A picture containing text, watch

Description automatically generated

**Спецификација сценарија употребе функционалности спаривања корисника**

Верзија 1.0

**Историја измена**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Кратак опис** | **Аутор** |
| 21.03.2021 | 1.0 | Иницијална верзија | Младен Мирчић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[1 Увод 4](#_Toc67748931)

[1.1 Резиме 4](#_Toc67748932)

[1.2 Намена документа и циљне групе 4](#_Toc67748933)

[1.3 Референце 4](#_Toc67748934)

[2 Сценарио упаривања корисника 4](#_Toc67748935)

[2.1 Кратак опис 4](#_Toc67748936)

[2.2 Ток догађаја 4](#_Toc67748937)

[*2.2.1* *Успешно спаривање регистрованих корисника* 4](#_Toc67748938)

[2.2.2 Успешно спаривање гостију 5](#_Toc67748939)

[*2.2.3* *Не постоје два корисника у листи која се могу спарити* 5](#_Toc67748940)

[2.3 Посебни услови 5](#_Toc67748941)

[2.4 Предуслови 5](#_Toc67748942)

[2.5 Последице 5](#_Toc67748943)

# Увод

## Резиме

Дефинисање сценарија употребе за упаривање корисника, са примером HTML странице која се кориснику приказује током чекања на проналазак противника.

## Намена документа и циљне групе

Документ ће бити значајан свим члановима тима у фази имплементације и тестирања алгоритма за спаривање играча.

## Референце

1. Пројектни задатак
2. Упутство за писање спецификације сценарија употребе функционалности

## Отворена питања

Нема.

# Сценарио упаривања корисника

## Кратак опис

Спаривање се врши тако што у сваком тренутку постоји листа корисника који тренутно желе да започну игру. Алгоритам спарује играче са најближим бројем поена у жанру. Гости апликације не поседују поене, па се спаривање њих врши додељивањем аритметичке средине броја поена тренутних корисника који траже меч.

## Ток догађаја

### *Успешно упаривање регистрованих корисника*

1. Кориснику се након успешно завршеног сценарија употребе започињања игре приказује HTML страница која му говори да се налази у листи чекања и да треба сачекати на проналазак противника.
2. Алгоритам циклично пролази кроз листу и спарује кориснике на основу њихових до сада освојених поена у жанру, тј. два играча која су по броју поена најприближнија бивају одабрана. Он фиксира првог играча у листи, па пролази даље како би пронашао горе описаним поступком највише одговарајућег играча.
3. Уколико се пронађе било какав противник, спаривање је завршено, у супротном се приказује порука да тренутно нема активних играча.

### Успешно упаривање гостију

1. Поступак је скоро идентичан као у сценарију 2.2.1, само што гости немају бројач до сада освојених поена, тако да се њихово убацивање у листу врши на основу аритметичке средине броја поена свих до тог момента пристиглих играча у листи, да би се госту омогућио меч против нити прејаког нити преслабог противника.

### *Не постоје два корисника у листи која се могу спарити*

1. Алгоритам престаје са радом и „мирује“ док се у листи не појаве најмање два играча када се поново пали и наставља са нормалном функцијом.
2. Уколико се у листи нађе само један корисник, њему се приказује порука да тренутно не постоји други играч са којим може одиграти меч.
3. Корисник бива враћен на насловну страну игре.

## Посебни услови

Потребно је детаљно истестирати алгоритам спаривања не би ли се отклонили било какви потенцијални багови и апликација функционисала нормално.

## Предуслови

Нема.

## Последице

Након сваког циклуса алгоритма, два корисника започињу игру и обојци се приказује HTML страница игре.