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 Question of Wisdom

Istorija izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Verzija | Kratak opis | Autor |
| 11.03.2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Đorđe Jovanović 2021/0293 |
| 28.03.2024 | 1.1 | Ispravke nakon FR | 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. **Rezime**

Definisanje scenarija upotrebe pri odigravanju igre Question of Wisdom, 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 Question of Wisdom**
   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.

* 1. **Tok događaja**
     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 .

* + 1. **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 .
   * 1. **Korisnik pritiska dugme “Ne znam”**
3. Polje u kojem se nalazi tačan odgovor menja boju, broj osvojenih poena se ne menja.
4. Akcija 2 iz scenarija 2.2.1 .
   * 1. **Korisnik izlazi iz igre pre završetka**

Isto kao 2.2.4 iz LogicLinkSSU.

* 1. **Posebni zahtevi**

Nema.

* 1. **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.

* 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.