Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija**

**upotrebe funkcionalnosti čet**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 05.03.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | Maja Dimitrijević |
| 29.03.2020. | 1.1 | Izmena u FR fazi | Maja Dimitrijević |
| 08.06.2020. | 1.2 | Ispravke nakon implementacije | Maja Dimitrijević |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345222)

[1.1 Rezime 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345223)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345224)

[1.3 Reference 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345225)

[1.4 Otvorena pitanja 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345226)

[2. Scenario korišćenja četa 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345227)

[2.1 Kratak opis 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345228)

[2.2 Tok dogadjaja 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345229)

[*2.2.1* *Korisnik uspešno šalje poruku* 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345230)

[*2.2.2* *Korisnik ne unosi tekst poruke* 4](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345231)

[2.3 Posebni zahtevi 5](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345232)

[2.4 Preduslovi 5](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345233)

[2.5 Posledice 5](file:///C:\Users\Maja\Desktop\novi_ssu-ovi\SSU%20-%20Cet.docx#_Toc34345234)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri korišćenju četa, 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 |
| 1 | Da li je potrebno posebno dugme za dodatnu funkcionalnost igre? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario korišćenja četa

## Kratak opis

Tokom jedne igre, igrači imaju opciju da postavljaju poruke na game chat-box vidljiv svim igračima. Prikazuje se maksimalno 15 najskorijih poruka. Chat-box se nalazi ispod dela ekrana za igru i u funkciji je od samog pokretanja igre.

## Tok dogadjaja

### *Korisnik uspešno šalje poruku*

1. Korisnik upisuje tekst poruke u polje predviđeno za pisanje poruke.

1. Korisnik pritiska taster "Enter" na tastaturi.
2. U chat-box – u se ispisuje poruka kao i ime igrača.

### *Korisnik ne unosi tekst poruke*

Ukoliko korisnik ne unese tekst poruke, a pritisne dugme "Enter", poruka se neće poslati, odnosno neće se ispisati u chat-box. Odnosno, pritiskanjem tastera "Enter" bez prethodno unetog teksta nema efekta.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Uspešno pokrenuta igra.

## Posledice

Čet se čuva u bazi podataka.