Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Ulazak u sobu**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 18.3.2016 | 1.0 | inicijalna verzija | Dušan Mrvaljević |
| 17.3.2016. | 1.1 | Prepravke | Dušan Mrvaljević |
| 18.6.2016. | 1.2 | Prepravka | 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 ulasku u sobu.

## 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

Bilo ko može od liste ponuđenih soba ući u jednu od navedenih.

## Tok događaja

* + 1. Ulazi se u punu sobu

1. Selektuje se soba
2. Klikće se na Join dugme
3. Izbacuje se poruka da je soba puna i vraća se na glavnu stranu

2.2.2 Ulazi se u sobu koja nije puna

1. Selektuje se soba
2. Klikće se na Join dugme
3. Ulazi se u sobu

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

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

## Posledice

Po uspešnom ulasku, korisnik se prebacuje u sobu i automatski na čet za nju.