

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

<b>1. Uvod</b>	<b>4</b>
1.1 Rezime	4
1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3 Reference	4
1.4 Otvorena pitanja	4
<b>2. Scenario uparivanja igrača (Matchmaking)</b>	<b>4</b>
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 Korisnik ulazi u red za čekanje	4
2.2.1.1 Korisnik napušta stranicu pre pronalaska meča	4
2.2.2 Sistem pronalazi protivnika	5
2.2.3 Korisnik odigrava poslednju igru	5
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 ulazi u red za čekanje

Klikom na dugme za matchmaking na home stranici, korisnik biva ubačen u multiplayer queue, i prelazi na stranicu za čekanje.

##### 2.2.1.1 Korisnik napušta stranicu pre pronalaska meča

Ukoliko korisnik napusti stranicu za čekanje pre nego što sistem pronađe protivnika, sistem će korisnika izbaciti iz queue-a, te korisnik može opet pristupiti matchmaking-u.

### **2.2.2 Sistem pronalazi protivnika**

Kada sistem pronađe protivnika, oba igrača bivaju izbačena iz reda za čekanje, i oba igrača dobijaju obaveštenje o pronađenoj partiji. Nakon što korisnici pritisnu dugme "OK" na obaveštenju, oni prelaze na stranicu prve igre i započinju igru.

### **2.2.3 Korisnik odigrava poslednju igru**

Kada korisnik odigra poslednju igru, on prelazi na stranicu gde su prikazani njegovi osvojeni bodovi. Konačan rezultat igre postaje vidljiv tek kada protivnik ili napusti igru, ili završi poslednju igru, nakon čega se taj rezultat prikazuje na stranici za rezultate, i taj rezultat se pamti u statistici oba igrača.

## **2.3 Posebni zahtevi**

Nema.

## **2.4 Preduslovi**

Nema.

## **2.5 Posledice**

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