

Game session server:

Kratak opis: Igra počinje kada su svi igrači u sobi i kreću da kucaju tekst koji se nalazi u dve linije, kada se rec ispravno iskuca, pozeleni, i igrač nastavlja da igra. Kada svi igrači dođu do kraja, igra se završava i pojavljuje se skor tabla

Akteri: Igrač koji ima ulogu servera, i igrač koji ima ulogu klijenta

Pred uslovi: Kreirana soba

Postuslovi: Partija je završena i svi rezultati su trajno sacuvani

Osnovni tok:

1. Aplikacija čeka da se pojavi unapred dogovoren broj osoba
2. Aplikacija ulazi u sobu
3. Aplikacija ispisuje dve linije teksta na ekran
4. Kontinuirano se dešava sledeći proces dok ne ispisemo ceo tekst
 - 4.1. Aplikacija proverava da li je rec pravilo ispisana
 - 4.2. Aplikacija boji tu reč u zelenu boju
 - 4.3. Aplikacija salje informaciju serveru da je rec ispisana
 - 4.4. Za svaku novu reč koja je ispisana - slika koja u sobi predstavlja igrača se pomera u desno
 - 4.5. Ukoliko dodje do kraja, racuna reči broj reci i prelazi se na slucaj 9.
 - 4.6. Ukoliko je do igrac dosao do kraja linije, izbacuje se ta linija i dodaje nova na kraj
5. Kada automobil dodje do cilja salje serveru da je završio
6. Kada svi automobili zavrse, završava se partija i ispisuje se scor board
7. Prelazi se na slucaj "Pamcenje osvojenih poena"
8. Prikazuje se meni koji daje opcije
9. Ukoliko korisnik odabere vraćanje na glavni meni, prikazuje se glavni meni
10. Ukoliko korisnik odabere opciju da izadje iz aplikacije, izlazi se iz igrice

Alternativni tok: Igrač neočekivano napušta igru i izlazi iz igrice, u tom slucaju svi podaci se brisu

Podtokovi: -

Specijalni zahtevi: Internet koenkcija

Dodatne informacije: -

Use case: Username

Kratak opis: Pri ulasku u aplikaciju prikazuje se prozor na kome treba ukucati username i ući u igricu, ukoliko textbox ostane prazan a igrač uđe u igricu, definiše se random string koji predstavlja username igrača

Akteri: I klijent i server

Preduslovi: -

Postuslovi: Kreiran username

Osnovni tok:

1. Aplikacija se pokreće i pojavljuje se mesto za upisivanje niske koja predstavlja username
 - 1.1. Ukoliko korisnik unese username i udje u igru, pravi se fajl za rezultate i prikazuje se taj username
 - 1.2. Ukoliko korisnik ne unese username i udje u igru, pravi se fajl za rezultate sa random definisanim stringom koji predstavlja username

Alternativni tok: Izlaz iz aplikacije u trenutku kada treba da se upiše username

Podtokovi: -

Specijalni zahtevi: Internet konekcija

Dodatne Informacije: -