

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe uparivanja igrača
(Matchmaking)

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Filip Rinkovec 2019/0463

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 uparivanja igrača (Matchmaking)	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik prihvata igru	4
2.2.1.1 Igra započinje	4
2.2.1.2 Korisnik je uparen sa novim igračem	4
2.2.2 Korisnik odbija igru	4
2.3 Posebni zahtevi	5
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe uparivanja dva igrača jedan protiv drugog, koji prihvataju ili odbijaju igru. Username-ovi igrača su ispisana iznad dugmeta "Accept" i "Decline".

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
1	Da li je potrebno odrediti vreme za koje se mora prihvatiti igra?	

2. Scenario uparivanja igrača (Matchmaking)

2.1 Kratak opis

Registrovani korisnici imaju mogućnost da uđu u red za čekanje za igru jedan na jedan protiv drugog registrovanog korisnika. Nakon što server pronađe drugog igrača koji takođe traži meč počinje duel gde korisnici paralelno odigravaju po jednu partiju svake od igara, a nakon što oba korisnika završe sve igre poredi se ukupni skor na osnovu kojeg se dodeljuje pobeda korisniku sa više postignutih poena.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik prihvata igru

2.2.1.1 Igra započinje

Sistem prebacuje igrače na prvu igru u meču.

2.2.1.2 Korisnik je uparen sa novim igračem

Prethodni igrač nije prihvatio igru pa je korisnik uparen sa novim igračem. Sistem čeka ponovno prihvatanje igre od korisnika.

2.2.2 Korisnik odbija igru

Sistem vraća korisnika na početnu stranicu.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Ukoliko korisnik započne igru, nakon igre će se ažurirati statistika korisnika.