Oblikovanje programske potpore

Ak. god. 2017./18.

Raider League

Dokumentacija. Rev. 0.3

Grupa:Antitalenti

Voditelj grupe: Ivan Landeka

Datum predaje: dd.mm.gggg.

Profesor: mag. ing. comp. Nikolina Frid

Sadržaj

[1. Dnevnik promjena dokumentacije 3](#_Toc496629133)

[2. Opis projektnog zadatka 4](#_Toc496629134)

[3. Funkcionalni zahtjevi 6](#_Toc496629135)

# **Dnevnik promjena dokumentacije**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Rev.** | **Opis dodatka/promjene** | **Autor** | **Datum** |
| 0.1 | Dodani obrasci uporabe | Nikola Petek | 19.10.2017. |
| 0.2 | Dodani obrasci uporabe | Ivan Landeka | 22.10.2017. |
| 0.3 | Napravljen predložak | Darko Kopić | 24.10.2017. |
| 0.4 | Dodan opis zadatka | Darko Kopić | 24.10.2017. |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# **Opis projektnog zadatka**

Cilj ovog projekta je razviti web aplikaciju koja će igračima popularne MMO igre XYZ pružiti uvid u rezultate odigranih igara,omogućiti detaljnu analizu u svrhu poboljšanja svoje vještine igre i oformiti sustav nagrađivanja za igrače s najboljim rezultatima.

Igra XYZ sastoji se od 10 operacija (eng. *raid*), a cilj operacije je pobijediti 5 računalno upravljanih protivnika (eng. *boss*). U svakoj operaciji nalazi se tim od točno 8 igrača od kojih svaki uzima jednu od tri moguće uloge igre: izazivač (eng. *tank*), napadač (eng. *damage* *dealer*) i iscjelitelj (eng. *healer*). Četiri su moguće klase likova: ratnik (eng. *warrior*), čarobnjak (eng. *mage*), agent (eng. *agent*), plaćenik (eng. *marksman*). Ulogu izazivača mogu obavljati ratnici i plaćenici, ulogu iscjelitelja mogu obavljati čarobnjaci i agenti, a sve četiri klase mogu biti napadači. Najvažnije mjere uspješnosti igre su: TPS (*threat* *per* *second*) za izazivače, DPS (*damage* *per* *second*) za napadače i HPS (*heals* *per* *second*) za iscjelitelje.

Korisnik se prilikom prvog ulaska u aplikaciju registrira sa mail adresom i javno vidljivim nadimkom koje koristi u igri. Nakon prijave, omogućen mu je unos rezultata igre protiv bilo kojeg *boss-a* uz odabir operacije kojoj taj *boss* pripada, imena *boss-a* te svoju klasu i ulogu. Rezultati se u konačnici unose u oblike borbenog dnevnika (eng. *combat log*) koji sadrži popis upotrijebljenih vještina u operaciji protiv tog *bossa*, njihova TPS, DPS i HPS vrijednost te vremenski trenutak kada su iskorištene. Svaki borbeni dnevnik je dostupan korisniku za pregled i analizu dok se ne odluči na brisanje istog. U slučaju brisanja profila, iz baze podataka/aplikacije se brišu svi njegovi podaci i učitani dnevnici.

Aplikacija omogućuje pregled podataka o najboljim rezultatima na mjesečnoj, godišnjoj i sveukupnoj razini po operaciji i protivniku. Također nudi pregled 10 najuspješnijih igrača za svaku ulogu. Rangiranje se obavlja po mjerama: TPS, DPS, HPS. Te mjere računaju se iz borbenih dnevnika. Nakon odigrane igre aplikacija nudi mogućnost usporedbe s prosječnim i najboljim rezultatom tog igrača i svih ostalih.

Dodjela medalja određuje se na sljedeći način:

1. Male :
   1. Zlato – za najbolji postignuti rezultat u tri ili više operacija.
   2. Srebro – za najboljeg na razini cijele operacije.
   3. Bronca – za najboljeg igrača po protivniku.
2. Velike – dodjeljuju se na jednaki način kao i male, ali na godišnjoj razini.

Cijeli sustav vode administratori koji mogu dodavati i uklanjati korisnike, te u slučaju proširenja igra dodavati i nove operacije i *boss-ove*.

# **Funkcionalni zahtjevi**

**Dionici:**

* Korisnici aplikacije
* Administrator baze podataka
* Inženjeri koji održavaju aplikaciju

**Aktori i njihovi funkcionalni zahtjevi:**

* Neregistrirani korisnik, inicijator
  + Može pregledavati rezultate
  + Može se registrirati na aplikaciji
* Registrirani korisnik, inicijator
  + Svaki korisnik koji je registriran na aplikaciji
  + Može pregledavati rezultate
  + Može dodavati, pregledavati i brisati borbene dnevnike
  + Ima uvid u ukupan poredak
  + Može obrisati vlastiti profil
* Administrator, inicijator
  + Registrirani korisnik s najvišim ovlastima
  + Može dodavati i uklanjati korisnike
  + Može dodavati operacije
* Baza podataka, sudionik
  + Pohranjuje sve podatke o registriranim korisnicima
  + Pohranjuje sve podatke o borbenim dnevnicima
  + Pohranjuje sve podatke o igrama

**Opis obrazaca uporabe:**

UC1 – Registracija

* **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik
* **Cilj:** Registrirati korisnika i uvesti ga u bazu podataka
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Nema
* **Rezultat:** Klijent je registriran i uveden u bazu podataka
* **Željeni scenarij:**
  1. Neregistrirani korisnik unosi osobne podatke u sustav
  2. Baza podataka ih sprema
* **Mogući drugi scenarij:**
  1. Navedeni korisnik već postoji u sustavu i sustav odbija registraciju

UC2 – Pregled najboljih rezultata

* **Glavni sudionik:** Neregistrirani korisnik
* **Cilj:** Pregled najboljih rezultata odabranih operacija i za određene klase
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Nema
* **Rezultat:** Odabrana top lista se prikazuje korisniku
* **Željeni scenarij:**
  1. Korisnik odabire operaciju i/ili klasu za koju želi vidjeti top listu
  2. Sustav dohvaća podatke iz baze podataka i prikazuje korisniku
* **Mogući drugi scenarij:**
  1. Odabrani podaci ne postoje u bazi podataka

UC3 – Login

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Spajanje na sustav
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je registriran
* **Rezultat:** Korisnik je spojen na sustav
* **Željeni scenarij:**
  1. Registrirani korisnik unosi username i password
  2. Sustav traži listu username-a i passworda iz baze podataka
  3. Sustav provjerava odgovaraju li username i password, ako odgovaraju, korisnika spaja na sustav
* **Mogući drugi scenarij:**
  1. Ako navedena kombinacija username/password ne postoji, korisniku nije dozvoljen pristup sustavu

UC4 – Logout

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Odjava korisnika sa sustava
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je prijavljen
* **Rezultat:** Korisnik je spojen na sustav
* **Željeni scenarij:**
  1. Korisnik je odjavljen i preusmjeren na početnu stranicu
* **Mogući drugi scenarij: -**

UC5 – Prijenos dnevnika

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Prijenos dnevnika borbe u bazu podataka
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je prijavljen
* **Rezultat:** Dnevnik borbe je spremljen u bazu podataka
* **Željeni scenarij:**
  1. Registrirani korisnik odabire dnevnik
  2. Dnevnik se sprema u bazu podataka

**Mogući drugi scenarij:**

* + 1. Dnevnik je neispravnog formata i sustav ga odbija

UC6 – Pregled i analiza dnevnika

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Analiza podataka iz dnevnika borbe
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je prijavljen
* **Rezultat:** Prikaz detalja o borbi i usporedba s drugim korisnicima
* **Željeni scenarij:**
  1. Registrirani korisnik odabire dnevnik
  2. Sustav učitava i obrađuje dnevnik
  3. Korisnik dobiva pregled detaljnih podataka iz borbe

**Mogući drugi scenarij:**

1. Korisnik još nema ni jedan dnevnik u bazi i dobiva mogućnost prijenosa

UC7 – Brisanje dnevnika

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Brisanje dnevnika iz baze podataka
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je prijavljen
* **Rezultat:** Dnevnik je izbrisan iz baze podataka
* **Željeni scenarij:**
  1. Registrirani korisnik odabire dnevnik
  2. Sustav briše dnevnik iz baze podataka

**Mogući drugi scenarij: -**

UC8 – Brisanje profila

* **Glavni sudionik:** Registrirani korisnik
* **Cilj:** Brisanje profila iz baze podataka
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Korisnik je prijavljen
* **Rezultat:** Profil je izbrisan iz baze podataka
* **Željeni scenarij:**
  1. Registrirani korisnik odabire opciju brisanja profila
  2. Sustav briše profil i sve dnevnike vezane uz njega

**Mogući drugi scenarij: -**

UC9 – Dodavanje operacija i protivnika

* **Glavni sudionik:** Administrator
* **Cilj:** Dodavanje novih operacija i protivnika u bazu podataka
* **Sudionici:** Baza podataka
* **Preduvjeti:** Administrator je prijavljen
* **Rezultat:** Nove operacije i protivnici su dodani u bazu podataka
* **Željeni scenarij:**
  1. Administrator unosi podatke o novim operacijama i protivnicima
  2. Sustav dodaje operacije i protivnike u bazu podataka

**Mogući drugi scenarij: -**

UC 10 – Dodjela medalja

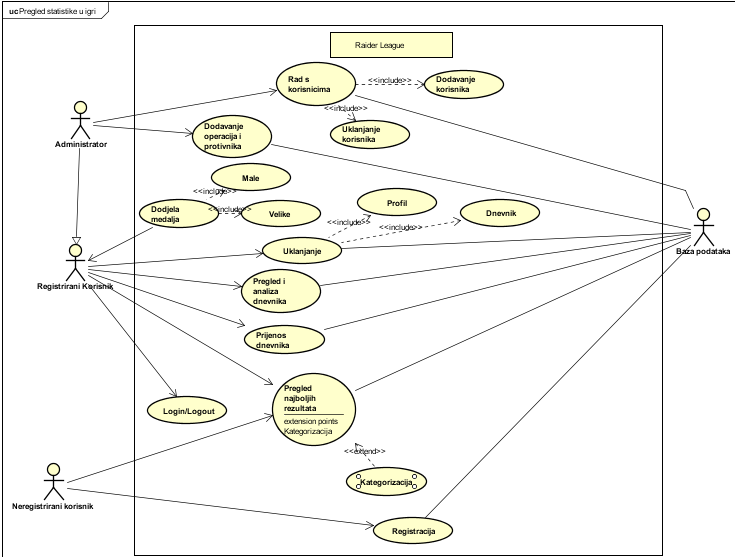
* **Glavni sudionik:** Aplikacija
* **Cilj:** Dodjela medalja za postignute rezultate
* **Sudionici:** Registrirani korisnik
* **Preduvjeti:** Korisnik je ostvario zadovoljavajuće rezultate za nagradu
* **Rezultat :** Dodijeljena priznanja za uspjeh na mjesečnoj i godišnjoj razini
* **Željeni scenarij :** Sustav ispravno dodijelio priznanja za uspjehe

**Mogući drugi scenarij : -**

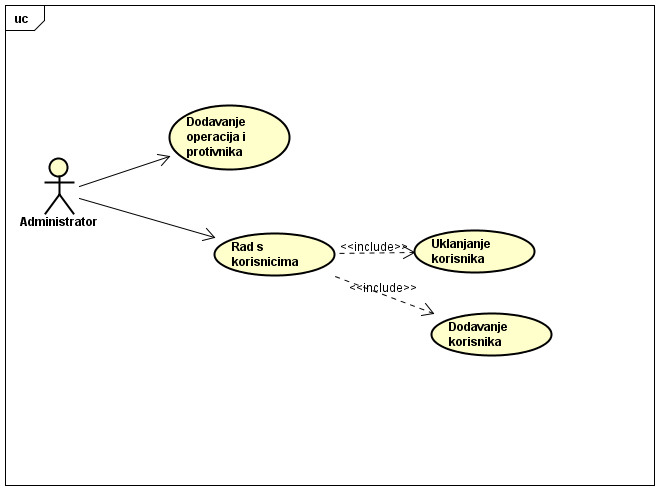
UC 11 – Uklanjanje korisnika

* **Glavni sudionik** : Administrator
* **Cilj :** Uklanjanje korisnika iz sustava
* **Sudionici :** Registrirani korisnik
* **Preduvjeti :** Korisnik prijavljen u sustav
* **Rezultat :** Uklonjen korisnik iz sustava
* **Željeni scenarij :** Korisnik ne postoji u sustavu

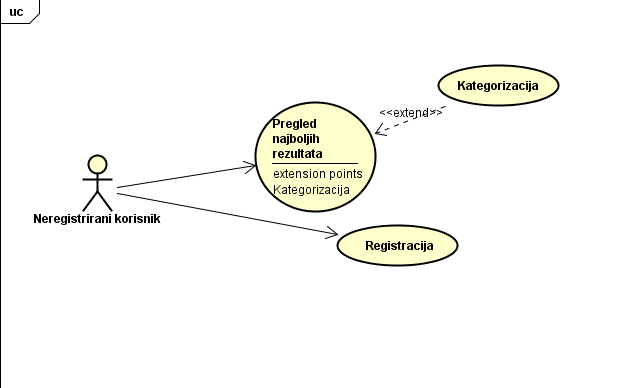
**Mogući drugi scenarij : -**

****

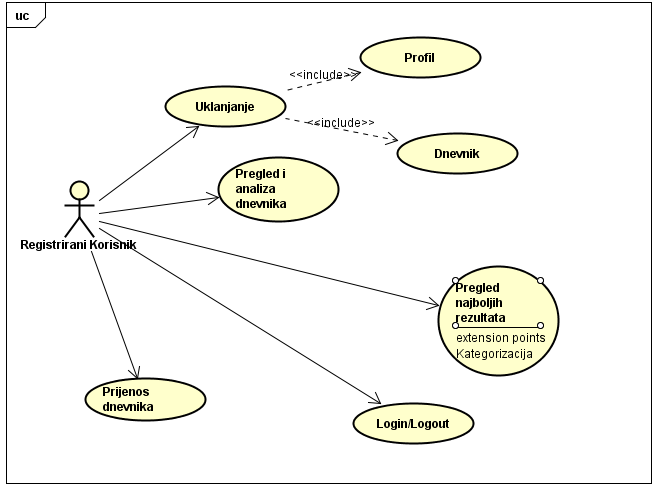
**Slika 1.** Dijagram obrasca uporabe , cjeloviti pregled



**Slika 2.** Dijagram obrasca uporabe, ponašanje administratora



**Slika 3.** Dijagram obrasca uporabe,ponašanje neregistriranog korisnika



**Slika 4.** Dijagram obrasca uporabe, ponašanje registriranog korisnika