

# Slucajevi upotrebe

Lucija Milicic 29/2018

## 1 Slucaj upotrebe: "Igranje jednog nivoa"

### 1.1 opis:

Igrac zapocinje nivo iz menija za odabir nivoa. Aplikacija ucitava informacije o odabranom nivou i podesavanjima tezine i zvuka i zapocinje igru. Nakon odigranog nivoa aplikacija se vraca u meni za izbor nivoa i azurira ostvarene poene.

### 1.2 akteri:

Igrac - prelazi odabrani nivo kretanjem pomocu strelica na tastaturi.

### 1.3 preduslovi:

Aplikacija je pokrenuta i zavrsono je menjanje podesavanja tezine i zvuka. Odabran je odgovarajuci nivo.

### 1.4 postuslovi:

Informacije o odigranom nivou su azurirane. Ukupan broj bodova je trajno upisan u rang listu ukoliko je igra zavrшена.

### 1.5 osnovni tok:

1. aplikacija ucitava informacije o odabranom nivou (tema/pozadina i broj nivoa)
2. postavlja se scena sa artiklima i preprekama i prikazuje se slika igraca
3. dohvataju se zadata podesavanja za igru (tezina i zvuk)
4. konstruise se novi tajmer (stoperica) i prikazuje se na ekranu
5. sve dok nivo nije završen ponavljaju se sledeci koraci:
  - 5.1 prikazuje se odgovarajuci deo scene
    - 5.1.1 ukoliko pozicija igraca izlazi van okvira scene, okvir se pomera
    - 5.1.2 ukoliko pozicija igraca izlazi van okvira scene sa desne strane i scenu nije moguće pomeriti dalje, tada je nivo završen (prelazi se na korak 6)

- 5.2 proverava se preklapanje pozicije igraca sa pozicijama prepreka na sceni
  - 5.2.1 ukoliko je doslo do preklapanja sa "slabom" preprekom, stoperica se uvecava za odgovarajuci broj sekundi
  - 5.2.2 ukoliko je doslo do preklapanja sa "smrtonosnom" preprekom, broj preostalih zivota se umanjuje za 1, broj ostvarenih poena u nivou se postavlja na 0 i nivo je završen (prelazi se na korak 6)
- 5.3 proverava se preklapanje pozicije igraca sa sa pozicijom artikala na sceni
  - 5.3.1 ukoliko je doslo do preklapanja sa sastojkom, broj poena se uvecava za odgovarajucu vrednost i artikal se uklanja sa scene
  - 5.3.2 ukoliko je doslo do preklapanja sa zivotom, broj zivota se uvecava za 1 i zivot se uklanja sa scene
- 5.4 ukoliko je korisnik pritisnuo neki taster, vrsi se azuriranje pozicije igraca na sceni
  - 5.4.1 ukoliko je korisnik pritisnuo strelicu na gore vrsi se tacno jedan skok i tada se igrac moze pomeriti najvise jednom levo ili desno
  - 5.4.2 ukoliko igrac stoji na zemlji moze se pomerati strelicama levo i desno neogranicen broj puta
- 5.5 azurira se vrednost stoperice prikazane na ekranu
- 6. zasutavlja se stoperica
- 7. upisuju se informacije o završenom nivou
  - 7.1 ukoliko je broj poena 0, nivo nije uspesno završen
  - 7.2 inace je nivo uspesno završen i upisuje se broj sakupljenih poena, kao i vreme potrebno za prelazak nivoa
- 8. otvara se meni za izbor nivoa i prelazi se na slucaj uportebe "biranje nivoa"

## 1.6 alternativni tok:

Neocekivan izlaz iz aplikacije: Ukoliko korisnik u bilo kom trenutku prekine aplikaciju, sve zapamcene informacije se ponistavaju, ukljucujuci podesavanja igre i broj ostvarenih poena po nivoima.

## 1.7 podtokovi: /

## 1.8 specijalni zahtevi: /

## 1.9 dodatne informacije: /