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, 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 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, čuvanje špila ili deljenje špila. Do prikaza špila se može doći kliktanjem na špil u listanju špilova, listanju korisnikovih špilova,prikazu istaknutih špilova ili u priključivanju lobby-u.

## Tok dogadjaja

### *Uspešno prikazivanje špila*

1. Korisniku se prikazuju informacije o špilu (opisane iznad i prikazane u prototipu) i 3 dugmeta za pokretanje igre sa tim špilom, deljenje špila i čuvanje špila (ovo dugme ne radi ukoliko korisnik nije ulogovan)

### *Proširenje*

2a Korisnik može da pokrene prikaz pravljenja lobby-ja sa špilom pritiskom na dugme ’Play’.

.1 Korisnik klikće dugme ’Play’

.2 Prelazi se na funkcionalnost pravljenja sobe

2b Korisnik može da podeli špil ukoliko je ulogovan pritiskom na dugme ’Share’

.1 Korisnik klikće dugme ’Share’

.2 Prelazi se na funkcionalnost deljenja špila

2c Korisnik ukoliko je ulogovan može i da sačuva špil

.1 Korisnik klikće dugme ’Save’

.2 Špil se beleži u sačuvanim špilovima tog igrača

.3 Ažurira se broj puta koliko je taj špil sačuvan u bazi podataka

.4 Funkcionalnost se vraća na prvi korak

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Nema.

## Posledice

Nema.