

# GravityCrusher

Пројекат из принципа софтверског  
инжењерства

Спецификација сценарија употребе  
функционалности учествовања у игри



Одсек за софтверско инжењерство  
Електротехнички факултет  
Универзитет у Београду  
2018.

---

Верзија документа: 1.0

Аутори: Никола Јовановић, Филип Мандић

Верзија	Датум	Промене
1.0	10.03.2018.	Иницијална верзија.

Табела 1: Преглед измена документа

## Садржај

<b>1</b>	<b>Увод</b>	<b>1</b>
1.1	Резиме . . . . .	1
1.2	Намена документа и циљне групе . . . . .	1
1.3	Референце . . . . .	1
1.4	Отворена питања . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Сценарио Играње игре</b>	<b>2</b>
2.1	Кратак опис . . . . .	2
2.2	Ток догађаја . . . . .	2
2.2.1	Игра има победника или је истекло дозвољено време за игру . . . . .	2
2.3	Посебни захтеви . . . . .	2
2.4	Предуслови . . . . .	3
2.5	Последице . . . . .	3

# 1 Увод

## 1.1 Резиме

Дефинисање сценарија употребе током учествовања у игри.

## 1.2 Намена документа и циљне групе

Документ ће користити сви чланови пројектног тима у развоју пројекта, а може се користити и при писању упутства за употребу.

## 1.3 Референце

1. Опис пројектног задатка
2. Упутство за писање спецификације сценарија случаја употребе

## 1.4 Отворена питања

Верзија	Датум	Кратак опис	Аутор
1.0	10.03.2018.	Још увек се разматра како ће сама игра тачно изгледати. Потребно је завршити имплементацију прототоипа игре, како би он могао да буде анализиран пре доношења даљих одлука о садржају игре.	Никола Јовановић

Табела 2: Преглед отворених питања

## 2 Сценарио Играње игре

### 2.1 Кратак опис

У питању је функционалност учествовања у игри, која обухвата активности које корисник може да предузме унутар игре, као и информације које се кориснику презентују.

### 2.2 Ток догађаја

У наставку биће приказан главни (успешни) сценарио, као и престали алтернативни токови. Сценарио ће имати јединствени ток, при чему увек може бити прекинут, уколико корисник изађе са странице за играње игре. Ток догађаја се понавља у круг све до завршетка или прекида игре.

1. Корисник задаје једну или више акција помоћу контролних елемената на страници, тастатуре или миша
2. Систем прихвата акције, уколико је корисник у улози играча
3. Систем анализира задате акције, уколико је корисник у улози играча
4. Систем ажурира стање игре и графички га приказује на екрану, свим корисницима у соби
5. Повратак на корак 1

#### 2.2.1 Игра има победника или је истекло дозвољено време за игру

- 5.1 Систем исписује поруку да је игра завршена и приказује резултате играча на екран
- 5.2 Корисник може још да остане у соби како би размењивао поруке са осталим играчима
- 5.3 Корисник излази из собе и завршава ток догађаја

### 2.3 Посебни захтеви

Нема.

## **2.4 Предуслови**

Игра мора да буде започета и кориснику мора да буде дозвољен приступ соби од стране система.

## **2.5 Последице**

Чување опште статистике игре, као и статистике играча који су били пријављени на систем током игре.