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](#_Toc100839610)

[1. Uvod 4](#_Toc100839611)

[1.1. Rezime 4](#_Toc100839612)

[1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc100839613)

[1.3. Reference 4](#_Toc100839614)

[1.4. Otvorena pitanja 4](#_Toc100839615)

[2. Scenario treninga 4](#_Toc100839616)

[2.1. Kratak opis 4](#_Toc100839617)

[2.2. Tok događaja 4](#_Toc100839618)

[2.2.1. Korisnik bira težinu reči 4](#_Toc100839619)

[2.2.2. Korisnik započinje trening 4](#_Toc100839620)

[2.2.3. Korisnik uspešno pogađa slovo 4](#_Toc100839621)

[*2.2.4.* *Korisnik neuspešno pogađa slovo* 4](#_Toc100839622)

[2.2.5. Korisnik unosi reč i pogađa 4](#_Toc100839623)

[*2.2.6.* *Korisnik unosi pogrešnu reč* 5](#_Toc100839624)

[2.2.7. Korisnik završava trening 5](#_Toc100839625)

[2.3. Posebni zahtevi 5](#_Toc100839626)

[2.4. Preduslovi 5](#_Toc100839627)

[2.5. Posledice 5](#_Toc100839628)

# 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 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.

## Tok događaja

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

## Korisnik bira težinu reči

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

## Korisnik započinje trening

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

## 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 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.

## *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.

## Korisnik završava trening

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

## Posebni zahtevi

Nema ih.

## Preduslovi

Nema ih.

## Posledice

Nema.