

**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**SI3PSI Principi softverskog inženjerstva**

## **Specifikacija slučaja upotrebe kreiranje sobu za igru**



**Verzija 1.0**

## Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
14.3.2019	1.0	Osnovna verzija	Nenad Bauk

# Sadržaj

<b>1. Uvod</b>	<b>4</b>
1.1. Rezime	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3. Reference	4
1.4. Otvorena pitanja	4
<b>2. Scenario kreiranje sobu za igru</b>	<b>5</b>
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Nijedna kategorija nije izabrana	5
2.2.2. Uspešno kreiranje sobe za igru	5
2.3. Prototip stranice	6
2.4. Posebni zahtevi	6
2.5. Preduslovi	6
2.6. Posledice	6

# 1. Uvod

## 1.1. Rezime

Definicija scenarija slučaja upotrebe kreiranje sobe za igru.

## 1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument će koristiti svi članovi tima Bauk & sons u toku razvoja projekta i prilikom testiranja. Takodje dokument se se može koristiti i prilikom pisanja uputstva za upotrebu.

## 1.3. Reference

1. Projektni zadatak Uquizavanje
2. [Primer jednog SSU dokumenta](#)
3. [Izrada SSU i prototipa aplikacije](#)

## 1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Resenje

## **2. Scenario kreiranje sobu za igru**

### **2.1. Kratak opis**

Registrovani korisnici imaju mogućnost da naprave sobu za igru gde mogu da personalizuju jednu partiju kviza. Unutar sobe za igru, vlasnik sobe može dodati svoje prijatelje da igraju partiju s njim. Takođe, vlasnik sobe ima mogućnost da bira kategorije iz kojih će dolaziti pitanja u partiji.

### **2.2. Tok događaja**

U ovom odeljku opisan je glavni uspešan scenario, kao i alternativni scenariji,

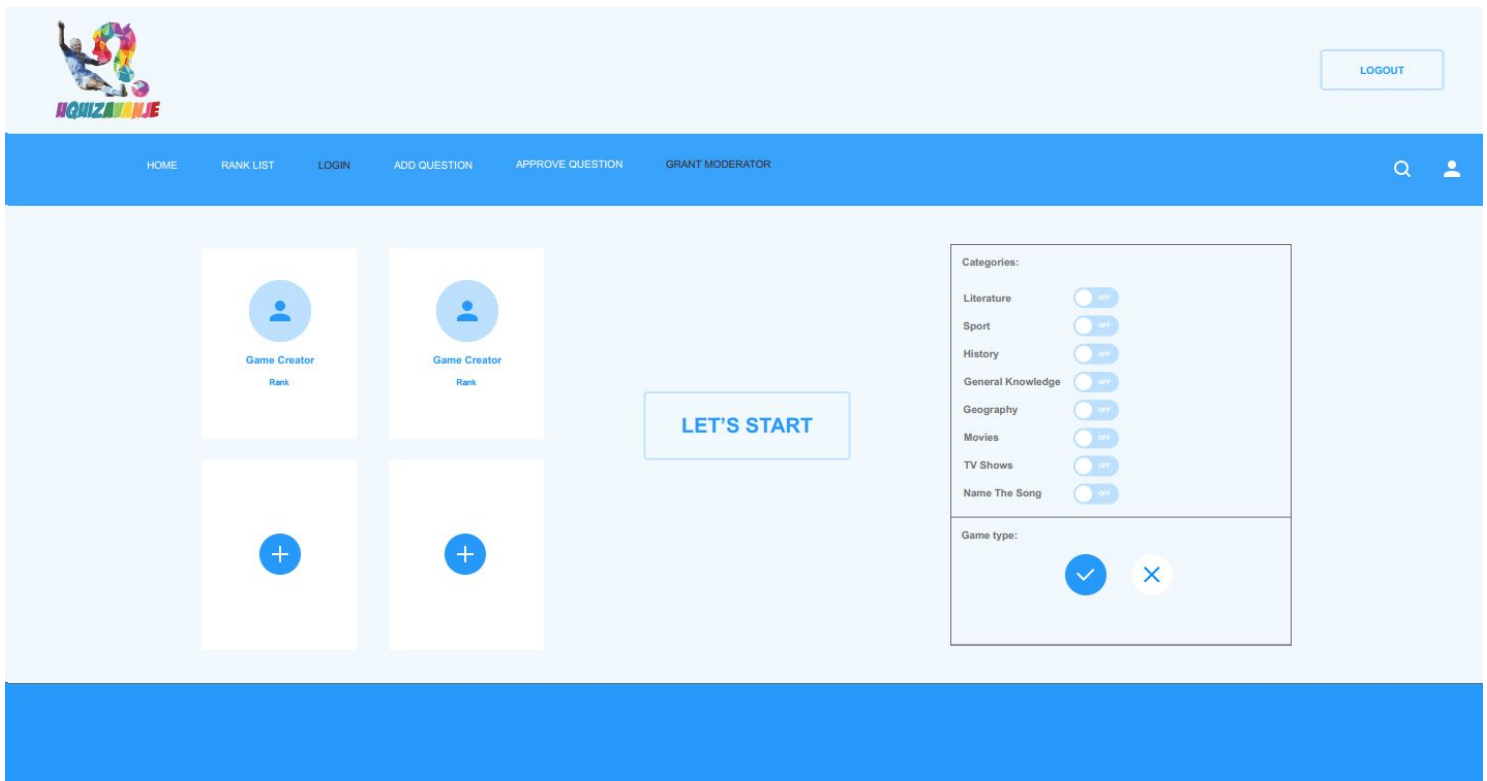
#### **2.2.1. Nijedna kategorija nije izabrana**

1. Korisnik dodaje proizvoljan broj svojih prijatelja u sobi za igru.
2. Korisnik ne bira nijednu kategoriju pitanja za svoju partiju.
3. Korisnik pokreće partiju dugmetom 'Let's Start'.
4. Na stranici se pojavljuje obaveštenje "Please select at least one category." koje opominje korisnika da izabere barem jednu kategoriju pitanja pre pokretanje kviza.

#### **2.2.2. Uspešno kreiranje sobe za igru**

1. Korisnik dodaje proizvoljan broj svojih prijatelja u sobi za igru.
2. Korisnik bira bar jednu kategoriju pitanja za svoju partiju.
3. Korisnik pokreće partiju dugmetom 'Let's Start'.
4. Uspešno se kreira soba za igru
5. Nastavak ovog scenarija opisan je u scenariju slučaja upotrebe igre.

## 2.3. Prototip stranice



## 2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

## 2.5. Preduslovi

1. Samo registrovani korisnici mogu da naprave sobu za igru.
2. Korisnik mora biti prijatelj sa drugim korisnikom na sajtu da bi mogao da ga doda u svoju sobu za igru.

## 2.6. Posledice

Korisnik i prijatelji u sobi igraju partiju kviza.