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 uparivanja igrača (Matchmaking)

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 13.03.2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Filip Rinkovec 2019/0463 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 uparivanja igrača (Matchmaking)**](#_Toc6247) 4

[2.1 Kratak opis](#_Toc6248) 4

[2.2 Tok događaja](#_Toc6249) 4

[2.2.1 Korisnik prihvata igru](#_Toc6250) 4

[2.2.1.1 Igra započinje](#_Toc6250) 4

[2.2.1.2 Korisnik je uparen sa novim igračem](#_Toc6250) 4

[2.2.2 Korisnik odbija igru](#_Toc6251) 4

[2.3 Posebni zahtevi](#_Toc6255) 5

[2.4 Preduslovi](#_Toc6256) 5

[2.5 Posledice](#_Toc6257) 5

1. **Uvod**
   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. **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 | Da li je potrebno odrediti vreme za koje se mora prihvatiti igra? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. **Scenario uparivanja igrača (Matchmaking)**
   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.

* 1. **Tok događaja**
     1. **Korisnik prihavata igru**
        1. **Igra započinje**

Sistem prebacuje igrače na prvu igru u meču.

* + - 1. **Korisnik je uparen sa novim igračem**

Prethodni igrač nije prihvatio igru pa je korisnik uparen sa novim igračem. Sistem čeka ponovno prihvatanje igre od korisnika.

* + 1. **Korisnik odbija igru**

Sistem vraća korisnika na početnu stranicu.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **Preduslovi**

Nema.

* 1. **Posledice**

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