Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Dixit

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**Odabir karte pripovedača**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 18.3.2016 | 1.0 | inicijalna verzija | Pavlović Aleksa |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 biranju karte pripovedača.

## 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 |
| 1. | Ograničiti vreme? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario

## Kratak opis

Kada je red na određenog igrača da bude pripovedač, potez počinje on tako što bira jednu kartu i kuca frazu za nju.

## Tok događaja

* + 1. Bira se karta i fraza.
* Bira se karta
* Klikće se na submit dugme i otvara modal za unos fraze
* Unosi se fraza
* Klikće se dugme za kraj poteza pripovedača ili cancel dugme za biranje druge karte (vraćanje na prvi korak)
* Završava se potez

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Potrebno je biti u igri, kao i da je igrač pripovedač za taj krug.

## Posledice

Fraza se pošalje drugim igračima i oni mogu da biraju svoje karte (scenario biranja karata drugih igrača)