

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe izmene igara

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
12.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Đorđe Jovanović 2021/0293

Sadržaj

1. Uvod	4
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
2. Scenario izmene igara	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Administrator uklanja pitanje iz igre Logic Link	4
2.2.2 Administrator dodaje pitanje za igru Logic Link	5
2.2.3 Administrator uklanja pitanje iz igre Question of Wisdom	5
2.2.4 Administrator dodaje pitanje za igru Question of Wisdom	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju pitanja, sa primerima odgovarajućih html stranica.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju, a može se i koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu.

1.3 Reference

- Projektni zadatak
- Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario izmene igara

2.1 Kratak opis

Administrator ima mogućnost da pristupi bazi pitanja za igre Logic Link i Question of Wisdom, kao i da dodaje, odnosno uklanja pitanja iz baze. Ne postoji mogućnost izmene ostalih igara, jer se one ne oslanjaju na bazu pitanja.

2.2 Tok događaja

Kada pristupi stranici za izmenu pitanja, administrator ima mogućnost da pristupi jednoj od dve ponuđene igre preko odgovarajućih dugmića.

2.2.1 Administrator uklanja pitanje iz igre Logic Link

2.2.1.1 Sistem predstavlja adminu listu parova za igru Logic Link zajedno sa odgovarajućim prompt-om u tabeli i daje mu mogućnost da selektuje parove iz iste.

2.2.1.2 Klikom na dugme "Delete" administrator uklanja sve selektovane parove iz baze podataka. Ova akcija ništa ne postiže ako nema selektovanih pitanja. Ukoliko su uklonjeni svi parovi za neki prompt, i prompt se briše iz baze.

2.2.2 Administrator dodaje pitanje za igru Logic Link

Klikom na dugme “Add Link”, admin ulazi na stranicu gde se nalazi forma u koju administrator treba da doda novo pitanje za igru. Forma se sastoji iz jednog tekstualnog polja za prompt i 16 tekstualnih polja za 8 parova koje može odjednom da unese.

- 2.2.2.1 Klikom na dugme “Submit” unesena pitanja se pamte u bazi. Ukoliko nije ništa uneseno u formu ova akcija ne postiže ništa. Ukoliko uneseni prompt već postoji u bazi, svi novi parovi biće uneseni u bazu. Dozvoljen je proizvoljan broj parova za svaki prompt, ali da bi prompt bio korišćen u igri, potrebno je da postoji bar 8 parova u bazi.

2.2.3 Administrator uklanja pitanje iz igre Question of Wisdom

- 2.2.3.1 Sistem predstavlja administratoru tabelu sa pitanjima i ponuđenim odgovorima, kao i mogućnost da selektuje proizvoljan broj pitanja.
- 2.2.3.2 Klikom na dugme “Delete” administrator uklanja sve selektovane parove iz baze. Ukoliko nijedno pitanje nije odabrano, ništa se ne događa.

2.2.4 Administrator dodaje pitanje za igru Question of Wisdom

- 2.2.4.1 Klikom na dugme “Add Question” admin prelazi na stranicu gde se nalazi forma u koju administrator treba da unese novo pitanje.
- 2.2.4.2 Forma se sastoji iz tekstualnih polja koja odgovaraju pitanju, tačnom odgovoru, i 3 netačna odgovora.
- 2.2.4.3 Klikom na dugme “Submit”, ukoliko su sva polja forme popunjena, pitanje biva zapamćeno u bazi podataka. Ukoliko nisu sva polja popunjena, administrator će biti obavešten o tome i ništa se neće dogoditi u bazi.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Navedene funkcionalnosti su isključivo dostupne administratoru.

2.5 Posledice

Sve promene koje admin napravi biće vidljive u bazi podataka .