 40 neuralnih slajdera 4](#_Toc3541027)

[2.2.2. Korisnik je pritisnuo Randomise dugme 4](#_Toc3541028)

[2.2.3. Korisnik je promenio stanje slajdera verovatnoće 4](#_Toc3541029)

[2.2.4. Korisnik je promenio stanje slajdera brzine 4](#_Toc3541030)

[2.2.5. Korisnik je promenio stanje slajdera jačine 4](#_Toc3541031)

[2.2.6. Korisnik je pritisnuo Record dugme 4](#_Toc3541032)

[2.2.7. Korisnik je pritisnuo Stop dugme 5](#_Toc3541033)

[2.3. Posebni Zahtevi 5](#_Toc3541034)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc3541035)

[2.5. Posledice 5](#_Toc3541036)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri generisanju muzike, sa primerima odgovarajućih html stranica

## 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.

## 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

## Otvorena pitanja

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

# Scenario generisanja muzike

## 2.1. Kratak Opis

Bilo ko, od gosta do administratora, može da koristi alate za generisanje muzike i sluša rezultat u real-time.

## 2.2 Tok Dogadjaja

Korisnik pritiska dugme za otvaranje generatora muzike, generator se otvara, u kome korisnik moze da kontroliše generaciju muzike i sluša rezultat u real-time.

### 2.2.1. Korisnik menja stanje jednog od 40 neuralnih slajdera

Menja se melodija na različite načine u zavisnosti od toga, koji slajderi i kako su bili pomereni.

### 2.2.2. Korisnik je pritisnuo Randomise dugme

Svi 40 neuralnih slajdera se stave u randomna stanja.

### 2.2.3. Korisnik je promenio stanje slajdera verovatnoće

Menja se minimalna verovatnoća note, potrebna da bi se ona igrala.

### 2.2.4. Korisnik je promenio stanje slajdera brzine

Menja se tempo muzike.

### 2.2.5. Korisnik je promenio stanje slajdera jačine

Menja se jačina muzike.

### 2.2.6. Korisnik je pritisnuo Record dugme

Počinje se zapisivanje treka muzike.

### 2.2.7. Korisnik je pritisnuo Stop dugme

Završava se zapisivanje treka muzike.

## 2.3. Posebni Zahtevi

Nema.

## 2.4. Preduslovi

Nema.

## 2.5. Posledice

Ako je korisnik ulogovan, zapisana muzika može se sačuvati na sajtu. Ako korisnik nije ulogovan, njemu se predlaže registracija ili login.