

Elektrotehnički fakultet Univerziteta u Beogradu  
Principi Softverskog Inženjerstva (SI3PSI)

Projekat  
**Virtuelni video klub**

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti  
popunjavanja kviza**

Verzija 1.1

**Tim: The golden rASpberry**



## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autori
16.03.2023.	1.0	Inicijalna verzija	Đorđe Golubović (2020/0112)
09.04.2023.	1.1	Izmene nakon formalne inspekcije	Đorđe Golubović (2020/0112)



## The golden rASpberry

<b>1. Uvod .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Rezime.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe.....</b>	<b>4</b>
<b>1.3. Reference .....</b>	<b>4</b>
<b>1.4. Otvorena pitanja .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Scenario kupovine i iznajmljivanja naslova.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1. Kratak opis .....</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Tok događaja.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2.1. Korisnik sa početne strane bira kviz.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2.2. Korisnik uspešno bira vrstu kviza.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2.3. Korisnik uspešno započinje kviz.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.4. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa jednim odgovorom.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.5. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa više odgovora .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.6. Korisnik uspešno odgovara na pitanje iz padajućeg menija .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.7. Korisnik uspešno odgovara na pitanje koje treba da popuni .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.8. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa slikom .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2.9. Korisnik uspešno završava popunjavanje kviza .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3. Posebni zahtevi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.4. Preduslovi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.5. Postuslovi.....</b>	<b>6</b>



## 1. Uvod

### 1.1. Rezime

Definisanje scenarija popunjavanja kviza od strane registrovanih korisnika, sa primerima odgovarajućih HTML stranica.

### 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Svi članovi projektnog tima će koristiti ovaj dokument u razvoju i testiranju projekta. Dokument se može koristiti pri pisanju uputstva za upotrebu, za registrovane korisnike.

### 1.3. Reference

1. Projektni zadatak
2. Uputstvo za pisanje specifikacije scenarija upotrebe funkcionalnosti

### 1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje
1	Korisniku ističe vreme za rešavanje kviza?	

## 2. Scenario popunjavanja kviza

### 2.1. Kratak opis

Registrovani korisnik može pristupiti popunjavanju kvizova, koja se sastoje od različitih vrsta pitanja: pitanja sa jednim tačnim odgovorom, pitanja sa više tačnih odgovora, pitanja za izbor iz padajućeg menija (liste), pitanja sa dopunom nedostajuće reči, pitanja sa prepoznavanjem slike glumca ili scene. Kvizovi imaju takmičarski karakter. Administratori definišu pravila i pitanja igre. Svako pitanje nosi određen broj bodova koji se može osvojiti, a na osnovu kojih se korisnici plasiraju na rang listi. Postoje kvizovi za domaću i stranu kinematografiju. Obe vrste imaju određeno vreme da budu završeni.

### 2.2. Tok događaja

#### 2.2.1. Korisnik sa početne strane bira kviz

1. Na početnoj stranici postoji dugme koje vodi na kviz.
2. Korisnik klikom na dugme ide do stranice sa kvizom.
3. Pojavljuju se nova stranica gde korisnik ima izbor vrste kviza.

#### 2.2.2. Korisnik uspešno bira vrstu kviza

1. Na novoj stranici postoje dve slike – strana i domaća kinematografija
2. Korisnik bira vrstu kviza pritiskom na dugme „Izaberi“.
3. Pojavljuje se nova stranica sa informacijama o kvizu.



### 2.2.3. Korisnik uspešno započinje kviz

1. Prikaz stranice na kojoj se nalazi vreme trajanja i broj pitanja kviza, kao i dugme za početak kviza
2. Korisnik pritiska dugme koje ga vodi na stranicu sa pitanjima kviza.

Pitanja koja imaju samo jedan odgovor imaju pored sebe kružiće (°), ona koja imaju više odgovora imaju pored sebe kvadratiće (▣), pitanja koja se biraju iz padajuće liste se nalaze u okviru liste na kojoj inicijalno piše „Please select an item.“, pitanja kojima fali reč u okviru teksta pitanja imaju prazno polje u koje se upisuje odgovor, dok ona sa slikom pored sebe imaju polje za unos odgovora.

### 2.2.4. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa jednim odgovorom.

1. Prikazuje se pitanje tako što se prikaže tekst pitanja i broj pitanja / ukupan broj pitanja u zagradi poravnato uz desnu ivicu, a ispod njega ponuđeni odgovori sa kružićima sa leve strane.
2. Korisnik bira jedan odgovor na pitanje tako što štiklira kružić pored pitanja.
3. Korisnik nastavlja sa popunjavanjem kviza.

### 2.2.5. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa više odgovora

1. Prikazuje se pitanje tako što se prikaže tekst pitanja i broj pitanja / ukupan broj pitanja u zagradi poravnato uz desnu ivicu, a ispod njega ponuđeni odgovori sa kvadratićima sa leve strane.
2. Korisnik ne mora da izabere nijedan, a može više odgovora na pitanje tako što štiklira kvadratić pored pitanja.
3. Korisnik nastavlja sa popunjavanjem kviza.

### 2.2.6. Korisnik uspešno odgovara na pitanje iz padajućeg menija

1. Prikazuje se pitanje tako što se prikaže tekst pitanja i broj pitanja / ukupan broj pitanja u zagradi poravnato uz desnu ivicu, a ispod njega lista ponuđenih odgovora sa inicijalnim stanjem „ Izaberi stavku.“.
2. Korisnik bira jedan od ponuđenih odgovora iz liste.
3. Korisnik nastavlja sa popunjavanjem kviza.

### 2.2.7. Korisnik uspešno odgovara na pitanje koje treba da popuni

1. Prikazuje se pitanje tako što se prikaže tekst pitanja i broj pitanja / ukupan broj pitanja u zagradi poravnato uz desnu ivicu, a ispod njega tekst pitanja sa praznim poljima za dopunu.
2. Korisnik popunjava prazna polja.
3. Korisnik nastavlja sa popunjavanjem kviza.



#### 2.2.8. Korisnik uspešno odgovara na pitanje sa slikom

1. Prikazuje se pitanje tako što se prikaže naslov pitanja „Iz kog filma je scena?“ ili „Prepoznaj glumca.“ i broj pitanja / ukupan broj pitanja u zagradi poravnato uz desnu ivicu, a ispod njega slika poravnata uz levu ivicu, a sa njene desne strane polje za unos odgovora.
2. Korisnik unosi odgovor na pitanje.
3. Korisnik nastavlja sa popunjavanjem kviza.

#### 2.2.9. Korisnik uspešno završava popunjavanje kviza

1. Korisnik pritiska dugme završi kviz koje se nalazi na kraju kviza, posle svih ponuđenih odgovora.
2. Na osnovu odgovora pojavljuje mu se nova stranica sa brojem tačnih odgovora.

### 2.3. Posebni zahtevi

Nema.

### 2.4. Preduslovi

Korisnik mora biti prijavljen na sistem pre popunjavanja kviza (uspešan scenario autorizacije).

Mora postojati kviz za popunjavanje, tj. da ga je administrator napravio (uspešan scenario objavljivanja kvizova od strane administratora).

### 2.5. Postuslovi

Korisniku se prikazuje stranica sa brojem tačnih odgovora.

Nakon kraja kviza korisnik može videti rang listu, kada je administrator objavi (uspešan scenario objavljivanja rang liste od strane administratora).