Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Početak igre**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 18.3.2016 | 1.0 | inicijalna verzija | Pavlović Aleksa |
| 18.6.2016. | 1.1 | promena | Dušan Mrvaljević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

[1 Uvod](#h.gjdgxs)

[1.1 Rezime](#h.30j0zll)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe](#h.1fob9te)

[1.3 Reference](#h.3znysh7)

[1.4 Otvorena pitanja](#h.2et92p0)

[2 Scenario](#h.tyjcwt)

[2.1 Kratak opis](#h.3dy6vkm)

[2.2 Tok događaja](#h.1t3h5sf)

[2.3 Posebni zahtevi](#h.4d34og8)

[2.4 Preduslovi](#h.2s8eyo1)

[2.5 Posledice](#h.17dp8vu)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri započinjanju igre.

## 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.

## Reference

1. Projektni zadatak

2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

## Otvorena pitanja

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

# Scenario

## Kratak opis

Vlasnik sobe može da započne igru ukoliko ima dovoljno igrača.

## Tok događaja

* + 1. Započinje se igra sa dovoljno igrača
* Vlasnik sobe bira opciju za započinjanje igre (ready)
* Igra se uspešno započinje i svi u sobi se prebacuju na mod za igranje
  + 1. Započinje se igra sa nedovoljno igrača
* Vlasnik sobe bira opciju za započinjanje igre (ready)
* Ništa se ne dešava

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Igru može započeti samo vlasnik sobe ukoliko ima dovoljno igrača.

## Posledice

Pri uspešnom započinjanju, igrači se prebacuju iz sobe u mod za igranje, i jedan se bira kao pripovedač.