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. Na prikaz kreiranja sobe može se doći klikom na opciju Play iz prikaza špila i prikazuje se ekran za kreiranje lobby-ja sa prethodno izabranim špilom. Opcija Create Lobby na glavnom meniju dovodi do listanja svih špilova. Nakon što se od tih izabere špil klikom na njega pokreće se prikaz špila.

## 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 koji može da se priključi sobi
5. Korisnik klikće ‘Finish’
6. Prelazi se na funkcionalnost prikaza sobe za domaćina.

### 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 koji može da se priključi sobi
5. Korisnik klikće ‘Finish’
6. Prelazi se na funkcionalnost prikaza sobe.

### Proširenje

2.2.1.5a i 2.2.2.5a Naziv sobe je prazan

.1 Ispisuje se greška “Empty lobby name field”

.2 Vraća se na korak 2.2.1, odnosno 2.2.2

2.2.2.5a Lozinka sobe je prazna ukoliko je lobby označen kao private

.1 Ispisuje se greška “Empty lobby password field”

.2 Vraća se na korak 2.2.1, odnosno 2.2.2

2.2.1.5a i 2.2.2.5a Max Player Count izvan opsega

.1 Ispisuje se greška “Max Player Count out of range”

.2 Vraća se na korak 2.2.1, odnosno 2.2.2

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Uspešno realizovan scenario prikaza špila.

## Posledice

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