

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Brzi Prsti

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti
dnevnog izazova**

Verzija 1.0

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
21.03.2022.	1.0	inicijalna verzija	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 pregleda i odabira tekstova	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

- 2a Korisnik nije ulogovan
 - .1 Sistem obavestava korisnika da je dnevni izazov dostupan samo registrovanim korisnicima
 - .2 Sistem prikazuje link ka stranici za Registraciju

- 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

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.