RULESET

A picture containing clipart

Description automatically generated

Садржај

[Списак измена 4](#_Toc36574257)

[1 Увод 5](#_Toc36574258)

[1.1. Резиме 5](#_Toc36574259)

[1.2. Намена документа 5](#_Toc36574260)

[2 Опис система 5](#_Toc36574261)

[3 Категорије корисника 6](#_Toc36574262)

[3.1. Гост 6](#_Toc36574263)

[3.2. Регистровани корисник 6](#_Toc36574264)

[3.3. Администратор 6](#_Toc36574265)

[4 Опис производа 6](#_Toc36574266)

[4.1. Преглед архитектуре система 6](#_Toc36574267)

[4.2. Преглед карактеристика 7](#_Toc36574268)

[5 Функционални захтеви 7](#_Toc36574269)

[5.1. Игра 8](#_Toc36574270)

[5.2. Чет 8](#_Toc36574271)

[5.3. Регистровање 8](#_Toc36574272)

[5.4. Логовање 8](#_Toc36574273)

[5.5. Прављење шпила 8](#_Toc36574274)

[5.6. Листање свих шпилова 9](#_Toc36574275)

[5.7. Листање корисникових шпилова 9](#_Toc36574276)

[5.8. Прављење lobby-a 9](#_Toc36574277)

[5.9. Преглед lobby-a 9](#_Toc36574278)

[5.10. Прикључивање lobby-u 9](#_Toc36574279)

[5.11. Lobby 10](#_Toc36574280)

[5.12. Дељење шпилова 10](#_Toc36574281)

[5.13. Регистровање администратора 10](#_Toc36574282)

[5.14. Постављање истакнутих шпилова 10](#_Toc36574283)

[5.15. Налог 10](#_Toc36574284)

[5.16. Лозинка за приступ lobby-ју за игру 11](#_Toc36574285)

[5.17. Чување шпилова 11](#_Toc36574286)

[5.18. Приказ шпила 11](#_Toc36574287)

[5.19. Крај игре 12](#_Toc36574288)

[6 Претпоставке и ограничења 12](#_Toc36574289)

[7 Квалитет 12](#_Toc36574290)

[8 Нефункционални захтеви 12](#_Toc36574291)

[8.1. Системски захтеви 12](#_Toc36574292)

[8.2. Остали захтеви 13](#_Toc36574293)

[9 Захтеви за корисничком документацијом 13](#_Toc36574294)

[9.1. Упутства за прављење шпила 13](#_Toc36574295)

[9.2. Проширења система 13](#_Toc36574296)

[10 План и приоритети 13](#_Toc36574297)

# Списак измена

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Датум** | **Верзија** | **Места измене** | **Аутор** |
| 23.02.2020. | 1 | - | Маја Димитријевић  Дамјан Павловић  Данило Стефановић  Урош Угринић |
| 29.03.2020. | 2 | Опис система  Категорије корисника  Проширења система  План и приоритети  Функционални захтеви | Маја Димитријевић  Дамјан Павловић  Данило Стефановић  Урош Угринић |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 1 Увод

## Резиме

***Ruleset*** је интернет апликација која представља познату карташку игру „Мау Мау“ по прилагодљивим правилима. Више играча се може придружити игри. Играчи међусобно могу да комуницирају у посебном одељку.

## Намена документа

У наставку се наводе начин коришћења апликације, функционалности и могућа побољшања.

# 2 Опис система

Идеја пројекта је да се корисницима омогући виртуелна игра „Мау Мау“ са другим, удаљеним корисницима преко интернета.

Корисници могу да изаберу стандардна правила, али имају и могућност да игру персонализују, као и да сачувају своје шпилове на налогу.

Покретач игре на почетку ствара тзв. „собу“ (lobby) и бира шпил за игру. Играчи могу да се прикључе соби да би играли игру са тим шпилом. Такође, за ту собу ствара се и посебан одељак за комуникацију у коме учествују и други корисници прикључени игри. По завршетку игре, шпилови се могу оценити.

Сви шпилови које су корисници претходно сачували могу изабрати и други корисници на основу описа и оцена.

# 3 Категорије корисника

Разликујемо следеће категорије корисника: Гост, Регистровани корисник и Администратор.

## 3.1. Гост

Има приступ већини функционалности сајта. Може да игра игре различитих правила и да прави своја правила, али не може да их чува.

## 3.2. Регистровани корисник

Регистровани корисник се логује уз помоћ свог имена и лозинке. Док је улогован корисник може да чува шпилове које је направио он или било који други корисник. Може и да прегледа своје сачуване шпилове.

## 3.3. Администратор

Администратор се логује исто као и Регистровани корисник. Администратор има могућност да поставља истакнуте шпилове које корисници могу да користе за играње, као и да региструју друге администраторе.

# 4 Опис производа

У овом одељку се даје преглед система и карактеристка које се нуде његовим корисницима.

## 4.1. Преглед архитектуре система

Три приступа: као Гост, као Регистровани Корисник и као Администратор. Под системом би се подразумевао сајт, који је на серверској страни реализован преко PHP технологије и преко ког би се обављала интеракција корисницима са Јаvascript апликацијом и са базом података (MySQL технологија) која би чувала одређене податке.

Као што је већ речено, сваки од корисника према својим функцијама би имао одређен приступ сајту. У бази података се чувају како информације о корисницима сајта (Регистровани корисник и Администратор), а то би биле лозинке, њихова имена итд., тако и информације о шпиловима (сама правила шпилова, код корисника њихови сачувани шпилови).

|  |  |
| --- | --- |
| Корист за корисника | Карактеристика која је обезбеђује |
| Једноставно коришћење сајта | Корисник чим приступи сајту може да почне да игра игру кликом на дугме за проналажење партије |
| Приступ са било ког РС-а повезаног за интернет | Интерфејс је заснован на HTML-у и Javascript-у и не захтева никакво посебно прилагођавање на клијентској страни |
| Лака администрација | Администратор има свој интерфејс за мењање истакнутих шпилова |

## 4.2. Преглед карактеристика

# 5 Функционални захтеви

Овде се дефинишу функционалности које систем треба да пружи корисницима, за сваку категорију, понаособ. Тамо где начин преноса података и евидентирања акција није специјално назначен, подразумева се да се унос врши преко одговарајуће HTML странице, слањем (submit) података ка одговарајућем PHP скрипту, који затим изврши потребне промене у бази података.

## 5.1. Игра

Врши се тако што домаћин lobby-a започиње игру по правилима дефинисаним за шпил за који су остали чланови собе највише гласали. Када се игра заврши, сви играчи се враћају у собу где домаћин може покренути нову игру.

## 5.2. Чет

Током једне игре, играчи имају опцију да постављају поруке на game chat-box видљив свим играчима. Chat-box се налази на левој страни екрана и у функцији је од самог покретања игре.

## 5.3. Регистровање

Свако ко није logged-in може да проба да се региструје. За то је потребно унети име, презиме, жељени надимак за играње, e-mail и жељену лозинку. Ако је неко са задатим именом већ регистрован или лозинка не испуњава одређена правила, регистровање неће проћи успешно. Уколико прође успешно, у базу се додаје нови налог регистрованог корисника.

## 5.4. Логовање

Свако ко приступа сајту а није logged-in може да се улогује. За то је потребно унети име и лозинку. Logging се прихвата само ако кориснички налог са унетим подацима постоји.

## 5.5. Прављење шпила

Свако може да направи сопствени шпил за игру. Формирање шпила укључује одређивање броја појединачних карата у шпилу (може бити и нула) као и посебна правила за специфичне карте у шпилу.Сви могу да започну игру са направљеним шпилом, док логовани корисници могу и да га сачувају на налог.

## 5.6. Листање свих шпилова

Било ко може да претражује шпилове и да их сортира по различитим критеријумима (нпр. оцена). При претрази шпилова може да селектује шпилове и да се тако пређе на приказ тог шпила.

## 5.7. Листање корисникових шпилова

Улоговани корисник може да претражује шпилове које је сачувао и да их сортира по различитим критеријумима (нпр. оцена). При претрази шпилова може да селектује шпилове и да се тако пређе на приказ тог шпила.

## 5.8. Прављење lobby-a

Свако има право да направи собу(lobby) за играње која ће бити видљива другим играчима. Соба може бити приватна или јавна.

## 5.9. Преглед lobby-a

Свако може да гледа каталог активних lobby-a и да проба да се прикључи неком од њих или да се врати на главни мени.

## 5.10. Прикључивање lobby-u

Свако може да се прикључи неком lobby-u ако број играча није једнак максимуму и ако је lobby јаван. Ако је приватан, мора се успешно спровести функционалност Лозинка да би се прикључивање lobby-u успело.

## 5.11. Lobby

Домаћин lobby-а може покренути игру за све играче у lobby-u. У случају да је игра у току, играч мора да сачека да се игра заврши. Корисник може својевољно изаћи из lobby-a. Aко домаћин изађе из lobby-а, lobby се уништава.

## 5.12. Дељење шпилова

Регистровани корисник може да подели неки свој шпил другом регистрованом кориснику, чиме се копија тог шпила додаје у листу шпилова другог регистрованог корисника.

## 5.13. Регистровање администратора

Администратор може неког регистрованог корисника да региструје за администратора.

## 5.14. Постављање истакнутих шпилова

Администратор може да поставља специфичне шпилове на каталог истакнутих шпилова видљив свакоме за прикључивање. Такође може да уклони специфичне шпилове из истог каталога.

## 5.15. Налог

Сви корисници могу да користе функционалност налога, али нису све опције налога свакој категорији корисника доступне. У даљем опису ове функционалности наведено је које су опције којој категорији корисника доступне. Функционалност налога служи за навигацију на сајту. Приступање налогу омогућено је кликом на дугме у горњем десном ћошку (постоји на свим другим приказима екрана осим за игру, lobby, login, register, регистровање администратора, постављање истакнутих шпилова) након чега се отвара dropdown мени са више опција, где су недоступне опције светлијом бојом означене. Кликом на опцију отвара се одговарајући приказ екрана за ту функционалност.

## 5.16. Лозинка за приступ lobby-ју за игру

Уколико је lobby private, домаћин тог lobby-ја одређује лозинку помоћу које сви други корисници, уколико унесу исту ту лозинку приликом покушаја прикључивања у lobby, могу успешно да се прикључе.

## 5.17. Чување шпилова

Након што направи шпил, или у листи свих шпилова пронађе шпил који жели да сачува, регистровани корисник може одабрати да га стави у листу својих шпилова. Тиме се тај шпил чува у бази везан за налог корисника и када остаће у листи шпилова за регистрованог корисника и за наредне приступе сајту.

## 5.18. Приказ шпила

Приказ шпила приказује информације о шпилу као назив, опис, име креатора, колико је пута игран и сачуван, просечну оцену и правила шпила. Такође пружа могућност играња са тим шпилом или чување шпила.

## 5.19. Крај игре

Након једне игре, сви играчи могу да оцене да ли им се свидео или не шпил којим се играло, на основу чега се формира оцена шпила која је видљива кад се шпил излиста.

# 6 Претпоставке и ограничења

Потребно је тежити јединственом дизајну читавог сајта. Потребно је чувати податке о ауторизацији, и обезбедити да не дође до неовлашћеног приступа.

Уколико се гост не региструје или улогује, његови шпилови неће бити сачувани када он изађе са сајта.

Уколико неко од ауторизованих корисника изгуби приступне податке, не би могао добити нове, тј. не би могао повратити свој налог.

# 7 Квалитет

Потребно је тестирати све функционалности нашег програма. Потребно је додати отпорност на спам, који би оптеретио сервер и базу података. Тестирати такође отпорност на грешке.

# 8 Нефункционални захтеви

## 8.1. Системски захтеви

Да би нам радио систем, морамо на серверу имати инсталиран модул за PHP и MySQL базу података.

## 8.2. Остали захтеви

Важно је да нам сајт буде брз и респонзиван и лако модуларан.

# 9 Захтеви за корисничком документацијом

## 9.1. Упутства за прављење шпила

Потребно је на једноставан начин објаснити начин модификовања шпила и дељења истог.

## 9.2. Проширења система

Могуће је убацивање функционалности да се по иконици собе отприлике може видети динамичност игре (брзина потеза и начин конструисања правила).

У наредним верзијама би могли унапредити флексибилност прављења шпила тј. додатну модуларност шпила.

# 10 План и приоритети

План нам је обезбедити следеће функционалности:

* Чет
* Прављење шпила
* Чување шпила
* Реализација игре
* Крај игре
* Приказ шпила
* Листање свих шпилова
* Листање корисникових шпилова
* Регистровање
* Login
* Регистровање администратора
* Постављање истакнутих шпилова
* Прављење lobby-ја
* Дељење шпилова
* Преглед lobby-ја
* Прикључивање lobby-ју
* Lobby
* Заштићен приступ lobby-ју
* Налог