

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

SI3PSI Principi softverskog inženjerstva

Specifikacija slučaja upotrebe **Igra**



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 igranja igre	5
2.1. Kratak opis	5
2.2. Tok događaja	5
2.2.1. Tok igre	5
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 igre.

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 igranja igre

2.1. Kratak opis

Igranje igre predstavlja osnovnu funkcionalnost ovog projekta. Srž igre predstavljaju pitanja, na koja igrači biraju jedan od 4 ponuđena odgovora. Igrači koji daju tačan odgovor dobijaju broj poena koji zavisi od težine pitanja, dok igrač koji da najbrži tačan odgovor dobija bonus poene. U zavisnosti od izabranih opcija, igra se može sastojati od različitog broja pitanja.

2.2. Tok događaja

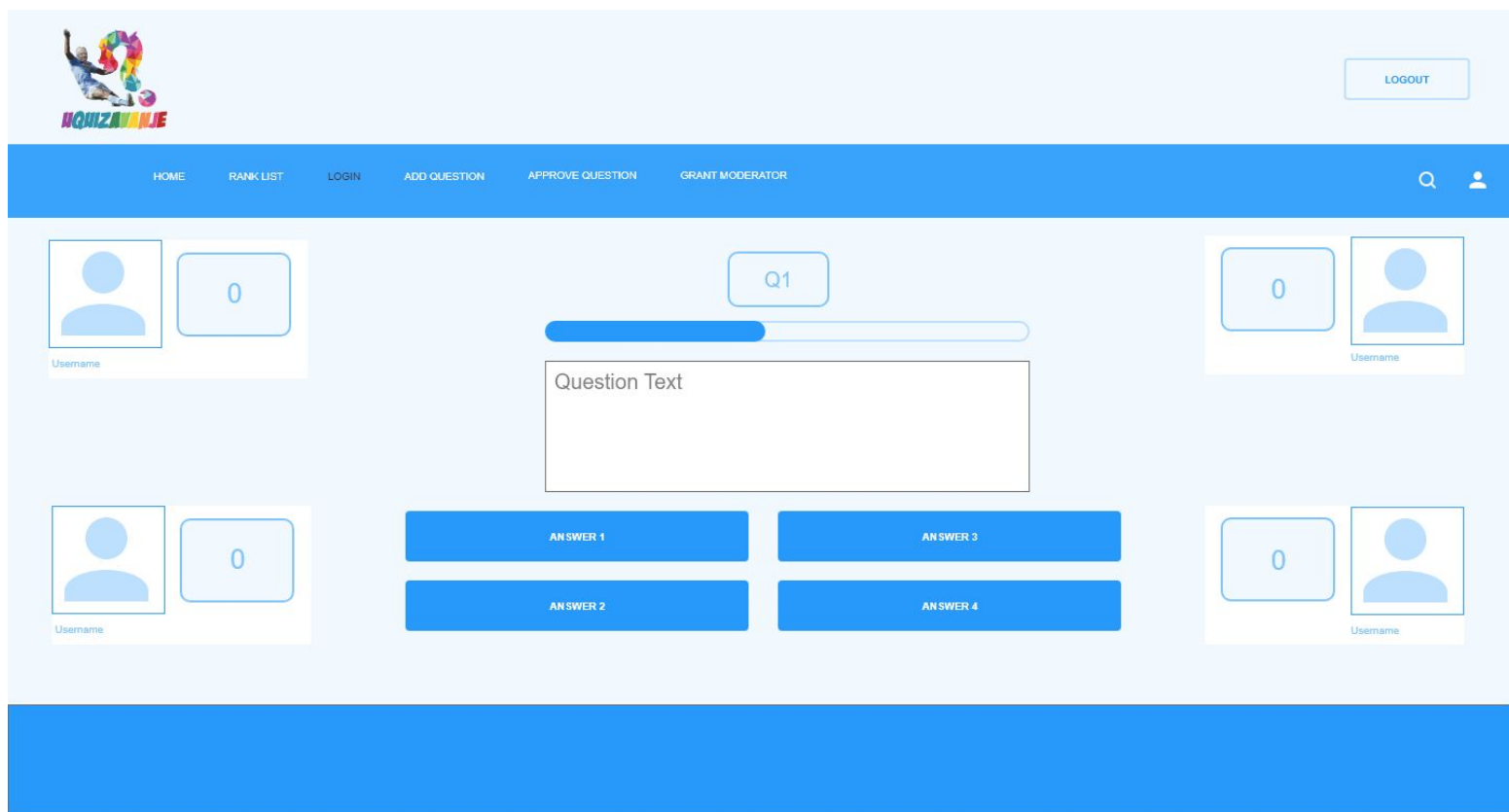
U ovom odeljku je opisan glavni uspešni scenario.

2.2.1. Tok igre

1. Igru igra najmanje jedan a najviše četiri korisnika. Princip igre je isti bez obzira na različite kombinacije broja igrača i broja pitanja, kao i ostale opcije. Na početku igre svi korisnici vide odbrojanje do početka partija.
2. Kada partija počne, pojavljuje se prvo pitanje i četiri ponuđena odgovora. Korisnici biraju odgovor koji smatraju tačnim pritiskom na dugme koje predstavlja odgovarajući odgovor. Po isteku vremena predviđenog za odgovaranje (ili nakon što su svi odgovorili), dodeljuju se poeni za to pitanje, i nakon dve sekunde se pojavljuje sledeće pitanje.
3. Proces se ponavlja dok se ne odgovori na poslednje pitanje određeno za tu partiju.
4. Nakon poslednjeg pitanja, ispisuju se rezultati partije. Svaki korisnik može napustiti taj ekran kada poželi pritiskom na odgovarajuće dugme, nakon čega će biti vraćen na glavni ekran kviza.

5. Ukoliko je partija bila takmičarska (ne sa prijateljima i sa barem jednim protivnikom), ažurira se ukupan broj poena i nivo korisnika.

2.3. Prototip stranice (slika)



2.4. Posebni zahtevi

Nema posebnih zahteva.

2.5. Preduslovi

Mora se uspešno pokrenuti partija, pri čemu su za pokretanje različitih partija preduslovi navedeni u odgovarajućim slučajevima upotrebe.

2.6. Posledice

Ukoliko je partija bila takmičarska, povećava se korisnikov saldo poena.