

Univerzitet u Beogradu, Elektrotehnički fakultet

Principi softverskog inženjerstva

Aplikacija Blank Space

Tim Janski prevrat

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti dodavanja žanra, izvođača i pesme

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
11.03.2024.	1.0	Inicijalna verzija	Jana Stanisavljević
01.04.2024.	1.1	Izmene nakon formalne inspekcije	Jana Stanisavljević
24.05.2024.	1.2	Izmene nakon implementacije	Jana Stanisavljević

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. Scenario dodavanja novog žanra, izvođača i pesme	5
2.1. Kratak opis	5
2.2 Tok događaja	5
2.2.1 Dodavanje žanra	5
2.2.2 Dodavanje izvođača	5
2.2.3 Dodavanje pesme	5
2.3 Posebni zahtevi	6
2.4 Preduslovi.....	6
2.5 Posledice	6

1. Uvod

1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri dodavanju novih žanrova, izvođača i pesama od strane Administratora.

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
1	Kolika je maksimalna veličina fajla sa zvukom?	Ne postoji ograničenje jer se ne čuva u bazi.
2	Koja je maksimalna dužina stihova?	255 karaktera za poznate i 255 karaktera za nepoznate.

2. Scenario dodavanja novog žanra, izvođača i pesme

2.1. Kratak opis

Administrator ima pravo da dodaje nove žanrove, izvođače i pesme, za koje bira stihove koji se pogađaju i nivo.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Dodavanje žanra

1. Administrator u meniju bira opciju *Dodaj žanr*.
2. Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Naziv žanra* unosi naziv novog žanra.
3. Pritiska dugme *Dodaj žanr*.
 - 3.1 Naziv žanra već postoji – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
 - 3.2 Naziv žanra nije unet – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
4. Prelazi se na tačku broj 4 dela 2.2.2.

2.2.2 Dodavanje izvođača

1. Administrator u meniju bira opciju *Dodaj izvođača*.
2. Administrator bira radio button sa nazivom žanra kojem izvođač pripada.
3. Pritiska dugme *Dalje*.
4. Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Ime izvođača* unosi ime novog izvođača.
5. Pritiska dugme *Dodaj izvođača*.
 - 5.1 Ime izvođača već postoji – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
 - 5.2 Ime izvođača nije uneto – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
6. Prelazi se na tačku broj 6 dela 2.2.3.

2.2.3 Dodavanje pesme

1. Administrator u meniju bira opciju *Dodaj pesmu*.
2. Administrator bira radio button sa nazivom žanra kojem pesma pripada.
3. Pritiska dugme *Dalje*.
4. Administrator bira radio button sa nazivom izvođača kojem pesma pripada.
5. Pritiska dugme *Dalje*.

6. Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Naziv pesme* unosi naziv nove pesme.
7. Administrator u tekstualno polje sa natpisom *Poznati stihovi* unosi stihove koji će se prikazivati igraču, i u polje sa natpisom *Nepoznati stihovi* stihove koje igrač treba da pogodi. Takođe, bira radio button sa nivoom – easy, normal, hard i klikom na *Browse...* se otvara prozor peko kog dodaje mp3 fajl sa delom pesme.
8. Administrator pritiska dugme *Dodaj pesmu*.
 - 8.1 Neki podatak nije unet – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
 - 8.2 Ime pesme već postoji za dati nivo i izvođača – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
 - 8.3 Fajl sa zvukom nije u dobrom formatu – na ekranu se ispisuje greška i očekuje novi unos.
9. Prelazi se na početnu stranu.

2.3 Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost bi trebalo uraditi među prvima jer od nje zavisi veliki broj drugih.

2.4 Preduslovi

Potrebno je da korisnik bude prijavljen na sistem kao Administrator.

2.5 Posledice

U slučaju podfunkcionalnosti 2.2.1, novi žanr se dodaje u bazu podataka, za njega mogu da se dodaju izvođači i može da bude izabran u toku igre u budućnosti. Takođe, dešava se i sve navedeno u nastavku.

U slučaju podfunkcionalnosti 2.2.2, novi izvođač se dodaje u bazu podataka i njegove pesme mogu da se dodaju u budućnosti. Takođe, dešava se i sve navedeno u nastavku.

U slučaju podfunkcionalnosti 2.2.3, nova pesma se dodaje u bazu podataka i može biti korišćena u toku igre.