**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**

**registrovanog korisnika**

Verzija 1.0

Tim: Ocean’s 4

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020 | 1.0 | Inicijalna verzija | Ana Blažić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Definicija scenarija upotrebe registrovanog 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

* **Scenario funkcionalnosti registrovanog korisnika**
* **Kratak opis**

Registrovani korisnik ima sledeće mogućnosti:

* Trening
* Takmičenje
* Rezultati
* Rang lista
* Odjava
* **Tok događaja**

**Uspešan scenario registrovanog korisnika:**

1e. Korisnik bira opciju trening

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

1e. Korisnik bira link „Nazad“ i prikazuje mu se glavni meni.

2. Korisnik odgovara na pitanja iz izabrane oblasti.

3. Kada dođe do kraja, dobija ostvaren broj poena i prikazuju mu se pitanja, tačan i onaj odgovor koji je izabrao.

1e. Korisnik bira opciju takmičenje

1. Korisnik dobija kombinovana pitanja iz svih oblasti (prikazuje mu se motivaciona poruka sa leve strane). Dobija 4 ponudjena odgovora od kojih bira jedan ili nijedan, prelazi se na sledeće pitanje klikom na dugme “Dalje” i tako do kraja igre.

2. Kada dođe do kraja, dobija ostvaren broj poena i prikazuju mu se pitanja, tačan i onaj odgovor koji je izabrao. Ako je imao bar jedan netačan odgovor iz neke kategorije, dobija adekvatnu preporuku za istu.

3. Korisnik bira link „Nazad“ i prikazuje mu se njegova početna stranica.

1e. Korisnik bira opciju rezultati

1. Korisnik dobija uvid u svoje najskorije rezultate.

2. Korisnik bira link „Nazad“ i prikazuje mu se njegova početna stranica.

1e. Korisnik bira opciju rang lista

1.Korisnik dobija uvid u rang listu najboljih registrovanih korisnika

2. Korisnik bira link „Nazad“ i prikazuje mu se njegova početna stranica.

1e. Korisnik bira opciju Odjava koja je detaljnije opisana u dokumentu [SSU] Odjava.

**Neuspešan scenario registrovanog korisnika:**

1e. Korisnik bira opciju takmičenje

1. Ako se korisnik već takmičio tog dana ispisuje mu se poruka da se već takmičio tog dana.

* **Posebni zahtevi**

Nema.

* **Preduslovi**

Korisnik je ulogovan na svoj nalog.

* **Posledice**

Nakon svakog odigranog takmičenja, pamtimo rezultate korisnika u bazu.