

Projekat Čik pogodi

Specifikacija scenarija upotrebe
Funkcionalnost: Trening

Verzija 1.1

Tim – Lepe Brene

Mehmed Harčinović 0261/2019 (team leader)

Merisa Harčinović 0258/2019

Magdalena Čvorović 0670/2019

Sead Rujević 0311/2015

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
21.03.2022	1.0	Inicijalna verzija	Mehmed Harčinović
13.04.2022.	1.1	Ispravljene greške nakon FR	Mehmed Harčinović

Sadržaj

Istorija izmena.....	2
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 treninga	4
2.1. Kratak opis	4
2.2. Tok događaja	4
2.2.1. Korisnik bira težinu reči	4
2.2.2. Korisnik započinje trening.....	4
2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo	4
2.2.4. <i>Korisnik neuspešno pogađa slovo</i>	4
2.2.5. Korisnik unosi reč i pogađa	4
2.2.6. <i>Korisnik unosi pogrešnu reč</i>	5
2.2.7. Korisnik završava trening.....	5
2.3. Posebni zahtevi.....	5
2.4. Preduslovi.....	5
2.5. Posledice.....	5

1. Uvod

1.1. Rezime

Ovaj dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za funkcionalnost Trening.

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

1.4. Otvorena pitanja

Nema.

2. Scenario treninga

2.1. Kratak opis

Po prelasku sa inicijalnog dočeka igre na početnu stranicu za izbor režima, svi korisnici imaju mogućnost treninga. U treningu cilj korisnika je da pogodi zadatu reč uz što manje promašaja. Ukoliko korisnik želi, može ranije napustiti trening pritiskom na dugme izlaz.

2.2. Tok događaja

U ovom odeljku se opisuje uspešni i neuspešni scenario kada se odabere režim treninga.

2.2.1. Korisnik bira težinu reči

Korisnik bira težinu reči pritiskom na jedno od 3 checkbox dugmeta (lako, srednje, teško). Dugme lako je automatski označeno.

2.2.2. Korisnik započinje trening

Pritiskom na dugme Trening, započinje se *Trening* režim.

2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo

Klikom miša na slovo na ekranu korisnik bira slovo za koje misli da je sadržano u reči. Sve instance slova sadržane u reči se otkrivaju korisniku. Ako postoji još neotkrivenih slova korisnik ponovo bira slovo.

2.2.4. Korisnik neuspešno pogađa slovo

Slovo nije sadržano u reči i korisnik gubi život. Ako je izgubio sve živote igra se završava.

2.2.5. Korisnik unosi reč i pogađa

Klikom miša na formu za unos reči korisnik unosi reč i pritiska dugme Pogodi. Ukoliko je pogodio zadatu reč, igra se završava uspešno.

2.2.6. Korisnik unosi pogrešnu reč

Klikom miša na formu za unos reči korisnik unosi reč i pritiska dugme Pogodi. Ukoliko nije pogodio zadatu reč, ako igrač nema više života, igra se završava neuspešno. U suprotnom, igrač se vraća na pogađanje slova.

2.2.7. Korisnik završava trening

Pritiskom na dugme Izlaz, korisnik prevremeno završava trening i vraća se na početnu stranu.

2.3. Posebni zahtevi

Nema ih.

2.4. Preduslovi

Nema ih.

2.5. Posledice

Nema.