**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva**

**Projekat**

**Master Minds**

A picture containing sport, purple, game, black

Description automatically generated

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**gosta**

Verzija 1.1

Tim: Ocean’s 4

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Ana Blažić |
| 30.03.2020 | 1.1 | Gost ne treba da vidi rang listu | Martina Marković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

* **Uvod**
* **Rezime**

Definicija scenarija upotrebe gosta (neregistrovanog korisnika).

* **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.

* **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

* **Otvorena pitanja**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1. | Da li je potrebno da gost dobije obaveštenje o tome kakve sve privilegije ima registrovan korisnik? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* **Scenario funkcionalnosti gosta**
* **Kratak opis**

Gost ima mogućnost da igra kombinovani test, ali se njegovi rezultati ne pamte. Samim tim ne može da ima uvid u svoje rezultate.

* **Tok događaja**

**Uspešan scenario funkcionalnosti gosta:**

* Korisnik klikom na link ’Nastavi kao gost’ dolazi na početnu stranicu za goste.

2e. Gost klikom na link ’takmičenje’ otvara kombinovani test koji može da rešava.

* Dobija 4 ponudjena odgovora od kojih bira jedno ili nijedno likom na “Dalje”, prelazi se na sledeće pitanje, I tako do kraja igre.
* Kada dođe do kraja, prikazuje mu se stranica sa ostvarenim brojem poena, pitanjima sa tačnim i njegovim odgovorima.
* Klikom na link “Nazad” vraća se na stranicu za logovanje.

2e. Gost se klikom na link ’Pocetna strana’ vraća na stranicu za logovanje.

2e. Gost klikom na link “Ovde” ide na stranicu za registraciju igrača.

* **Posebni zahtevi**

Nema.

* **Preduslovi**

Nema.

* **Posledice**

Gost pristupa njemu dostupnim funkcionalnostima.