

Slučaj upotrebe:

Create a Lobby

Kratak opis:

- Igrac zapocinje kreiranje *lobby-a* izborom opcije *Create a Lobby* iz glavnog menija aplikacije. Aplikacija kreira *lobby* i postavlja igraca u njega dok ceka protivnika da se pridruzi. Kada se protivnik pridruzi, igra automatski pocinje.

Akteri:

- **Igrac** - Igrac koji kreira lobby.
- **Protivnik** - Igrac koji se pridružuje lobby-u
- **Server** - Omogućava komunikaciju između igrača.

Preduslovi:

- Aplikacija je pokrenuta i prikazuje glavni meni.
- Igrac ima aktivnu internet konekciju.

Postuslovi:

- *Lobby* je uspesno kreiran i protivnik se moze pridruziti.
- Nakon sto se protivnik pridruzi, igra je spremna za pocetak.

Osnovni tok:

1. Igrac bira dugme *Create a Lobby* iz glavnog menija
 - 1.1. Aplikacija zapocinje proces povezivanja sa serverom (*Establishing a Connection*).
 - 1.1.1. Ako je veza uspesna, prelazi se na korak 1.2
 - 1.1.2. Ako veza nije uspesna, prelazi se na alternativni tok A1.
 - 1.2. Aplikacija kreira lobby
 - 1.3. Aplikacija ceka da se protivnik pridruzi
 - 1.4. Aplikacija povremeno osvezava status lobby-a kako bi proverila da li je protivnik usao.
2. Protivnik koristi opciju *Join a Lobby*
3. Aplikacija obavestava igraca da je protivnik usao u Lobby.
4. Igra automatski pocinje

Alternativni tokovi:

A1: Neuspesna veza sa serverom:

1. Ako aplikacija ne uspe da uspostavi vezu sa serverom:
 - 1.1. Aplikacija prikazuje poruku o gresci i vraca igraca u glavni meni.
 - 1.2. Igrac moze pokusati ponovo da kreira lobby.

A2: Prekid tokom cekanja:

1. Ako igrac napusti lobby pre nego sto se drugi igrac pridruzi, aplikacija brise lobby i vraca igraca u glavni meni.

2. Igrac može ponovo kreirati novi lobby.

Podtokovi: /

Specijalni zahtevi:

1. Aplikacija mora biti povezana na internet za kreiranje lobby-a i sinhronizaciju igrača

Dodatne informacije:

- Nakon isteka određenog vremena čekanja, aplikacija automatski briše neaktivni lobby i obavestava igrača.