

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Brzi Prsti

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti  
dnevnog izazova**

Verzija 1.1

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
21.03.2022.	1.0	inicijalna verzija	Petar Tirnanic
12.04.2022.	1.1	ispravke povodom FR	Petar Tirnanic

## Sadržaj

1.	Uvod.....	4
1.1.	Rezime.....	4
1.2.	Namena dokumenta i ciljne grupe .....	4
1.3.	Reference.....	4
1.4.	Otvorena pitanja .....	4
2.	Scenario dnevnog izazova .....	4
2.1.	Kratak opis .....	4
2.2.	Tok događaja.....	4
2.2.1.	Osnovni uspešan scenario .....	4
2.2.2.	Prosirenja.....	5
2.3.	Posebni zahtevi .....	5
2.4.	Preduslovi .....	5
2.5.	Posledice .....	5

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe dnevnog izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica.

## 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.	Sta ako u sistemu ne postoji ni jedan tekst pri odabiru dnevnog izazova? Koristi se neki default tekst?	

# 2. Scenario dnevnog izazova

## 2.1. Kratak opis

Na početku svakog dana, jedan od tekstova se bira kao dnevni izazov, istaknut na naslovnoj strani.

Na kraju dana, korisnici sa najboljim vremenima na dnevnom izazovu dobijaju nagrade u vidu bedževa koji se prikazuju na profilnoj strani.

## 2.2. Tok događaja

### 2.2.1. Osnovni uspešan scenario

1. Sistem na pocetku dana bira jedan od tekstova za dnevni izazov.
2. Korisnik bira opciju dnevnog izazova
3. Sistem prikazuje korisniku tekst dnevnog izazova i osnovne informacije o tekstu.
4. Korisnik uspesno prekucava tekst
5. Sistem prikazuje rezultate trenutnog pokusaja kucanja
6. Sistem prikazuje najbolji zabelezen pokusaj kucanja korisnika na tom tekstu i poziciju na rang listi
7. Sistem prikazuje poziciju korisnika na rang listi za dnevni izazov i potencijalnu nagradu koju ce dobiti ako zadrzi poziciju do kraja dana
8. Sistem azurira podatke u bazi o najboljem pokusaju kucanja tog korisnika za taj tekst i za dnevni izazov
9. Sistem pruza opciju ponovnog kucanja teksta
10. Na kraju dana, Sistem deli bedzeve korisnicima na osnovu pozicije koju tada drze

**2.2.2. Prosirenja**

- 4a Korisnik pravi gresku u kucanju
  - .1 Sistem daje do znanja korisniku da je napravio gresku
  - .2 Korisnik ispravlja gresku i nastavlja prekucavanje gde je stao (nastavak 4. koraka)
- 9a Korisnika bira opciju ponovnog kucanja teksta
  - .1 Povratak na 3. korak

**2.3. Posebni zahtevi**

Nema.

**2.4. Preduslovi**

Korisnik mora biti ulogovan, u suprotnom je dugme za funkcionalnost onemoguceno. Postoji bar jedan dodat tekst u bazi.

**2.5. Posledice**

Najbolje plasiranim korisnicima se na kraju dana azuriraju podaci o osvojenim bedzevima. Oni se mogu videti pregledom profila tih korisnika.