

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe odigravanja  
igre Question of Wisdom

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
11.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Đorđe Jovanović 2021/0293
28.03.2024	1.1	Ispravke nakon FR	Đorđe Jovanović 2021/0293

# Sadržaj

<b>1. Uvod</b>	<b>4</b>
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
<b>2. Scenario odigravanja igre Question of Wisdom</b>	<b>4</b>
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik tačno odgovara na pitanje	4
2.2.2 Korisnik netačno odgovara na pitanje	4
2.2.3 Korisnik pritiska dugme “Ne znam”	5
2.2.4 Korisnik izlazi iz igre pre završetka	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

## 1. Uvod

### 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri odigravanju igre Question of Wisdom, 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 odigravanja igre Question of Wisdom

### 2.1 Kratak opis

Radi se o igri u kojoj sistem korisniku redom predstavlja 5 pitanja, sa po 4 polja unutar kojih se nalaze ponuđeni odgovori. Svako pitanje ima samo 1 tačan odgovor i korisnik može izabrati samo 1 polje.

### 2.2 Tok događaja

#### 2.2.1 Korisnik tačno odgovara na pitanje

1. Polje u kojem se nalazi odgovor koji je korisnik selektovao menja boju u zelenu, a korisnik biva nagrađen poenima.
2. Nakon kratke pauze ili kada korisnik pritisne dugme “Dalje” sistem ili prikazuje sledeće pitanje ili završava igru .

#### 2.2.2 Korisnik netačno odgovara na pitanje

1. Polje koje je korisnik selektovao menja boju u crvenu, dok polje sa tačnim odgovorom menja boju u zelenu, a korisnik gubi određen broj poena.
2. Akcija 2 iz scenarija 2.2.1 .

### **2.2.3 Korisnik pritiska dugme “Ne znam”**

1. Polje u kojem se nalazi tačan odgovor menja boju, broj osvojenih poena se ne menja.
2. Akcija 2 iz scenarija 2.2.1 .

### **2.2.4 Korisnik izlazi iz igre pre završetka**

Isto kao 2.2.4 iz LogicLinkSSU.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

## **2.4 Preduslovi**

Kako bi pristupio igri Question of Wisdom, korisnik mora prvo ući u trening ili multiplayer igru.

Kako bi igra bila funkcionalna, pitanja moraju biti definisana unutar baze podataka.

## **2.5 Posledice**

Ukoliko se partija odigrala u okviru multiplayer igre, broj osvojenih poena se dodaje u sumu osvojenih poena korisnika tokom ovog meča, ali se taj broj takođe beleži u statistiku korisnika unutar baze podataka.