Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

**Projekat E-Trivia**

A logo with a light bulb in a circle

Description automatically generated

Specifikacija scenarija upotrebe izmene igara

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 12.03.2024 | 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 izmene igara** 4

2.1 Kratak opis 4

2.2 Tok događaja 4

2.2.1 Administrator pristupa listi pitanja za igru Logic Link 4

2.2.1.1 Administrator uklanja pitanje iz igre Logic Link 4

2.2.1.2 Administrator dodaje pitanje za igru Logic Link 5

2.2.2 Administrator pristupa pitanjima za igru Question of Wisdom 5

2.2.2.1 Administrator uklanja pitanje iz igre Question of Wisdom 5

2.2.2.2 Administrator dodaje pitanje za igru Question of Wisdom 5

2.3 Posebni zahtevi 5

2.4 Preduslovi 5

2.5 Posledice 5

1. **Uvod**
   1. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju pitanja, sa primerima odgovarajućih html stranica.

* 1. **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. **Reference**
* Projektni zadatak
* Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
  1. **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Scenario izmene igara**
   1. **Kratak opis**

Administrator ima mogućnost da pristupi bazi pitanja za igre Logic Link i Question of Wisdom, kao i da dodaje, odnosno uklanja pitanja iz baze. Ne postoji mogućnost izmene ostalih igara, jer se one ne oslanjaju na bazu pitanja.

* 1. **Tok događaja**

Kada pristupi stranici za izmenu pitanja, administrator ima mogućnost da pristupi jednoj od dve ponuđene igre preko odgovarajućih dugmića.

* + 1. **Administrator pristupa listi pitanja za igru Logic Link**

Sistem predstavlja adminu listu pitanja u tabeli i daje mu mogućnost da selektuje pitanje iz tabele.

* + - 1. **Administrator uklanja pitanje iz igre Logic Link**

Klikom na dugme “Delete” admin uklanja selektovano pitanje iz baze. Ova akcija ne postiže ništa ukoliko nijedno pitanje nije selektovano.

* + - 1. **Administrator dodaje pitanje za igru Logic Link**

Klikom na dugme “Add”, admin ulazi na stranicu gde se nalazi forma u koju administrator treba da doda novo pitanje za igru. Forma se sastoji iz tabele koju admin treba da popuni tako da su tačni parovi u istim redovima. Nakon što popuni sva polja, admin može da doda pitanje.

* + 1. **Administrator pristupa pitanjima za igru Question of Wisdom**

Isto kao 2.2.1 , ali su pitanja za drugu igru.

* + - 1. **Administrator uklanja pitanje iz igre Question of Wisdom.**

Isto kao 2.2.1.1 .

* + - 1. **Administrator dodaje pitanje za igru Question of Wisom**

Klikom na dugme “Add”, admin ulazi na stranicu gde se nalazi forma u koju administrator treba da unese novo pitanje za igru.

Forma se sastoji iz tekstualnih polja koja predstavljaju samo pitanje, kao i ponuđene odgovore, gde je polje za tačan odgovor unapred označeno.

Nakon popunjavanja svih polja forme, admin može da doda pitanje.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**

Navedene funkcionalnosti su isključivo dostupne administratoru.

* 1. **Posledice**

Sve promene koje admin napravi biće vidljive u bazi podataka .