

Univerzitet u Beogradu, Elektrotehnički fakultet  
Principi softverskog inženjerstva

*Aplikacija Blank Space*

*Tim Janski prevrat*

# **Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pregled pravila igre**

Verzija 1.2

Autor: Maša Nikolić 0439/2021

Članovi tima:

- Jana Stanisavljević 0381/2021
- Andrija Tomić 0489/2021
- Tamara Radojčić 0214/2021
- Maša Nikolić 0439/20

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
11.03.2024.	1.0	Inicijalna verzija	Maša Nikolić
01.04.2024.	1.1	Formalna inspekcija	Maša Nikolić
29.05.2024.	1.2	Ispravka nakon implementacije	Maša Nikolić

## Sadržaj

1. Uvod .....	4
1.1. Rezime .....	4
1.2. Namena dokumenra i ciljne grupe .....	4
1.3. Reference .....	4
1.4. Otvorena pitanja.....	4
2. Scenario pregleda pravila igre .....	5
2.1. Kratak opis .....	5
2.2. Kategorije korisnika .....	5
2.3. Preduslovi .....	5
2.4. Tok događaja.....	5
2.5. Posebni zahtevi.....	5
2.6. Posledice.....	5

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledu pravila igre, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

## 1.2. Namena dokumenra i ciljne grupe

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

## 1.3. Reference

1. Projektni zadatak
2. Primer jednog SSU dokumenta sa sajta predmeta
3. Prezentacija o izradi SSU i prototipa aplikacije sa sajtra predmeta

## 1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Koliko je bodova potrebno da skupi registrovan korisnik kako bi prešao u sledeću kategoriju?	Brucoš treba da sakupi 50 poena da bi postao student, a student treba da sakupi 100 poena da bi postao master.

## **2. Scenario pregleda pravila igre**

### **2.1. Kratak opis**

Veb aplikacija treba da pruži funkcionalnost svim korisnicima da vide osnovna pravila igre, kao i potreban broj bodova za sve kategorije registrovanih korisnika (kao što su brucoš, student i master).

### **2.2. Kategorije korisnika**

Svi korisnici mogu da koriste ovu funkcionalnost.

### **2.3. Preduslovi**

Nema.

### **2.4. Tok događaja**

#### **2.4.1. Glavni tok događaja**

1. Korisnik na stranici sa koje je to moguće bira opciju „*Pravila igre*“.
2. Korisniku se pojavljuje stranica sa pravilima igre.

### **2.5. Posebni zahtevi**

Nema.

### **2.6. Posledice**

Nema.