

# ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET, UNIVERZITET U BEOGRADU

## Projekat LoLCompanion

iz predmeta

## Principi softverskog inženjerstva

# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pregleda izazova

*Tim:*

NoodlSoft:

- Andrej Jakovljević 18/0039
- Dragan Milovančević 18/0153
- Veljko Rvović 18/0132
- Aleksandar Maksimović 18/0016

*Verzija:*

1.0

Beograd, mart 2021.

# Sadržaj

<b>1</b>	<b>Uvod</b>	<b>2</b>
1.1	Rezime . . . . .	2
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe . . . . .	2
1.3	Reference . . . . .	2
1.4	Otvorena pitanja . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Scenario pregleda izazova</b>	<b>2</b>
2.1	Kratak opis . . . . .	2
2.2	Tok događaja . . . . .	3
2.2.1	Korisnik uspešno pristupa svojim izazovima . . . . .	3
2.3	Posebni zahtevi . . . . .	3
2.4	Preduslovi . . . . .	3
2.5	Posledice . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Istorija izmena</b>	<b>3</b>

# 1 Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pregledu izazova, sa primerima odgovarajućih html stranica

## 1.2 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.

## 1.3 Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti
3. Guidelines – Use Case, Rational Unified Process 2000
4. Guidelines – Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Na koji način je najbolje prikazati rešene izazove?	

# 2 Scenario pregleda izazova

## 2.1 Kratak opis

Korisnici dobijaju izazove kako bi ih podstakli da budu uspešniji pri igranju video igre. Pregled služi da se vide aktivni i završeni izazovi i prati napredak(broj Poro-a) koje je korisnik do sada osvojio.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Korisnik uspešno pristupa svojim izazovima

1. Registrovani korisnik pritiska dugme 'Challenges'.
2. Pojavljuje se lista aktivnih izazova i broj Poro-a koje je korisnik do sada osvojio.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Korisnik je ulogovan. Moderator mora da definiše izazove.

## 2.5 Posledice

Korisnik ima pristup svojim izazovima i osvojenim poenima.

## 3 Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak Opis	Autori
21.3.2021	1.0	Napravljen inicijalni dokument	Veljko Rvović