

## **-Slučaj upotrebe “Cuvanje konacnog rezultata”-**

### **Kratak opis:**

- Po uspesnom zavrsetku svih nivoa pojavljuje se dugme za cuvanje konacnog rezultata. Izborom tog dugmeta pojavljuje se prozor u koji igrac treba da unese ime. Aplikacija skladišti informacije o odigranoj partiji.

### **Akteri:**

- Igrac – uspesno je završio sve nivoe I unosi svoje ime

### **Preduslovi:**

- Aplikacija je pokrenuta I igrač je sve nivoe presao uspesno.

### **Postuslovi:**

- Informacije o odigranoj partiji su trajno sacuvane.

### **Osnovni tok:**

1. Aplikacija prikazuje prozor za upis imena.
2. Igrac unosi svoje ime.
3. Aplikacija skladišti ime igrača i ukupno vreme.
4. Aplikacija prikazuje glavni meni.

### **Alternativni tokovi:**

- A1: Neočekivani izlaz iz aplikacije. Ako prilikom bilo kog koraka, korisnik isključi aplikaciju, sve zapamćene informacije o partiji se ponistavaju I aplikacija završava sa radom. Slučaj upotrebe se završava.
- A2: Obavezno unosenje imena. Ukoliko igrač nije uneo ime, prikazuje se prozor sa informacijom da je unosenje imena obavezno. Prelazi se na korak 2.

### **Podtokovi: /**

### **Specijalni zahtevi: /**

### **Dodatne informacije: /**

