

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija slučaja upotrebe
Brza partija



Verzija 1.0

Istorija Izmena

Datum	Verzija	Mesta Izmene	Autori
14.03.2019	1.0	Osnovna verzija	Nemanja Jovanović

Sadržaj

1. Uvod	4
1.1. Rezime	4
1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3. Reference	4
1.4. Otvorena pitanja	4
2. Scenario pokretanja brze partije	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Uspešno pokretanje brze partije (kao neregistrovan korisnik)	5
2.2.2. Uspešno pokretanje brze partije (kao registrovan korisnik)	5
2.2.3. Neuspešno pokretanje brze partije	6
2.3. Prototip stranice (slika)	6
2.4. Posebni zahtevi	6
2.5. Preduslovi	6
2.6. Posledice	7

1. Uvod

1.1. Rezime

Definicija scenarija slučaja upotrebe brza partija (quick game).

1.2. Namena dokumenta i ciljne grupe

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

1.3. Reference

Projektni zadatak Uquizavanje

[Primer jednog SSU dokumenta](#)

[Izrada SSU i prototipa aplikacije](#)

1.4. Otvorena pitanja

Redni broj	Opis	Resenje

2. Scenario pokretanja brze partije

2.1. Kratak opis

Korisnik može odigrati brzu partiju na jednostavan način, bez podešavanja opcija. Moguće je izabrati jedan od predefinisanih šablona partije i sistem će spojiti korisnika sa drugim igračima.

2.2. Tok događaja

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

2.2.1. Uspešno pokretanje brze partije (kao neregistrovan korisnik)

1. Korisnik pritiska dugme brza partija, što mu otvara ekran sa ponuđenim šablonima brze partije.
2. Korisnik bira vrstu partije klikom na odgovarajuću opciju.
3. Sistem spaja korisnika sa jednim igračem koji takođe čeka na brzu partiju istog tipa. Ispisuje mu se vreme čekanja i broj trenutno aktivnih igrača.
4. Sistem dodeljuje korisniku automatski generisani username.
5. Započinje scenario slučaja upotrebe igre.

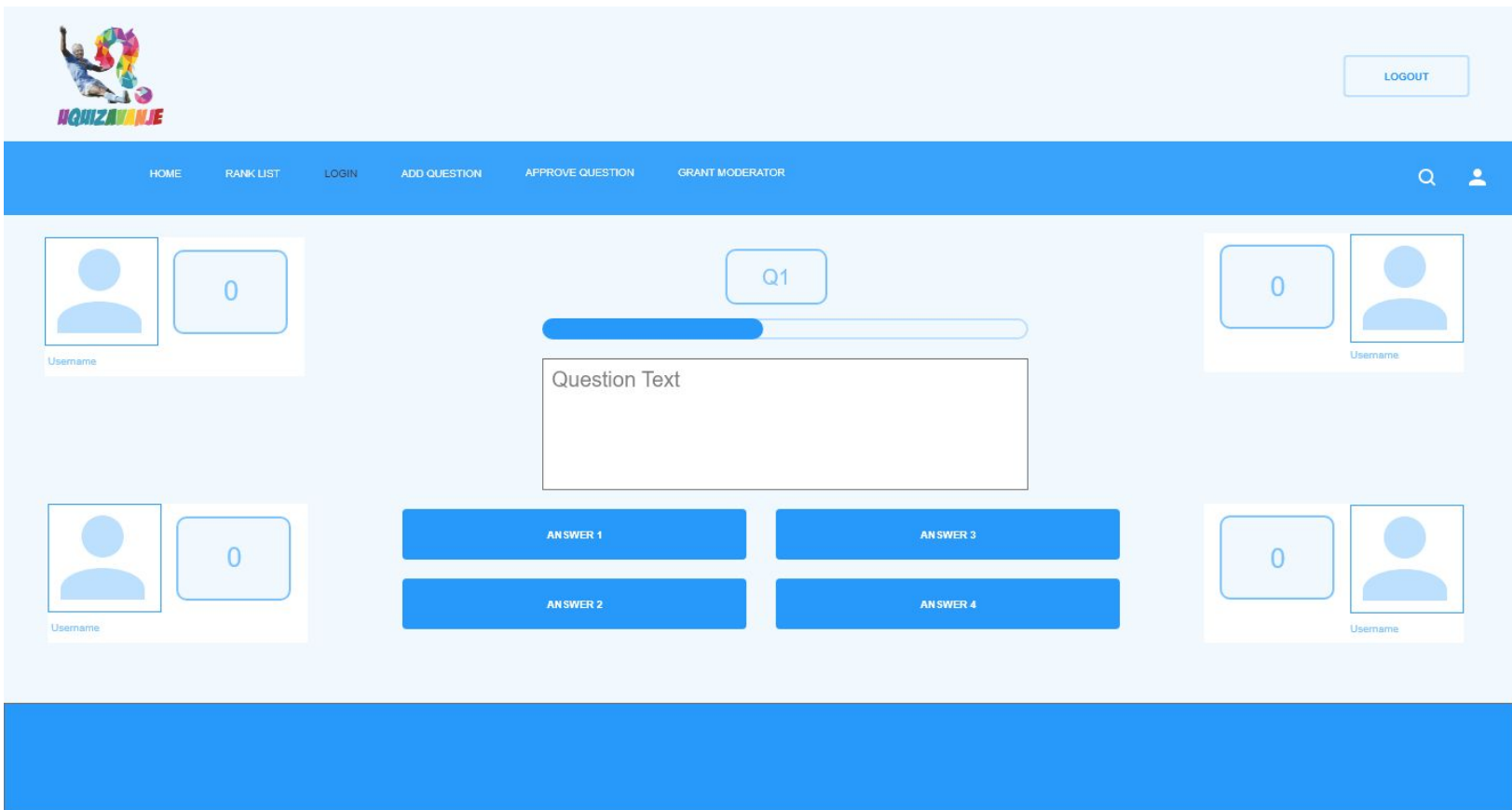
2.2.2. Uspešno pokretanje brze partije (kao registrovan korisnik)

1. Isto kao koraci 1-3 iz prethodnog scenarija.
2. Započinje scenario slučaja upotrebe igre.
3. Na kraju igre, ažurira se rejting korisnika u skladu sa rezultatom partije.

2.2.3. Neuspešno pokretanje brze partije

1. Isto kao koraci 1-2 iz scenarija 2.2.1.
2. Nijedan igrač trenutno ne čeka na izabranu vrstu partije, pa se korisniku nakon nekoliko sekundi čeka ispisuje poruka o neuspešnom povezivanju.

2.3. Prototip stranice (slika)



2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.5. Preduslovi

Mora da postoji bar još jedan korisnik koji u tom trenutku čeka na povezivanje u režimu brze partije.

2.6. Posledice

Korisnik igra partiju i u skladu sa postignutim rezultatom njegov rank se ažurira (ukoliko je registrovan).