Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti igre**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | D. Stefanović |
| 28.3.2020. | 1.1 | ispravljene greške | D. Stefanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36410597)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36410598)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36410599)

[1.3 Reference 4](#_Toc36410600)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36410601)

[2. Scenario igre 4](#_Toc36410602)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36410603)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36410604)

[*2.2.1* *Uspešno se organizuje i sprovodi igra* 4](#_Toc36410605)

[*2.2.2* *U sobi nema dovoljno igrača za igru* 5](#_Toc36410606)

[*2.2.3* *Igrač ne igra svoj potez* 5](#_Toc36410607)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36410608)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36410609)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36410610)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri funkcionalnosti odvijanja igre, sa grafičkim opisom priloženim u prototipu koji se nalazi u drugom folderu.

## 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.

## 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

## Otvorena pitanja

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Redni broj | Opis | Rešenje |
| 1 | Da li je potrebno beležiti i rezultat igre u bazu podataka? |  |
| 2 | Da li je potrebno omogućiti izlazak iz sobe igraču u sred igre? |  |
| 3 | Koji je minimalni broj igrača dovoljan za pokretanje igre? |  |
|  |  |  |

# Scenario igre

## Kratak opis

Funkcionalnost se odvija tako što domaćin lobby-a započinje igru po pravilima definisanim za špil koji je dodeljen tokom pravljenja lobby-a kojoj se priključuju svi igrači trenutno u lobby-u. Kada se igra završi, svi igrači prelaze na izvršavanje funkcionalnosti Kraj Igre.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno se organizuje i sprovodi igra*

1. Domaćin lobby-a u svom prikazu lobby-a ima dugme ”Start the game” koje pritiska da bi započeo igru.
2. Svi članovi lobby-a dobijaju prikaz igre sa špilom u sredini, i svoje karte na dnu prikaza licem nagore. Mogu da vide svoj prikaz na dnu stola,prikaze drugih igrača oko stola, kao i broj karata(karte licem nadole) koje imaju. Imaju dve opcije: da kliknu na kartu koju će da bace na sredinu ili da kliknu na špil da bi vukli kartu. Igra se odvija po generalnim pravilima „Mau-Mau”-igrači ili biraju karte koje će da bace na sredinu ili vuku karte iz špila. Igra se odvija dok neko ne postane pobednik.
3. Igrači po završetku igre dobijaju prikaz Kraj Igre i vrše shodnu funkcionalnost.

### *U sobi nema dovoljno igrača za igru*

Domaćin igre po kliku dugmeta “Start the game“ dobija poruku “Not enough players.“.Nakon ovoga se vraća na korak 1 scenarija 2.2.1.

### *Igrač ne igra svoj potez*

Nakon 10 sekundi, kompjuter preuzima akciju igrača. Ako ima kartu shodnu da baci, kompjuter je baca, inače vuče kartu iz špila. Nakon što se odigra potez, scenario se odvija dalje kao korak 2 scenarija 2.2.1.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Lobby je uspešno napravljen i ima minimalan broj igrača za igru.

## Posledice

Ako se odluci potvrdno na prvo otvoreno pitanje,u bazi podataka se beleži ishod igre.