

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Pravljenje sobe**

**Verzija 1.0**

## Istorija izmena

| Datum     | Verzija | Kratak opis        | Autor            |
|-----------|---------|--------------------|------------------|
| 18.3.2016 | 1.0     | inicijalna verzija | Dušan Mrvaljević |
|           |         |                    |                  |
|           |         |                    |                  |
|           |         |                    |                  |

## Sadržaj

### 1     Uvod

1.1    Rezime

1.2    Namena dokumenta i ciljne grupe

1.3    Reference

1.4    Otvorena pitanja

### 2     Scenario

2.1    Kratak opis

2.2    Tok događaja

2.3    Posebni zahtevi

2.4    Preduslovi

2.5    Posledice

# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pravljenju sobe.

## 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta i testiranju a može se koristiti i pri pisanju uputstva za upotrebu.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## 1.4 Otvorena pitanja

| Redni broj | Opis                     | Rešenje |
|------------|--------------------------|---------|
| 1          | Dozvoliti sliku na sobi? |         |
|            |                          |         |
|            |                          |         |
|            |                          |         |

# 2 Scenario

## 2.1 Kratak opis

Bilo ko ko pristupa sajtu može napraviti sobu unošenjem imena, max broja igrača i opciono šifre.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1. Pravljenje sobe bez šifre

1. Unosi se ime sobe, max broj igrača, opcija za šifru ostaje prazna
2. Pritiskom na dugme se kreira soba
3. Korisnik se prebacuje u sobu, i ona dobija trenutno jedinstveni identifikator

### 2.2.2. Pravljenje sobe sa šifrom

1. Unosi se ime sobe, max broj igrača, opcija za šifru se popunjava
2. Pritiskom na dugme se kreira soba
3. Korisnik se prebacuje u sobu sa šifrom, i ona dobija trenutno jedinstveni identifikator

### 2.2.3. Odustajanje od pravljenja sobe

1. Unose se neki, svi, ili nijedan podatak.
2. Klikom na dugme Cancel se odustaje od pravljenja sobe.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Korisnik ne sme biti trenutno u igri ili u drugoj sobi.

## 2.5 Posledice

Kreira se nova soba i čet za nju, i kreator se automatski prebacuje u sobu.