

**Elektrotehnički fakultet u Beogradu**

**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)**

**Verzija: 1.0**

## Istorija izmena

Verzija	Datum	Opis	Autor
1.0	24.05.2022	Inicijalna verzija za dodatnu funkcionalnost pregleda liste za pojedinačno takmičenje.	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 pregleda istorije odigranih igara.....	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 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 istorije odigranih igara

## 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 događaja

### **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.