Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe**

**funkcionalnosti prikaza špila**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 30.3.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | D. Pavlović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36565150)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36565151)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36565152)

[1.3 Reference 4](#_Toc36565153)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36565154)

[2. Scenario prikaza špila 4](#_Toc36565155)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36565156)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36565157)

[*2.2.1* *Uspešno prikazivanje špila* 4](#_Toc36565158)

[*2.2.2* *Proširenje* 4](#_Toc36565159)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36565160)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36565161)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36565162)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri prikazivanju špila.

## 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 prikaza špila

## Kratak opis

Prikaz špila prikazuje informacije o špilu kao naziv, opis, ime kreatora, koliko je puta igran i sačuvan, prosečnu ocenu i pravila špila. Takođe pruža mogućnost igranja sa tim špilom ili čuvanje špila.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno prikazivanje špila*

1. Korisniku se prikazuju informacije o špilu (opisane iznad i prikazane u prototipu)
2. Korisnik pokreće igru sa špilom

### *Proširenje*

2a Korisnik ukoliko je ulogovan može umesto pokretanja igre da samo sačuva špil

.1 Korisnik klikće dugme ’Save’

.2 Špil se beleži u sačuvanim špilovima tog igrača

.3 Funkcionalnost se vraća na prvi korak

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Prelazak na funkcionalnost pravljenja sobe.