

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe odigravanja
igre Logic Link

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
11.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Đorđe Jovanović 2021/0293
28.03.2024	1.1	Ispravka 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 odigravanja igre Logic Link	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik tačno povezuje dva polja	4
2.2.2 Korisnik netačno povezuje dva polja	4
2.2.3 Korisnik povezuje poslednje neiskorišćeno polje	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 Logic Link, 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 Logic Link

2.1 Kratak opis

Radi se o igri gde je korisniku predstavljena tabela sa 2 kolone i 8 redova, kao i tekstualni opis na osnovu kojeg korisnik dolazi do rešenja. U svakom polju tabele nalaziće se pojmovi koje korisnik, na osnovu datog opisa, treba da poveže sa poljem iz suprotne kolone. Korisnik ima tačno jedan pokušaj povezivanja za svako polje iz leve kolone, i osvaja poene za svako uspešno povezivanje. Sami pojmovi i opis dolaze iz baze podataka sistema, gde se čuvaju rešene tabele.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik tačno povezuje dva polja

1. Oba polja postaju obeležena zelenom bojom, i više se ne mogu selektovati.
2. Korisnik biva nagrađen određenim brojem poena.

2.2.2 Korisnik netačno povezuje dva polja

Polje iz leve kolone postaje obeleženo crvenom bojom, i više se ne može selektovati, dok polje iz desne kolone ostaje nepromenjeno i može se opet odabrati.

2.2.3 Korisnik povezuje poslednje neiskorišćeno polje

2.2.3.1 Korisnik je uspešno povezao sva polja

1. Korisniku se predstavlja broj osvojenih poena na ovoj igri.
2. Igra se završava.

2.2.3.2 Korisnik nije uspešno povezao sva polja

1. Korisniku se predstavlja rešenje za ona polja koja nije tačno povezao.
2. Akcije 1 i 2 iz scenarija 2.2.3.1 .

2.2.4 Korisnik izlazi iz igre pre završetka

2.2.4.1 Korisnik izlazi iz multiplayer igre

1. Korisnik napušta stranicu na bilo koji način (prelazi na drugu stranicu preko navigacionog menija ili jednostavno gasi tab u browser-u).
2. Korisnik biva obavešten o tome da će se igra završiti ukoliko napusti stranicu.
3. Korisnik klikće dugme “Continue” i napušta stranicu.
4. Korisniku se dodeljuje broj poena koji je osvojio pre izlaska.
5. Igra se završava na isti način kao i da je odigrao poslednju igru

2.2.4.2 Korisnik izlazi iz trening igre

Igra se završava bez dodele poena.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Kako bi pristupio igri Logic Link, 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.