

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi Softverskog inženjerstva (13S113PSI)

**Projekat:
Gaming platform**

**Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti organizacije takmičenja**

Tim: Nintendo

- Dimitrije Vujčić (2019/0341)**
- Bogdan Jovanović (2019/0335)**

Verzija: 1.1

Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	23.03.2022.	Inicijalna verzija	Dimitrije Vujčić(2019/0341)
1.1	11.04.2022.	Ispravljena verzija nakon FR faze	Dimitrije Vujčić(2019/0341)

Sadržaj

Istorija izmena	2
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 organizacije takmičenja	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.3 Posebni zahtevi.....	4
2.4 Preduslovi	5
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

U ovom dokumentu su opisane funkcionalnosti organizovanja takmičenja.

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

Redni broj	Opis	Rešenje

2. Scenario organizacije takmičenja

2.1 Kratak opis

Svaki posetilac sajta može pogledati stranicu posvećenu takmičenjima na kojoj su izlistana sva predstojeća takmičenja sa opcijom dodavanja turnira ali će ova opcija biti omogućena samo korisnicima sa ulogom moderatora ili administratora.

2.2 Tok događaja

Organizacija takmičenja

1. Sistem prikazuje formu za organizaciju takmičenja
2. Korisnik unosi podatke o takmičenju(igru, broj igrača, datum, vreme početka i vreme kraja)
3. Korisnik dodaje novo takmičenje

Proširenja

- 3a. Korisnik nije uneo neophodne podatke.
 - .1 Ispisuje se poruka: "Please provide necessary information.", povratak na korak 2.
- 3b. Već je organizovano takmičenje u istoj igri u isto vreme.
 - .1 Ispisuje se poruka: "Tournament already exists.", povratak na korak 2.
- .3c Uspešno dodavanje takmičenja.
 - .1 Ispisuje se poruka: "You have successfully added a tournament!", povratak na korak 1.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik je moderator ili administrator.

2.5 Posledice

Dodavanje novog takmičenja se beleži u bazi podataka.