Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija**

**upotrebe funkcionalnosti lozinka za pristup lobby-ju za igru**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 29.03.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Maja Dimitrijević |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36418937)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36418938)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36418939)

[1.3 Reference 4](#_Toc36418940)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36418941)

[2. Scenario korišćenja lozinke za pristup lobby-ju za igru 4](#_Toc36418942)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36418943)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36418944)

[*2.2.1* *Korisnik uspešno pristupa lobby-ju unošenjem tačne lozinke* 4](#_Toc36418945)

[*2.2.2* *Korisnik unosi neispravnu lozinku* 4](#_Toc36418946)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36418947)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36418948)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36418949)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri korišćenju funkcionalnosti lozinke za pristup lobby-ju za igru, 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 korišćenja lozinke za pristup lobby-ju za igru

## Kratak opis

Ukoliko je lobby private, domaćin tog lobby-ja određuje lozinku pomoću koje svi drugi korisnici, ukoliko unesu istu tu lozinku prilikom pokušaja priključivanja u lobby, mogu uspešno da se priključe.

## Tok dogadjaja

Klikom na dugme "Join" na prikazu ekrana "Join Lobby", ukoliko je lobby private, dolazi se do prikaza ekrana sa poljem za unos lozinke za pristup lobby-ju.

### *Korisnik uspešno pristupa lobby-ju unošenjem tačne lozinke*

1. Korisnik upisuje tekst lozinke u polje predviđeno za upisivanje lozinke.

1. Korisnik pritiska dugme "Join".
2. Korisnik prelazi na prikaz ekrana lobby-ja.

### *Korisnik unosi neispravnu lozinku*

Ukoliko korisnik ne unese tačnu lozinku (uključujući i slučaj da ne ispuni polje za unos lozinke), a pritisne dugme "Join", korisniku se prikazuje isti ekran sa dodatom porukom da mora biti uneta ispravna lozinka za pristup lobby-ju.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Lobby kojem korisnik pokušava da pristupi je označen kao private, odnosno korisnik koji je napravio lobby (domaćin) je odredio lozinku.

## Posledice

Pri uspešnom ispunjavanju scenarija, korisnik pristupa izabranom lobby-ju.