

Tower Of Bogdan

SPECIFIKACIJA SCENARIJA UPOTREBE FUNKCIONALNOSTI IGRANJA IGRE 21

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 21	5
2.1Kratak opis	5
2.2Tok događaja.....	5
2.2.1 Korisnik uspešno igra igru	5
2.2.2 Korisnik vuče kartu.....	5
2.2.3 Korisnik ne vuče kartu.....	6
2.2.4 <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 21, 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 21

2.1Kratak opis

Korisnik igra igru, unošenjem iznosa Bogdinara koji ulaže, a zatim pokretanjem igre. U igri se koristi špil od 11 karata, gde svaka karta ima svoj broj u opsegu od 1 do 11. Na početku igrač i diler izvlače po 2 karte (igrač i diler vide koje su karte izvučene). Igrač i diler naizmenično odlučuju da li će da izvuku još po jednu kartu, dok god je zbir karata koje ima diler manji od 17. Pobednik je onaj koji ima veći zbir karata, sve dok je taj zbir manji ili jednak 21. Po završetku igre, prikazuje se novo trenutno stanje Bogdinara. Igra se ponavlja neograničeno.

2.2Tok događaja

2.2.1 Korisnik uspešno igra igru

1. Korisnik unosi iznos koji ulaže.
2. Korisnik pokreće igru.
3. Igra proverava ispravnost unetog uloga.
4. Korisnik i diler izvlače po 2 karte.
5. Proverava se da li je zbir dilerovih karata veći ili jednak 17, i prelazi se na korak 9 ukoliko jeste.
6. Korisnik odlučuje da li će vući kartu.
7. Diler vuče kartu.
8. Povratak na korak 5.
9. Upoređuje se zbir karata korisnika i dilera po pravilima igre, određuje i prikazuje se pobednik, kao i novi iznos Bogdinara koji korisnik poseduje.
10. Povratak na korak 1.

2.2.2 Korisnik vuče kartu

1. Izvršava se posle koraka 6 scenarija 2.2.1.
2. Korisnik vuče kartu.

3. Proverava se da li je zbir korisnikovih karata veći ili jednak 21, i skače se na korak 9 scenarija 2.2.1 ukoliko jeste.
4. Prelazi se na korak 7 scenarija 2.2.1.

2.2.3 Korisnik ne vuče kartu

1. Izvršava se posle koraka 6 scenarija 2.2.1.
2. Diler vuče karte sve dok njegov zbir karata ne bude veći ili jednak 17.
3. Prelazi se na korak 9 scenarija 2.2.1.

2.2.4 *Korisnik je uneo nevažeći ulog*

1. Izvršava se posle koraka 3 scenarija 2.2.1.
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 1 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.