Projekat

Čik pogodi

Specifikacija scenarija upotrebe

Funkcionalnost: Trening

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 | Mehmed Harčinović |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[Istorija izmena 2](#_Toc99216361)

[1. Uvod 4](#_Toc99216362)

[1.1. Rezime 4](#_Toc99216363)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc99216364)

[1.3. Reference 4](#_Toc99216365)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc99216366)

[2. Scenario treninga 4](#_Toc99216367)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc99216368)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc99216369)

[2.2.1. Korisnik bira težinu reči 4](#_Toc99216370)

[2.2.2. Korisnik započinje trening 4](#_Toc99216371)

[2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo 4](#_Toc99216372)

[2.2.4. *Korisnik neuspešno pogađa slovo* 4](#_Toc99216373)

[2.2.5. Korisnik završava trening 4](#_Toc99216374)

[2.3. Posebni zahtevi 5](#_Toc99216375)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc99216376)

[2.5. Posledice 5](#_Toc99216377)

# Uvod

## Rezime

Ovaj dokument predstavlja specifikaciju scenarija upotrebe za funkcionalnost Trening.

## 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.

## Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

Nema.

# Scenario treninga

## Kratak opis

Po prelasku sa inicjalnog 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.

## Tok događaja

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

## Korisnik bira težinu reči

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

## Korisnik započinje trening

Pritiskom na dugme start, započinje se trening.

## 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.

## *Korisnik neuspešno pogađa slovo*

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

## Korisnik završava trening

Pritiskom na dugme izlaz, korisnik prevremeno završava trening.

## Posebni zahtevi

Nema ih.

## Preduslovi

Nema ih.

## Posledice

Nema.