

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe igranja igre Secret
Sequence

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Mihajlo Rajić 2021/0331
28.03.2024	1.1	Ispravke nakon FR	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 igranja igre Secret Sequence	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik pogađa kombinaciju	4
2.2.1.1 Nije poslednja runda	4
2.2.1.2 Nije poslednja runda	4
2.2.2 Korisnik greši u pogađanju kombinacije	4
2.2.2.1 Nije poslednja runda	4
2.2.2.2 Poslednja runda	5
2.2.3 Korisnik napušta igru pre završetka	5
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe igranja igre "Secret Sequence", 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 igranja igre Secret Sequence

2.1 Kratak opis

Igra se sastoji iz 4 runde; u svakoj rundi igraču je na kratko vreme predstavljena kombinacija $4+n$ simbola, gde je n broj runde. Nakon kratkog vremena simboli nestaju, a korisnik mora da pokuša da unese kombinaciju koju je video. Broj osvojenih poena računa se na osnovu broja tačnih kombinacija, s time da kasnije runde vrede više poena.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik pogađa kombinaciju

2.2.1.1 Nije poslednja runda

Broj poena se uvećava za određenu količinu i sistem predstavlja novu sekvencu za pogađanje.

2.2.1.2 Poslednja runda

Broj poena se uvećava za određenu količinu i igra se završava.

2.2.2 Korisnik greši u pogađanju kombinacije

2.2.2.1 Nije poslednja runda

Sistem obaveštava o tome da je korisnik pogrešio i predstavlja novu sekvencu, bez dodele poena.

2.2.2.2 Poslednja runda

Sistem obaveštava o tome da je korisnik pogrešio, bez dodele poena i igra se završava.

2.2.3 Korisnik napušta igru pre završetka

Isto kao 2.2.4 iz LogicLinkSSU.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Kako bi pristupio igri Secret Sequence, korisnik mora prvo ući u trening ili multiplayer igru.

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.