**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**13S113PSI Principi Softverskog Inženjerstva**

**Projekat**

**Master Minds**



**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti**

**moderatora**

Verzija 1.0

Tim: Ocean’s 4

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Martina Marković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Definicija scenarija funkcionalnosti moderatora.

* **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 se moderator rangira? |  |
| 2. | Da li dozvoliti moderatoru da rešava kvizove s obzirom na to da on smišlja pitanja? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* **Scenario funkcionalnosti moderatora**
* **Kratak opis**

Moderator ima sledeće mogućnosti:

* Trening
* Takmičenje
* Rezultati
* Rang lista
* Dodavanje novog pitanja
* Uklanjanje postojećeg pitanja
* **Tok događaja**

**Uspešan scenario moderatora:**

1e. Moderator bira opciju trening

1.Moderator bira jednu od sledećih kategorija za trening: prirodne nauke, istorija, biologija, geografija, umetnost, sport, filmovi, serije, muzika.

2.Moderator odgovara na pitanja iz izabrane oblasti.

3.Moderator odgovori na sva pitanja, dobija ostvaren broj poena.

1e. Moderator bira opciju takmičenje

1. Moderator dobija kombinovana pitanja iz svih oblasti. Dobija 4 ponudjena odgovora od kojih bira 1. Klikom na odgovor, prelazi se na sledeće pitanje, I tako do kraja igre.

1e. Moderator bira opciju rezultati

1. Moderator dobija uvid u svoje najskorije rezultate.

1e. Moderator bira opciju rang lista

1. Moderator dobija uvid u rang listu najboljih registrovanih korisnika

1e. Moderator bira opciju dodavanje novog pitanja

1. Moderator popunjava potrebne podatke(kategorija, pitanje, jedan tačan odgovor, tri netačna odgovora)

2e. Moderator pritiskom na dugme 'Dodaj' potvrđuje dodavanje novog pitanja.

2e. Moderator pritiskom na dugme 'Otkaži' odustaje od dodavanja novog pitanja.

1e. Moderator bira opciju uklanjanje postojećeg pitanja

1. Moderator bira kategoriju iz koje želi da ukloni pitanja(dobija prikaz svih pitanja).

2. Moderator štriklira pitanja koja želi da ukloni.

3e. Moderator pritiskom na dugme 'Ukloni' uklanja štriklirana pitanja.

3e. Moderator pritiskom na dugme 'Otkaži' odustaje od uklanjanja pitanja.

**Neuspešan scenario moderatora:**

1e. Moderator bira opciju dodavanje novog pitanja

1.1. Ukoliko moderator nije uneo sve podatke, neće moći da izvrši dodavanje pitanja.

* **Posebni zahtevi**

Nema.

* **Preduslovi**

Moderator je ulogovan na svoj nalog.

* **Posledice**

Dolazi do izmena u bazi podataka.