

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

1	Uvod	2
1.1	Rezime	2
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	2
1.3	Reference	2
1.4	Otvorena pitanja	2
2	Scenario pregleda izazova	2
2.1	Kratak opis	2
2.2	Tok događaja	3
2.2.1	Korisnik uspešno pristupa svojim izazovima	3
2.2.2	Korisnik premašuje ograničenje poziva api-a	3
2.3	Posebni zahtevi	3
2.4	Preduslovi	3
2.5	Posledice	3
3	Istorija izmena	3

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.

2.2.2 Korisnik premašuje ograničenje poziva api-a

1. Sve isto kao u uspešnom toku samo što se ispisuje poruka korisniku da pokuša ponovo nakon određenog vremena

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