

Tower Of Bogdan

SPECIFIKACIJA SCENARIJA UPOTREBE FUNKCIONALNOSTI IGRANJA IGRE RULET

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
27.03.2021	1.0	Inicijalna verzija	Aleksandar Dinčić 28/2018

Sadržaj

1. Uvod.....	4
1.1Rezime	4
1.2Namena dokumenta i ciljne grupe.....	4
1.3Reference.....	4
1.4Otvorena pitanja	4
2.Scenario igranja igre Rulet	5
2.1Kratak opis	5
2.2Tok događaja.....	5
2.2.1 Korisnik uspešno igra igru	5
2.2.2 Korisnik ulaže na polje na stolu.....	5
2.2.3 Korisnik uklanja ulog sa polja na stolu	5
2.2.4 Korisnik uklanja sve uloge sa stola.....	6
2.2.5 <i>Korisnik je uneo nevažeći ulog</i>	6
2.3Posebni zahtevi	6
2.4Preduslovi	6
2.5Posledice	6

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri igranju igre Rulet, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju.

1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines –Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines –Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

1.4 Otvorena pitanja

Nema otvorenih pitanja.

2.Scenario igranja igre Rulet

2.1Kratak opis

Korisnik igra igru, postavljanjem određenih iznosa Bogdinara na željena polja na stolu ili njihovim uklanjanjem, a zatim pokretanjem igre. Po zaustavljanju točka, korisnik dobija uvid u uspešnost opklade i u novo trenutno stanje Bogdinara. Ove radnje se ponavljaju neograničeno.

2.2Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno igra igru

1. Korisnik vrši jednu od ponuđenih radnji sa ulozima.
2. Korisnik može da pokrene igru, pod uslovom da ima ulog na stolu, ili da se vrati na korak 1.
3. Igra prikazuje broj na točku na koji je loptica stala, kao i ishod opklade i novi iznos Bogdinara koji korisnik poseduje.
4. Povratak na korak 1.

2.2.2 Korisnik ulaže na polje na stolu

1. Izvršava se kao podvrsta koraka 1 scenarija 2.2.1.
2. Korisnik unosi iznos koji ulaže i bira polje na koje će staviti ulog.
3. Igra proverava ispravnost unetog uloga.
4. Ukoliko korisnik već nije uložio na to polje, ulog biva dodat. U suprotnom se ništa ne dešava.
5. Povratak na korak 2 scenarija 2.2.1.

2.2.3 Korisnik uklanja ulog sa polja na stolu

1. Izvršava se kao podvrsta koraka 1 scenarija 2.2.1.
2. Korisnik bira polje sa kojeg sklanja ulog.
3. Ukoliko je korisnik prethodno uložio na to polje, ulog biva uklonjen. U suprotnom se ništa ne dešava.
4. Povratak na korak 2 scenarija 2.2.1.

2.2.4 Korisnik uklanja sve uloge sa stola

1. Izvršava se kao podvrsta koraka 1 scenarija 2.2.1.
2. Svi ulozi bivaju uklonjeni sa stola.
3. Povratak na korak 2 scenarija 2.2.1.

2.2.5 *Korisnik je uneo nevažeći ulog*

1. Izvršava se posle koraka 3 scenarija 2.2.2.
2. Igra prikazuje grešku u kojoj obaveštava korisnika da je uneo nevažeći ulog, kao i o kojoj vrsti greške se radi (npr. korisnik nema dovoljno Bogdinara, ili uneti iznos nije broj).
3. Povratak na korak 2 scenarija 2.2.1.

2.3 Posebni zahtevi

Da bi se izbegao bilo kakav vid varanja, kompletna logika igre se mora izvršavati na serveru, kao i ponovna provera primljenih podataka.

2.4 Preduslovi

Korisnik mora biti autorizovan.

2.5 Posledice

Količina Bogdinara koje korisnik poseduje se menja u zavisnosti od uspešnosti u igri.