

Спецификација сценарија употребе функционалности играња аркадне игре

верзија: 1.0
пројекат: Словко
аутор: Ива Поткоњак
2019/0301

Историја измена

Датум	Верзија	Опис	Аутор
18.3.2022	1.0	Иницијална верзија	Ива Поткоњак

Садржај

1. Увод.....	4
1.1. Резиме	4
1.2. Намена документа и циљне групе.....	4
1.3. Референце.....	4
1.4. Отворена питања.....	4
2. Сценарио погађања речи у аркадном режиму.....	5
2.1. Кратак опис проблема	5
2.2. Ток догађаја	5
2.2.1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена	5
2.2.2. Кориснику истиче време за погађање.....	5
2.2.4. Корисник уноси невалидну реч као покушај	5
2.3. Посебни захтеви	6
2.4. Предуслови	6
2.5. Последице.....	6

1. Увод

1.1. Резиме

У документу ће бити наведени случајеви употребе функционалности система за опцију играња аркадне игре.

1.2. Намена документа и циљне групе

Документ је намењен члановима тима и предметним наставницима како би се што боље упознали са одговарајућом функционалношћу.

1.3. Референце

Документи на основу којих је ССУ формиран:

1. Пројектни задатак
2. Упутство за писање спецификација сценарија употребе функционалности

1.4. Отворена питања

Редни број	Опис проблема	Решење
1.	Могућа алтернатива завршетку игре након 6 лоших покушаја је да корисник само не добије додатно време и пређе на погађање следеће речи	

2. Сценарио погађања речи у аркадном режиму

2.1. Кратак опис проблема

Улоговани корисник система има опцију да изабере да погађа реч у аркадном режиму. Овом приликом он покушава да погоди што више речи у задатом временском оквиру. Уколико реч погоди пре истека времена добија додатно време за погађање и следећа реч се бира из базе. Овај поступак се понавља све док време не истекне.

2.2. Ток догађаја

2.2.1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена

Како би освојио додатно време корисник пролази следеће кораке:

- 1) Унос покушаја за погађање
- 2) Прослеђивање покушаја
 - а) Покушај је лош, повратак на корак 1 (ова грана се може извршити максимално 5 пута)
 - б) Покушај је добар, наставак на корак 3
- 3) Реч је погођена, корисник добије додатно време
- 4) Генерише се нова реч, повратак на корак 1)

2.2.2. Кориснику истиче време за погађање

- 1) Случај када кориснику време истиче описује следећи сценарио:
- 2) Корисник:
 - а) Уноси покушај (максимално 5 пута)
 - б) Размишља
- 3) Покушај није добар, повратак на корак 1
- 4) Време истиче, тајмер прекида игру

2.2.3. Корисник остаје без покушаја

Наредни кораци се понављају 6 пута, након чега су покушаји исцрпљени и игра се прекида.

- 1) Унос покушаја
- 2) Покушај је лош, повратак на корак 1

2.2.4. Корисник уноси невалидну реч као покушај

У претходним ССУ-овима се подразумева да је сваки покушај корисника исправна реч из речника и ако можда није једнака оној коју покушава да погоди. Алтернативан сценарио је следећи:

- 1) Корисник уноси секвенцу 5 знакова
- 2) Притиска дугме *Проследи*

3) Систем задржава корисника на истом покушају уз поруку да реч није у речнику

2.3. Посебни захтеви

Нема посебних захтева.

2.4. Предуслови

Корисник мора бити улогован и изабрати опцију *Аркадна игра*.

2.5. Последице

Након завршетка игре корисник види колико је речи у низу успео да погоди.