Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti igre**

**Verzija 1.1**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 5.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | D. Stefanović |
| 28.3.2020. | 1.1 | ispravljene greške | D. Stefanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc39529299)

[1.1 Rezime 4](#_Toc39529300)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc39529301)

[1.3 Reference 4](#_Toc39529302)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc39529303)

[2. Scenario igre 4](#_Toc39529304)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc39529305)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc39529306)

[*2.2.1* *Uspešno se organizuje i sprovodi igra* 4](#_Toc39529307)

[*2.2.2* *Igrač ne igra svoj potez* 5](#_Toc39529308)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc39529309)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc39529310)

[2.5 Posledice 5](#_Toc39529311)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri funkcionalnosti odvijanja igre, 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 beležiti i rezultat igre u bazu podataka? | Nije potrebno. |
| 2 | Da li je potrebno omogućiti izlazak iz sobe igraču u sred igre? | Nije potrebno. |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario igre

## Kratak opis

Funkcionalnost se odvija tako što domaćin lobby-a započinje igru po pravilima definisanim za špil koji je dodeljen tokom pravljenja lobby-a kojoj se priključuju svi igrači trenutno u lobby-u. Kada se igra završi, svi igrači prelaze na izvršavanje funkcionalnosti Kraj Igre.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno se organizuje i sprovodi igra*

1. Nakon što se pokrene igra onako kako je opisano u funkcionalnosti Lobby, svi članovi lobby-a dobijaju prikaz igre sa špilom u sredini, i svoje karte na dnu prikaza licem nagore. Mogu da vide svoj prikaz na dnu stola,prikaze drugih igrača oko stola, kao i broj karata(karte licem nadole) koje imaju. Imaju dve opcije: da kliknu na kartu koju će da bace na sredinu ili da kliknu na špil da bi vukli kartu, čime se u oba slučaja završava njhov potez. Igra se odvija po generalnim pravilima „Mau-Mau”-igrači ili biraju karte koje će da bace na sredinu ili vuku karte iz špila. Igra se odvija dok neko ne postane pobednik.
2. Igrači po završetku igre dobijaju prikaz Kraj igre i vrše shodnu funkcionalnost.

### *Igrač ne igra svoj potez*

Nakon 10 sekundi, kompjuter preuzima akciju igrača. Ako ima kartu shodnu da baci, kompjuter je baca, inače vuče kartu iz špila. Nakon što se odigra potez, scenario se odvija dalje kao korak 2 scenarija 2.2.1.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Lobby je uspešno napravljen i ima barem dva igrača za igru.

## Posledice

Nema.