

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: 1.2

Аутори: Никола Јовановић, Немања Симовић

Верзија	Датум	Промене
1.0	10.03.2018.	Иницијална верзија.
1.1	04.06.2018.	Поправка правописних грешака и грешака у куцању.
1.2	21.06.2018.	Боље дефинисана правила интеракције система са корисником током трајања игре.

Табела 1: Преглед измена документа

Садржај

1	Увод	1
1.1	Резиме	1
1.2	Намена документа и циљне групе	1
1.3	Референце	1
1.4	Отворена питања	1
2	Сценарио Играње игре	2
2.1	Кратак опис	2
2.2	Ток догађаја	2
2.2.1	Корисник притиска на дугме за укидање собе (<i>close room</i>)	3
2.2.2	Корисник након уласка противника у собу притиска дугме за предају (<i>surrender</i>)	3
2.2.3	Противник такође обавештава да је спреман	3
2.2.4	Систем је детектовао да је неко од играча изгубио све животе или да је истекло време	3
2.2.5	Противник такође жели реванш	3
2.3	Посебни захтеви	3
2.4	Предуслови	4
2.5	Последице	4

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 циклично све до завршетка или прекида игре.

1. Уколико је корисник играч који је направио собу, он чека да се противник придружи игри
2. Почиње одбројавање од десет секунди до аутоматског почетка игре
3. Опционо, корисник притиском на тастер 's' обавештава систем и другог играча да је спреман за почетак игре и пре завршетка одбројавања
4. Почетак игре, кориснику се приказује мапа на којој се налази зелени корисников брод на дну, црвени противнички брод на врху и планете на средини прозора, као и бројач времена које је остало до краја партије између имена играча, посматрачи игру посматрају из угла корисника који је направио собу
5. Корисник задаје једну или више акција помоћу тастатуре
 - 'a': померање брода у лево
 - 'd': померање брода у десно
 - 'j': окретање брода око своје осе у лево
 - 'l': окретање брода око своје осе у десно
 - 's': испаливање слабијег и бржег метка
 - 'k': испаливање јачег али споријег метка
6. Систем ажурира стање игре и графички га приказује на екрану свим корисницима у соби
7. Повратак на корак 5

8. Игра је завршена, на екрану се приказује ко је победио, а ко изгубио
9. Опционо, корисник притиском на дугме за реванш (*rematch*) обавештава систем и другог играча да би желео реванш
10. Сви корисници излазе из странице собе кликом на дугме за повратак (*return to home*)
11. Соба се укида

2.2.1 Корисник притиска на дугме за укидање собе (*close room*)

- 1.1 Систем укида собу коју је корисник направио
- 1.2 Корисник се пребацује на почетну страницу

2.2.2 Корисник након уласка противника у собу притиска дугме за предају (*surrender*)

- 2.1 Противнику се додељује победа
- 2.2 Прелази се на стање 8

2.2.3 Противник такође обавештава да је спреман

- 3.1 Прелазак на стање 4, пре истека одбројавања

2.2.4 Систем је детектовао да је неко од играча изгубио све животе или да је истекло време

- 6.1 Победа се додељује другом играчу који није изгубио све животе, односно никоме ако је истекло време
- 6.2 Прелазак на стање 8

2.2.5 Противник такође жели реванш

- 9.1 Повратак на стање 4, почетак нове игре

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.