

Elektrotehnički fakultet u Beogradu  
SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

## Projekat Ruleset

# **Specifikacija scenarija upotrebe funktionalnosti izbacivanja iz sobe**

**Verzija 1.0**

## Istorija izmena

Datum	Verzija	Kratak opis	Autor
5.3.2020.	1.0	inicijalna verzija	U. Ugrinić

# Sadržaj

1.	Uvod	4
1.1	Rezime	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3	Reference	4
1.4	Otvorena pitanja	4
2.	Scenario izbacivanja iz sobe	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok događaja	4
	2.2.1 Izbacivanje korisnika	4
	2.2.2 Višestruko izbacivanje iz sobe	4
2.3	Posebni zahtevi	4
2.4	Preduslovi	4
2.5	Posledice	5

# 1. Uvod

## 1.1 Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri izbacivanja iz sobe, sa primerima odgovarajućih skica.

## 1.2 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.

## 1.3 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

## 1.4 Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Rešenje

# 2. Scenario izbacivanja iz sobe

## 2.1 Kratak opis

(Ovo je iz projektnog zadatka)

Domaćin u toku igre može izbaciti korisnika iz sobe.

## 2.2 Tok događaja

### 2.2.1 Izbacivanje korisnika

Domaćin izbacuje korisnika iz sobe.

### 2.2.2 Višestruko izbacivanje iz sobe

Ako je korisnik više puta izbačen iz sobe ne može ponovo da se pridruži sobi osim ako dobije poziv za ulazak od domaćina.

## 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

## 2.4 Preduslovi

Nema.

**2.5      Posledice**

Nema.