

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

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 Question of Wisdom	4
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

1. Korisniku se dodeljuje broj poena koji je osvojio pre izlaska.
2. Igra se završava

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.