

Univerzitet u Beogradu, Elektrotehnički fakultet

SI3PSI Principi Softverskog inženjerstva

Aplikacija *Blank space*

Tim Janski prevrat

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti partija
za jednog igrača Verzija 1.2**

Članovi tima:

- Jana Stanisavljević 0381/2021
- Andrija Tomić 0489/2021
- Tamara Radojčić 0214/2021
- Maša Nikolić 0439/2021

Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
7.3.2024	1.0	Inicijalna verzija	Andrija Tomić
1.4.2024	1.1	Formalna inspekcija	Andrija Tomić
28.5.2024	1.2	Ispravke nakon implementacije	Andrija Tomić

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.	Scenariio igranja partije za jednog igrača	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja.....	5
2.2.1	Igranje partije	5
2.3	Posebni zahtevi.....	6
2.4	Preduslovi	6
2.5	Posledice.....	6

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje upotreba scenarija pri igranju partije jednog igrača.

1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi projektnog tima u razvoju projekta I testiranju.

1.3 Reference

Projektni zadatak

1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario igranja partije za jednog igrača

2.1 Kratak opis

Igraču se prikazuju tekstovi pesama koje treba dopuniti. Igrač bira nivo težine, upisuje stihove koji nedostaju i osvaja poene. Korisnik ima 3 vrste pomoći u toku igre u vidu otkrivanja imena zadate pesme, imena izvođača pesme ili početnih slova svake od reči koje treba dopuniti. Prikazuje se određen broj pesama nakon čega je igra gotova. Korisnik ima mogućnost da u bilo kom trenutku pusti pesmu čiji se tekst prikazuje. Poeni koje korisnik

dobije u partiji se računaju samo u lične bodove (prelazak u sledeću kategoriju).

2.2 Tok događaja

2.2.1 Igranje partije

1. Korisnik na svom početnom ekranu odabira opciju *Igraj sam*.
2. Korisnik odabira težinu partije i pritiska dugme sa nazivom težine.
3. Korisnik odabira žanrove iz kojih želi da dobija zadate pesme.
4. Pritiska dugme *Dalje*. Ukoliko korisnik nije odabrao ni jedan žanr i kliknuo je dugme, ostaće na istoj stranici i ispisaće se greška “Niste izabrali ni jedan žanr”.
5. Korisniku je otvorena stranica sa tekstem pesme. Korisnik upisuje odgovor u prazno polje i klikom na dugme *Proveri*:

5.1 Dobija poruku o uspešnom pogotku i dobija poene

5.2 Dobija poruku o neuspešnom pogotku i ne dobija poene

5.3 Korisniku je isteklo vreme (60 sekundi) i prelazi se na sledeću pesmu ili na stranicu za prikaz rezultata.

6. Nakon završetka partije, korisniku se prikazuje stranica sa brojem osvojenih poena i sa opcijama “Kraj” i “Igraj ponovo”

6.1 Korisnik odabira opciju “Kraj” i vraća se na početnu stranicu (u zavisnosti od kategorije korisnika kome pripada)

6.2 Korisnik odabira opciju “Igraj ponovo” i odlazi na stranicu za odabir žanra.

2.3 Posebni zahtevi

Nema

2.4 Preduslovi

Korisnik je na početnoj stranici (ne mora biti ulogovan).

2.5 Posledice

Korisnik osvaja poene nakon završene partije u zavisnosti od broja tačno pogođenih tekstova pesama, od kojih kasnije zavisi prelazak u sledeću kategoriju korisnika ukoliko je igrao kao regostrovan korisnik (bar 50 poena za kategoriju student i bar 100 za kategoriju master). Korisnik nakon odigrane partije ima mogućnost da klikne na opciju “Igraj ponovo” ili “Kraj” sa kojom se vraća na određenu početnu stranicu (u zavisnosti od toga u kojoj kategoriji je ulogovani korisnik koji je igrao ili ako je neregistrovani korisnik).