

Elektrotehnički fakultet u Beogradu

Principi Softverskog inženjerstva (13S113PSI)

**Projekat:
Gaming platform**

Specifikacija scenarija upotrebe funkcionalnosti igranja igrice

Tim: Nintendo

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

Verzija: 1.0

Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	21.03.2022	Inicijalna verzija	Bogdan Jovanović(2019/0335)

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 igranja igrice	4
2.1 Kratak opis	4
2.2 Tok događaja	4
2.2.1 <i>Biranje igrice</i>	<i>4</i>
2.2.2 <i>Igranje igrice</i>	<i>4</i>
2.3 Posebni zahtevi	4
2.4 Preduslovi.....	4
2.5 Posledice	5

1. Uvod

1.1 Rezime

Namena dokumenta je definisanje scenarija slučaja upotrebe igranja igrice na platformi.

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 igranja igrice

2.1 Kratak opis

Bez obzira na to kojoj kategoriji korisnika posetilac pripada može da igra bilo koju igru i da vidi ostvarene poene na kraju igre.

2.2 Tok događaja

2.2.1 Biranje igrice

1. Korisnik klikom na odgovarajuću sličicu bira igricu koju želi da igra.

2.2.2 Igranje igrice

1. Korisnik pokreće igricu.
 - 1a. Korisnik pauzira ranije pokrenutu igricu.
 - 1b. Korisnik završava igranje igrice.

2.3 Posebni zahtevi

Nema.

2.4 Preduslovi

Nema.

2.5 Posledice

Korisnici mogu nesmetano igrati koje god igrice žele. Nakon odigrane igre, rezultat se za registrovane korisnike beleži na tabeli osvojenih poena za tu igru.