Principi Softverskog inženjerstva (13S113PSI)

## Projekat: Gaming platform

# Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti pregleda liste za takmičenje

**Tim: Nintendo** 

- Dimitrije Vujčić (2019/0341)

- Bogdan Jovanović (2019/0335)

## Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	24.05.2022	Inicijalna verzija za dodatu	Dimitrije Vujčić(2019/0341)
		funkcionalnost pregleda liste za	
		pojedinačno takmičenje.	

## Sadržaj

Istorija	a izmena	2
-	lvod	
1.1	Rezime	4
1.2	Namena dokumenta i ciljne grupe	4
1.3	Reference	
1.4	Otvorena pitanja	4
2. S	cenario pregleda istorije odigranih igara	4
2.1	Kratak opis	4
2.2	Tok dogadjaja	4
2.3	Posebni zahtevi	4
2.4	Preduslovi	4
2.5	Posledice	4

### 1. Uvod

#### 1.1 Rezime

U ovom dokumentu je opisana funkcionalnost pregleda liste 10 korisnika sa najviše poena na izabranom takmičenju.

#### 1.2 Namena dokumenta i ciljne grupe

Dokument je namenjen svim članovima tima u cilju razvoja projekta, testiranja i pisanja uputstva za upotrebu.

#### 1.3 Reference

- 1. Projektni zadatak
- 2. Uputstvo za pisanje scenarija upotrebe funkcionalnosti
- 3. Guidelines Use Case, Rational Unified Process 2000
- 4. Guidelines Use Case Storyboard, Rational Unified Process 2000

#### 1.4 Otvorena pitanja

## 2. Scenario pregleda liste za takmičenje

#### 2.1 Kratak opis

Prijavljivanjem za takmičenje se svaka odigrana partija odgovarajuće igre za vreme trajanja takmičenja beleži u bazi i kasnije pregledom liste za to takmičenje može da vidi svoj ostvaren rezultat ukoliko je u 10 najboljih.

#### 2.2 Tok dogadjaja

#### Pregled liste za takmičenje

- 1. Sistem prikazuje sva takmičenja.
- 2. Korisnik bira takmičenje za koje želi da pogleda najbolje igrače.
- 3. Sistem ispisuje 10 igrača sa najviše poena i njihova imena
- 4. Korisnik završava pregled.

#### 2.3 Posebni zahtevi

Nema.

#### 2.4 Preduslovi

Korisnik je registrovan.

#### 2.5 Posledice

Nema.