Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti lobby-a**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 28.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | D. Stefanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc38142268)

[1.1 Rezime 4](#_Toc38142269)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc38142270)

[1.3 Reference 4](#_Toc38142271)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc38142272)

[2. Scenario lobby-a 4](#_Toc38142273)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc38142274)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc38142275)

[*2.2.1* *Igrač čeka na igru* 4](#_Toc38142276)

[*2.2.2* *Domaćin izlazi iz lobby-a* 5](#_Toc38142277)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc38142278)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc38142279)

[2.5 Posledice 5](#_Toc38142280)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe lobby-a, 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 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario lobby-a

## Kratak opis

Igrač, nakon što je napravio lobby ili se priključio lobby-u, dobija prikaz lobby-a gde može da učestvuje u svim aktivnostima lobby-a – da pokrene igru (ako je domaćin) ili da čeka na igru (ako nije domaćin). U slučaju da se igrač priključio dok je igra bila u toku, mora da sačeka da se igra završi da bi mogao da igra igru.

## Tok dogadjaja

### *Igrač čeka na igru*

1. Igrač ima pred sobom prikaz lobby-a koje uključuje status lobby-a (”In progress” ili ”Waiting”), listu svih igrača trenutno u lobby-u, kao i dugme za izlazak ”Exit”, kojim se izlazi iz lobby-a u prikaz Pregled lobby-a, i dugme ”Start the game” koje je dostupno samo domaćinu lobby-a za pokretanje igre. Kad domaćin lobby-a pokrene igru, prelazi se u prikaz Igra i vrši shodna funkcionalnost za svakog igrača trenutno u lobby-u. U slučaju da je trenutni status ”In progress”, igrač će morati da sačeka da se igra završi pre nego što se status promeni i da čeka da domaćin pokrene novu igru.

### *Domaćin izlazi iz lobby-a*

Ukoliko domaćin lobby-a odluči da izađe iz lobby-a u koraku 1 scenarija 2.2.1, svi igrači u lobby-u se prebacuju na prikaz Pregled svih lobby-a i vrše shodnu funkcionalnost dok se lobby ”uništava” i više se ne pojavljuje u prikazu Pregled svih lobby-a.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Lobby je uspešno napravljen ili se igrač uspešno pridružio lobby-u.

## Posledice

Ukoliko domaćin izađe iz lobby-a,ona se briše iz baze podataka.