

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi Softverskog inženjerstva (13S113PSI)

**Projekat:
Gaming platform**

**Specifikacija scenarija upotrebe
funkcionalnosti zatvaranja takmičenja**

Tim: Nintendo

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

Verzija: 1.0

Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	24.05.2022	Inicijalna verzija funkcionalnosti zatvaranja takmičenja	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. Scenarij zatvaranja takmičenja	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	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 zatvaranja 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 zatvaranja takmičenja

2.1 Kratak opis

Pored funkcionalnosti organizovanja i učestvovanja na takmičenju, administrator nakog završetka takmičenja ima opciju zatvaranja takmičenja kojom se dodeljuju poeni najboljim učesnicima i uloga moderatora za korisnike sa preko 50 NP poena.

2.2 Tok događaja

Zatvaranje takmičenja

1. Korisnik zatvara takmičenje.
2. Sistem dodeljuje NP poene za prvih 5 mesta.
3. Sistem dodeljuje ulogu moderatora korisnicima sa preko 50 NP poena.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Korisnik ima ulogu administratora i takmičenje je završeno.

2.5 Posledice

Ažuriranje podataka u bazi.