Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi Softverskog Inženjerstva

Projekat Ruleset

**Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti priključivanja lobby-u**

**Verzija 1.0**

**Istorija izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Kratak opis** | **Autor** |
| 28.3.2020. | 1.0 | inicijalna verzija | D. Stefanović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

[1. Uvod 4](#_Toc36483513)

[1.1 Rezime 4](#_Toc36483514)

[1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe 4](#_Toc36483515)

[1.3 Reference 4](#_Toc36483516)

[1.4 Otvorena pitanja 4](#_Toc36483517)

[2. Scenario priključivanja lobby-u 4](#_Toc36483518)

[2.1 Kratak opis 4](#_Toc36483519)

[2.2 Tok dogadjaja 4](#_Toc36483520)

[*2.2.1* *Igrač pregleda detaljnije lobby i priključuje se* 4](#_Toc36483521)

[*2.2.2* *Lobby je privatna* 5](#_Toc36483522)

[*2.2.3* *Lobby ima maksimalan broj igrača* 5](#_Toc36483523)

[2.3 Posebni zahtevi 5](#_Toc36483524)

[2.4 Preduslovi 5](#_Toc36483525)

[2.5 Posledice 5](#_Toc36483526)

# Uvod

## Rezime

Definisanje scenarija upotrebe pri priključivanju sobi, 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 | Koji je tačan broj za maksimum igrača u sobi? |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Scenario priključivanja lobby-u

## Kratak opis

Igrač može iz prikaza Pregled svih lobby-a da pređe da pogleda više informacija o odredjenom lobby-u (status lobby-a,koji igrači su u trenutnom lobby-u,mogućnost za detaljan prikaz špila) i ili da se pridruži tom lobby-u ili da se vrati na prikaz Pregled svih lobby-a.

## Tok dogadjaja

### *Igrač pregleda detaljnije lobby i priključuje se*

1. Igrač,kada klikne na prikaz lobby-a u prikazu Pregled svih lobby-a, prelazi na prikaz gde može da dobije detaljnije informacije o lobby-u - status lobby-a(Private ili Public), scrollable list igrača koji su trenutno u lobby-u, dugme “Look up” ispod naziva špila koje na klik prebacuje igrača na funkcionalnost Prikaz špila. Na dnu prikaza se nalaze dugme ”Join” za priključivanje lobby-u,kao i dugme ”Exit” koje igrača vraća na prikaz Pregled lobby-a.
2. Pri kliku na dugme ”Join” lobby-a igrač se priključuje sobi, dobija prikaz tog lobby-a, i vrši shodnu funkcionalnost.

### *Lobby je privatna*

Ako lobby ima status ”Private”, igrač će se na klik dugmeta ”Join” prebaciti na prikaz Lozinka,gde vrši shodnu funkcionalnost. Ukoliko se ta funkcionalnost uspešno sprovede, igrač se onda vraća na korak 2 scenarija 2.2.1(bez klika dugmeta ”Join”).

### *Lobby ima maksimalan broj igrača*

Ukoliko lobby ima (određuje se pri pravljenju lobby-a) maksimalan broj igrača, igrač će na klik dugmeta ”Join” dobiti poruku ”The room is full”. Igrač se onda vraća na korak 1 scenarija 2.2.1.

## Posebni zahtevi

Nema.

## Preduslovi

Potrebno je da postoji makar jedan lobby koja nema maksimalan broj igrača i ili da ima status ”Public” ili da ima status ”Private” a da igrač zna lozinku.

## Posledice

Nema.