Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti pravljenja sobe**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | D. Pavlović |
| 28.3.2020. | 1.1 | Scenario upotrebo razrađen | D. Pavlović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc34344484)

[1.1 Rezime 4](#_Toc34344485)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc34344486)

[1.3 Reference 4](#_Toc34344487)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc34344488)

[2. Scenario pravljenja špila 4](#_Toc34344489)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc34344490)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc34344491)

[*2.2.1* *Uspešno se organizuje i sprovodi igra* 4](#_Toc34344492)

[*2.2.2* *Nijedna karta nije izabrana* 5](#_Toc34344493)

[*2.2.3* *Špil nema ime* 5](#_Toc34344494)

[*2.2.4* *Korisnik odustaje od pravljenja špila* 5](#_Toc34344495)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc34344496)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc34344497)

[2.5 Posledice 5](#_Toc34344498)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri pravljenju sobe, 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 pravljenja sobe

## Kratak opis

Svako ima pravo da napravi sobu(lobby) za igranje koja će biti vidljiva drugim igračima. Soba može biti privatna ili javna.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno se pravi javna soba*

1. Korisnik u glavnom meniju klikce dugme ‘Create Lobby’
2. Korisnik bira da je soba javna
3. Korisnik unosi naziv sobe
4. Korisnik bira maksimalan broj igraca koj moze da se priključi sobi
5. Korisnik bira špil sa kojim će se igrati (defoltni špil je izabrani ukoliko se u ovu funkcionalnost nije ušlo preko odabira špila za igru)(Špil se bira iz liste izabranih I ukoliko je korisnik ulogovan njegovih sačuvanih špilova)
6. Korisnik klikće ‘Finish’
7. Prelazi se na funkcionalnost prikaza sobe.

### Uspešno se pravi privatna soba

1. Korisnik bira da je soba privatna
2. Korisnik unosi naziv sobe
3. Korisnik unosi lozinku
4. Korisnik bira maksimalan broj igraca koj moze da se priključi sobi
5. Korisnik bira špil sa kojim će se igrati (defoltni špil je izabrani ukoliko se u ovu funkcionalnost nije ušlo preko odabira špila za igru)(Špil se bira iz liste izabranih I ukoliko je korisnik ulogovan njegovih sačuvanih špilova)
6. Korisnik klikće ‘Finish’
7. Prelazi se na funkcionalnost prikaza sobe.

### Proširenje

2.2.1.5a i 2.2.2.6a Naziv sobe je prazan

.1 Ispisuje se greška

.2 Vraća se korak unazad

2.2.2.6a Lozinka sobe je prazna

.1 Ispisuje se greška

.2 Vraća se korak unazad

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nova soba je napravljena i zabeležena u bazi. Drugi igrači joj se mogu pridružiti.