

Projekat Čik pogodi



Projektni zadatak
Verzija 1.0

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
16.03.2022	1.0	Inicijalna verzija	Mehmed Harčinović, Merisa Harčinović

Sadržaj

Istorija izmena.....	2
Uvod.....	4
Rezime	4
Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1. Opis sistema	4
2. Vrste korisnika	4
3. Funkcionalnosti.....	5
3.1. Registrovanje korisnika.....	5
3.2. Autorizacija administratora	5
3.3. Autorizacija VIP korisnika.....	5
3.4. Autorizacija osnovnog korisnika.....	5
3.5. Autorizacija ostalih korisnika.....	5
3.6. Zahtev za resetovanje šifre korisnika	5
3.7. Administracija sistema	5
3.8. Kategorizacija reči.....	5
3.9. Kreiranje lobija.....	5
3.10. Pridruživanje lobiju	6
3.11. Započinjanje igre	6
3.12. Trening.....	6
3.13. Ranigranje.....	6
3.14. Rang lista	6
4. Pretpostavke i ograničenja	6
5. Kvalitet.....	6
6. Nefunkcionalni zahtevi	6
6.1. Sistemski zahtevi.....	6
6.2. Ostali zahtevi.....	6
7. Dokumentacija	7
7.1. Uputstvo za korišćenje	7
7.2. Označavanje	7
8. Plan i prioriteti	7

Uvod

Rezime

Projekat „Čik pogodi” je deo praktične nastave na predmetu Principi softverskog inženjerstva, sa ciljem ilustracije organizovanja aktivnosti na jednom realnom softverskom projektu.

“Čik pogodi” je edukativna igra zabavnog karaktera, koja služi za proširenje vokabulara i usavršavanje pravilnog pisanja pogađanjem reči na osnovu datih slova. Namenjena je kako deci, tako i ostalim starosnim grupama u cilju razonode.

Namena dokumenta i ciljne grupe

Ovaj dokument definiše namenu projekta, opis sistema, vrste korisnika, osnovne funkcionalne i druge zahteve koje aplikacija pruža kao i ideje za njeno dalje proširenje i unapređivanje. Dokument je namenjen svim članovima projektnog tima i klijentu.

1. Opis sistema

Igra „Čik pogodi” funkcioniše tako što se nasumično ili odabirom zadaje reč za pogađanje, a igrač treba da pogodi o kojoj reči se radi. Reč za pogađanje je reprezentovana crticama iza kojih se kriju slova, koje igraču pokazuju samo dužinu reči. On proverava postojanje određenih slova tako što iterativno bira slova za koja misli da se nalaze u reči. Ako igrač pogodi slovo koje se nalazi u reči, slovo se pojavljuje na svim tačnim pozicijama i igrač pogađa koja je reč u pitanju ili bira sledeće slovo. Ukoliko u reči ne postoji zadato slovo, igraču se smanjuje broj šansi za pogađanje, odnosno broj života koji je fiksna. Ako igrač pogodi reč, igra se završava uspešno, ako igrač ne može da pogodi posle određenog broja pogrešnih pogađanja, igra je neuspešna. Kada se igra završi aplikacija će igraču ponudi mogućnost ponovnog igranja.

2. Vrste korisnika

U sistemu su predviđene sledeće vrste korisnika:

- Gost
- Osnovni korisnik
- VIP korisnik
- Administrator

Gost je korisnik koji može koristiti aplikaciju bez registracije. Kada je u pitanju sama igra, gost ima najmanje privilegije i mogućnosti, odnosno ima priliku samo da trenira. Takođe se naknadno može registrovati.

Osnovni korisnik je korisnik koji koristi aplikaciju, ali da se prethodno prijavio na sistem, unosom korisničkog imena i šifre. Pored funkcionalnosti koje su dostupne Gostu, omogućeno mu je da pored treninga može da se pridruži lobiju, koji kreira VIP korisnik, i onda igra protiv njega. Osnovni korisnik može dobiti VIP status tokom učešća u igri.

VIP korisnik je korisnik koji koristi aplikaciju, ali da se prethodno prijavio na sistem, unosom korisničkog imena i šifre. Korisnik koji želi da postane VIP korisnik mora ispuniti određene standarde u igru i takođe to mora odobriti Administrator. Pored funkcionalnosti koje ima Osnovni korisnik on ima mogućnost kreiranja lobija.

Administrator ima ulogu da rukovodi korisnicima. Administrator može odobriti dodavanje ili uklanjanje podataka iz baze. Baza podataka čuva informacije o korisnicima sajta, a pored toga i informacije o rečima.

3. Funkcionalnosti

3.1. Registrovanje korisnika

- Ukoliko korisnik već nema registrovan nalog, uz pomoć njegovih podataka kreira se nalog u bazi podataka pomoću kojeg će korisnik moći da pristupa nalogu.

3.2. Autorizacija administratora

- Fiksna broj administratora postoji od početka postojanja aplikacije. Unošenjem ispravnih kredencijala administratori dobijaju panel za upravljanje korisnicima i njihovom tipu, rečima i sesijama.

3.3. Autorizacija VIP korisnika

- Pri unosu ispravnih kredencijala, VIP korisnik se loguje i dobija opcije u online mečevima

3.4. Autorizacija osnovnog korisnika

- Pri unosu ispravnih kredencijala, osnovni korisnik dobija svoj rank i ime kao i mogućnost pridruživanja slobodnim sesijama

3.5. Autorizacija ostalih korisnika

- Gost ne zahteva unošenje kredencijala i može pristupiti samo trening režimu igre.

3.6. Zahtev za resetovanje šifre korisnika

- Po zahtevu korisnika na mail šalje formu za unos nove šifre za datog korisnika

3.7. Administracija sistema

- Podrazumeva upravljanje korisnicima i njihovim statusima, rečima i lobijima.

3.8. Kategorizacija reči

- Korisnici su u mogućnosti da odaberu težinu reči pri kreiranju lobija ili treningu

3.9. Kreiranje lobija

- VIP korisnik može kreirati VIP lobi u koji mogu ući registrovani korisnici (Osnovni ili VIP).

3.10. Pridruživanje lobiju

- Registrovani korisnici mogu pristupiti lobiju ukoliko postoji nepopunjen lobi

3.11. Započinjanje igre

- Kreator lobija započinje igru nakon popunjavanja lobija

3.12. Trening

- Svi korisnici mogu pristupiti treningu gde se dobija nasumična reč za pogađanje

3.13. Ranigranje

- Posle završene partije korisnicima se ažurira rang na osnovu ishoda partije

3.14. Rang lista

- Korisnici se rangiraju na globalnoj rang listi kojoj mogu pristupiti svi registrovani korisnici. Najboljih 50 igrača svakog meseca dobija VIP status.

4. Pretpostavke i ograničenja

Svi podaci korisnika moraju biti čuvani na bezbedan način. Pridruživanje lobijima mora biti sinhronizovano i bez mogućnosti da dva korisnika istovremeno pristupe lobiju sa jednim slobodnim mestom.

Trenutno nemamo sistem zaštite od logovanja više korisnika sa istog računara istovremeno i tim putem maliciozno dizanje rejtinga jednog od korisnika.

5. Kvalitet

Potrebno je izvršiti funkcionalno testiranje svih funkcionalnosti sistema metodima crne kutije. Takođe, važno je testirati ekstremne situacije kao, na primer, preopterećenje sajta i sinhronizaciju.

6. Nefunkcionalni zahtevi

6.1. Sistemski zahtevi

- Za funkcionisanje sistema neophodno je da server na kojem ce biti aplikacija ima instaliran PHP modul i MySQL bazu podataka. Potrebno je obezbediti da prikaz korisničkog interfejsa radi na svim poznatijim veb pregledačima.

6.2. Ostali zahtevi

- Neophodno je obezbediti da aplikacija bude vizuelno skladna na različitim veličinama ekrana.

7. Dokumentacija

7.1. Uputstvo za korišćenje

Namenjeno svim tipovima korisnika, za opis igre i način bodovanja.

7.2. Označavanje

Zaglavlje svih stranica trebalo bi da sadrži logo i naziv sajta.

8. Plan i prioriteti

Razvoj aplikacije “**Čik pogodi**” treba da se odvija iterativno. Prva verzija trebalo bi da obuhvati minimalno sledeće funkcionalnosti:

- Registracija i prijava korisnika na sistem
- Formiranje baze reči
- Upravljanje korisnicima i rečima od strane administratora
- **Trening** mod igre

U kasnijim verzijama potrebno je obezbediti Online meč mod igre, kreiranje i pridruživanje lobiju, rangiranje igrača i pregled rang liste.