

Projekat  
Čik pogodi

Specifikacija scenarija upotrebe  
**Funkcionalnost: Trening**

Verzija 1.0

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
21.03.2022	1.0	Inicijalna verzija	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 autorizacije korisnika .....	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 završava trening .....	4
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, 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 mod treninga.

### 2.2.1. Korisnik bira težinu reči

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

### 2.2.2. Korisnik započinje trening

Pritiskom na dugme start, započinje se trening.

### 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 završava trening

Pritiskom na dugme izlaz, korisnik prevremeno završava trening.

**2.3. Posebni zahtevi**

Nema ih.

**2.4. Preduslovi**

Nema ih.

**2.5. Posledice**

Nema.