

# GravityCrusher

Пројекат из принципа софтверског  
инжењерства

Спецификација сценарија употребе  
функционалности претраге постојећих соба



Одсек за софтверско инжењерство  
Електротехнички факултет  
Универзитет у Београду  
2018.

---

Верзија документа: 1.1

Аутори: Никола Јовановић, Немања Симовић

Верзија	Датум	Промене
1.0	10.03.2018.	Иницијална верзија.
1.1	05.06.2018.	Исправљене правописне грешке у тексту.

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 размене порука у соби</b>	<b>1</b>
2.1	Кратак опис . . . . .	1
2.2	Ток догађаја . . . . .	2
2.3	Посебни захтеви . . . . .	2
2.4	Предуслови . . . . .	2
2.5	Последице . . . . .	2

## 1    Увод

### 1.1    Резиме

Дефинисање сценарија употребе при претрази постојећих соба којима је могуће прикључити се.

### 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

Табела 2: Преглед отворених питања

## 2    Сценарио размене порука у соби

### 2.1    Кратак опис

Овде је представљен сценарио случаја коришћења система за претрагу постојећих соба за игру. Собе се приказују у листи, а свакој соби придружена су дугмад за приступ соби као играч или као посматрач. Уколико нека опција није омогућена, дугме ће бити обележено као неактивно. Сценарио ће имати јединствени ток, при чему увек може бити прекинут, уколико корисник изађе из истранице за претрагу постојећих соба.

## 2.2 Ток догађаја

1. Систем приказује листу постојећих соба којима корисник може да приступи на бар један начин
2. Корисник проналази собу којој жели да приступи
3. Корисник притиска на дугме са жељеном акцијом
4. Систем потврђује да корисник може да приступи одабраној соби у жељеној улози и шаље га на страницу за игру

## 2.3 Посебни захтеви

Нема.

## 2.4 Предуслови

Неопходно је да постоји бар једна соба којој корисник може да приступи.

## 2.5 Последице

Корисник је преусмерен на страницу за игру.