

Univerzitet u Beogradu, Elektrotehnički fakultet
Principi softverskog inženjerstva

Aplikacija Blank Space

Tim Janski prevrat

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti duel

Verzija 1.2

Autor: Maša Nikolić 0439/2021

Članovi tima:

- Jana Stanisavljević 0381/2021
- Andrija Tomić 0489/2021
- Tamara Radojčić 0214/2021
- Maša Nikolić 0439/2

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
29.04.2024.	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 duela.....	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Kategorije korisnika	5
2.3. Preduslovi.....	5
2.4. Tok događaja	5

1. Uvod

1.1. Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri duelu, 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

2. Scenario pregleda duela

2.1. Kratak opis

Korisnici koji žele da igraju jedan protiv drugog unose istu šifru sobe i na taj način se uparuju. Jedan od igrača pre toga generiše novu šifru sobe, dok drugi igrač unosi generisanu šifru sobe. Nivo se nasumično određuje. Igra se sastoji iz određenog broja rundi koje su vremenski ograničene i kojima se igračima prikazuju isti stihovi. Runde izgledaju isto kao što je opisano u stavci „Igra sam protiv sebe“, osim što igrači ne mogu da traže pomoć. Na kraju se ispisuje rezultat, tj. broj pogođenih pesama i za jednog i za dugog igrača. Igrač koji pobeđi dobija određeni broj poena, onaj koji izgubi gubi poene, a ako je rezultat nerešen, niko ne dobija niti gubi poene. Osvojeni/izgubljeni poeni se koriste za rangiranje na listi i za prelazak u viši nivo.

2.2. Kategorije korisnika

Jedino registrovani korisnici mogu da koriste ovu funkcionalnost.

2.3. Preduslovi

Korisnik mora biti ulogovan u veb aplikaciju kao brucoš, student ili master, ili ne mora biti ulogovan (poeni se ne čuvaju).

2.4. Tok događaja

2.4.1. Glavni tok događaja

1. Korisnik na početnom ekranu bira opciju „*Igraj u duelu*“.
2. Prikazuje se stranica sa šifrom sobe.
3. Korisnik generiše novu šifru sobe tako što pritiska dugme „Generiši“.
4. Aplikacija generiše šifru sobe i korisniku se na ekranu prikazuje broj koji predstavlja generisanu šifru sobe.
5. Korisnik čeka da protivnik (korisnik sa kojim igra duel) unese ispravnu šifru sobe.
6. Igrači se uparuju i korisniku se prikazuje stranica „duel“.
7. Korisnik nalazi na stranici dugme za puštanje pesme, pritiska ga i pušta se delić određene pesme.
8. Igrač u polje upisuje reči koje nedostaju.
9. Igrač bira opciju „*Proveri*“.
10. Igraču se na ekranu prikazuje poruka „Tačan odgovor!“ i igrač dobija poen zato što je pogodio stihove pre isteka vremena. Poeni se ažuriraju u određeno polje.
11. Prelazi se na sledeću rundu i prikazuje se nova stranica sa tekstem pesme (prelazi se na korak 7 glavnog toka sve dok ne prodju 7 rundi).
12. Posle određenog broja rundi (7 rundi), korisnik prelazi na stranicu na kojoj čeka rezultat igre.
13. Korisnik čeka da drugi igrač završi igru.
14. Drugi igrač je završio igru i korisniku se na stranici prikazuje rezultat duela.

15. Korisnik pritiska dugme „*Kraj*“ i prelazi na početnu stranicu.

2.4.2. Alternativni tokovi

3. Korisnik unosi generisanu šifru

3.1. Korisnik unosi šifru sobe u predviđeno polje ispod natpisa „Unesi postojeću šifru sobe“.

3.2. Korisnik pritiska dugme „*Unesi*“.

3.3. Aplikacija proverava ispravnost unetih podataka.

3.4. Korisnik je uneo ispravne podatke i aplikacija vraća korisnika na korak 6 glavnog toka događaja.

3.4 Korisnik nije uneo ispravnu šifru sobe

3.4.1 Korisniku se na ekranu prikazuje poruka sa tekstom „*Uneta šifra ne postoji!*“.

3.4.2 Aplikacija vraća korisnika na korak 3.1 alternativnog toka događaja.

5. Korisnik je odustao od igre

5.1. Korisnik pritiska dugme „*Odustani*“.

5.2. Korisnik se vraća na stranicu sa šifrom sobe.

9.1 Korisnik nije pogodio stihove

9.1.1 Igraču se na ekranu prikazuje poruka „*Pogrešan odgovor!*“ i igrač ne dobija poen zato što nije pogodio stihove pre isteka vremena.

9.1.2 Aplikacija vraća korisnika na korak 8 glavnog toka događaja, pri čemu u polje za unos stihova ostaju upisani podaci koje je korisnik uneo.

9.2 Korisniku je isteklo vreme

9.2.1 Korisniku se prikazuje poruka „*Isteklo vreme!*“ i korisnik ne dobija poen zato što mu je isteklo vreme.

9.2.2 Prelazi se na korak 7 glavnog toka događaja.

9.2.2 Korisniku je isteklo vreme ali se nalazi u sedmoj rundi

9.2.2.1 Korisnik prelazi na stranicu na kojoj čeka rezultat

9.2.2.2 Prelazi se na korak 13 glavnog toka događaja

14. Korisnik predugo čeka drugog igrača

14.1 Korisnik čeka drugog igrača više od 7 minuta.

14.2 Korisniku se ispisuje poruka „*Drugi igrač je odustao!*“ i nakon dve sekunde korisnik prelazi na početnu stranicu.

15. Korisnici ponovo igraju

15.1 Korisnik pritiska dugme „*Igraj ponovo*“.

15.2 Prelazi se na korak 2 glavnog toka događaja.

2.1. Posebni zahtevi

Ovu funkcionalnost bi trebalo uraditi među prvima.

2.2. Posledice

Poeni registrovanih igrača se beleže u bazi podataka i ažuriraju se poeni igrača, dok se neregistrovanim igračima ne čuvaju poeni.