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 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**](#_Toc6242) 4

[1.1 Rezime](#_Toc6243) 4

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#_Toc6244) 4

[1.3 Reference](#_Toc6245) 4

[1.4 Otvorena pitanja](#_Toc6246) 4

[**2. Scenario odigravanja igre Logic Link**](#_Toc6247) 4

[2.1 Kratak opis](#_Toc6248) 4

[2.2 Tok događaja](#_Toc6249) 4

[2.2.1 Korisnik tačno povezuje dva polja](#_Toc6250) 4

[2.2.2 Korisnik netačno povezuje dva polja](#_Toc6251) 4

[2.2.3 Korisnik povezuje poslednje neiskorišćeno polje](#_Toc6252) 5

[2.2.4 Korisnik izlazi iz igre pre završetka](#_Toc6253) 5

[2.3 Posebni zahtevi](#_Toc6255) 5

[2.4 Preduslovi](#_Toc6256) 5

[2.5 Posledice](#_Toc6257) 5

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

Definisanje scenarija upotrebe pri odigravanju igre Logic Link, 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 odigravanja igre Logic Link**
   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.

* 1. **Tok događaja**
     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.
   * 1. **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.

* + 1. **Korisnik povezuje poslednje neiskorišćeno polje**
       1. **Korisnik je uspešno povezao sva polja**

1. Korisniku se predstavlja broj osvojenih poena na ovoj igri.
2. Igra se završava.
   * + 1. **Korisnik nije uspešno povezao sva polja**
3. Korisniku se predstavlja rešenje za ona polja koja nije tačno povezao.
4. Akcije 1 i 2 iz scenarija 2.2.3.1 .
   * 1. **Korisnik izlazi iz igre pre završetka**
        1. **Korisnik izlazi iz multiplayer igre**
5. Korisnik napušta stranicu na bilo koji način (prelazi na drugu stranicu preko navigacionog menija ili jednostavno gasi tab u browser-u).
6. Korisnik biva obavešten o tome da će se igra završiti ukoliko napusti stranicu.
7. Korisnik klikće dugme “Continue” i napušta stranicu.
8. Korisniku se dodeljuje broj poena koji je osvojio pre izlaska.
9. Igra se završava na isti način kao i da je odigrao poslednju igru
   * + 1. **Korisnik izlazi iz trening igre**

Igra se završava bez dodele poena.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **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.

* 1. **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.