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.

## 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

(Ovo je iz projektnog zadatka)

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 bira da je soba javna
2. Korisnik unosi naziv sobe
3. Korisnik bira maksimalan broj igraca koj moze da se priključi sobi
4. 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)
5. Korisnik klikće ‘Finish’

### 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’

### Proširenje

2.2.1.5a i 2.2.2.6a Naziv sobe je prazan

.1 Ispisuje se greška

.2 Vraća se korak unazad

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nova soba je napravljena i drugi igrači joj se mogu pridružiti. Prelazi se na prikaz sobe.