

# Projekat Čik pogodi

Specifikacija scenarija upotrebe  
**Funkcionalnost: Multiplayer**

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
21.03.2022	1.0	Inicijalna verzija	Merisa 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 Multiplayer.....	4
2.1. Kratak opis .....	4
2.2. Tok događaja .....	4
2.2.1. Korisnik bira lobi.....	4
2.2.2. Korisnik bira reč za protivnika .....	4
2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo .....	4
2.2.4. <i>Korisnik neuspešno pogađa slovo</i> .....	4
2.2.5. <i>Korisnik bira zauzet lobi</i> .....	4
1.1. Posebni zahtevi.....	5
1.2. Preduslovi.....	5
1.3. Posledice.....	5

## 1. Uvod

### 1.1. Rezime

Ovaj dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za funkcionalnost Multiplayer.

### 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 Multiplayer

### 2.1. Kratak opis

Po prelasku sa inicijalnog dočeka igre, izborom Multiplayer režima, svi registrovani korisnici imaju mogućnost igre. Multiplayer režim igre održava se u lobijima.

U Multiplayer režimu cilj korisnika je da pogodi reč zadatu od strane protivnika uz što manje promašaja.

### 2.2. Tok događaja

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

#### 2.2.1. Korisnik bira lobi

Korisnik bira lobi pritiskom na dugme Pridruži se, ukoliko lobi nije zauzet, korisnik se uspešno pridružuje igri.

#### 2.2.2. Korisnik bira reč za protivnika

Korisnik bira reč iz padajućeg menija. Reči su različite dužine, na osnovu čega se određuje težina lobija.

#### 2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo

Kada je na potezu, 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, kada ponovo dođe red na njega.

#### 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 bira zauzet lobi

Korisnik bira lobi pritiskom na dugme Pridruži se, ukoliko je lobi zauzet, korisnik ne može da se pridruži igri.

**1.1. Posebni zahtevi**

Nema ih.

**1.2. Preduslovi**

Korisnik je registrovan i ulogovan na sistem.

**1.3. Posledice**

Nema.