

GravityCrusher

Пројекат из принципа софтверског
инжењерства

Спецификација сценарија употребе
функционалности креирања собе



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

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 креирања собе	2
2.1	Кратак опис	2
2.2	Ток догађаја	2
2.2.1	Корисник који је одабран за противника не постоји	2
2.3	Посебни захтеви	2
2.4	Предуслови	2
2.5	Последице	2

е

1 Увод

1.1 Резиме

Дефинисање сценарија употребе при креирању нове собе.

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.	Треба прецизирати која све подешавња постоје, за шта је неопходно прво прецизирати могућности саме игре.	Никола Јовановић

Табела 2: Преглед отворених питања

2 Сценарио креирања собе

2.1 Кратак опис

Овде је представљен сценарио случаја коришћења система за креирање нове собе за игру. Сценарио ће имати јединствени ток, при чему увек може бити прекинут, уколико корисник изађе из истранице за креирање собе.

2.2 Ток догађаја

1. Корисник уноси име собе
2. Корисник бира да ли жели да игра против одређеног корисника, или жели да направи собу јавном, тако да било ко може да уђе у собу у улози играча, односно противника
3. Корисник бира да ли жели да дозволи приступ соби посматрачима
4. Корисник бира мапу за игру, или подешава насумично одабирање
5. Корисник бира да ли жели да дозволи размену порука у соби

2.2.1 Корисник који је одабран за противника не постоји

- 2.1 Систем исписује поруку да налог противника не постоји
- 2.2 Систем враћа фокус на поље за одабир противника
- 2.3 Повратак на корак 2 из главног сценарија

2.3 Посебни захтеви

Нема.

2.4 Предуслови

Нема.

2.5 Последице

Преусмеравање играча на страницу за играње игре, где он чека противника да приступи соби како би игра започела.