

Elektrotehnički fakultet u Beogradu
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat E-Trivia



Specifikacija scenarija upotrebe trening igre

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
13.03.2024	1.0	Inicijalna verzija	Mihajlo Rajić 2021/0331

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 treninga	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik bira trening igru "Number Hunt"	4
2.2.2 Korisnik bira trening igru "Secret Sequence"	4
2.2.3 Korisnik bira trening igru "Logic Link"	4
2.2.4 Korisnik bira trening igru "Question of Wisdom"	4
2.3 Posebni zahtevi	4
2.4 Preduslovi	4
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe treninga, 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 treninga

2.1 Kratak opis

Svi korisnici imaju mogućnost da odaberu bilo koju od ponuđenih igara i odigravaju ih proizvoljan broj puta bez pamćenja broja postignutih poena.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Korisnik bira trening igru "Number Hunt"

Sistem prebacuje korisnika na igru "Number Hunt".

2.2.2 Korisnik bira trening igru "Secret Sequence"

Sistem prebacuje korisnika na igru "Secret Sequence".

2.2.3 Korisnik bira trening igru "Logic Link"

Sistem prebacuje korisnika na igru "Logic Link".

2.2.4 Korisnik bira trening igru "Question of Wisdom"

Sistem prebacuje korisnika na igru "Question of Wisdom".

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Trening igre nemaju uticaja na sistem.