



Електротехнички факултет у Београду
Принципи софтверског инжењерства (13С113ПСИ)

Пројектни задатак



Спецификација сценарија употребе функционалности **тешка игра**

верзија 1.0

аутор:
Хрвачевић Лука
2019/0353

18. март 2022.

Историја измена

Датум	Верзија	Кратак опис	Аутор
18.3.2022.	1.0	Иницијална верзија	Хрвачевић Лука

Садржај

1.	Увод	3
1.1.	Резиме	3
1.2.	Намена документа и циљна група	3
1.3.	Референце	3
1.4.	Отворена питања	3
2.	Сценарио приказа објашњења правила игре	3
2.1.	Кратак опис	3
2.2.	Ток догађаја	3
2.3.	Посебни захтеви	4
2.4.	Предуслови	4
2.5.	Последице	4

1. Увод

1.1. Резиме

У документу ће бити наведени случајеви употребе функционалности система за тешку игру.

1.2. Намена документа и циљна група

Овај документ ће бити од користи свим члановима тима у развоју нашег пројекта и при тестирању веб апликације коришћењем техника црне кутије. Такође, корисници ће имати детаљан увид у предвиђене функционалности система.

1.3. Референце

- Пројектни задатак - Словко
- Упутство за писање спецификације сценарија употребе (ССУ)
- Пример ССУ документа

1.4. Отворена питања

Редни бр.	Опис	Решење
1.		
2.		

2. Сценарио приказа објашњења правила игре

2.1. Кратак опис

Тешка игра представља singleplayer игру у којој се од корисника захтева да претходно погођена слова користи приликом сваког наредног покушаја.

2.2. Ток догађаја

2.2.1. Корисник успева да погоди реч

- 1) Корисник уноси реч
- 2) Систем проверава реч
 - a. Реч не постоји у бази речи, исписује се порука да та реч не постоји и повратак на корак 1
 - b. Реч постоји у бази речи, али није реч коју је систем изабрао, систем исписује која слова су добра и на правој позицији и наставак на следећи корак
 - c. Реч је иста реч коју је и систем изабрао, скок на корак 4
- 3) Корисник уноси следећу реч(може се поновити макс. 7 пута)
 - a. Реч не постоји у бази речи, исписује се порука да та реч не постоји и повратак на корак 1

- b. Реч постоји у бази речи, али нема у себи слова која је корисник у претходним покушајима погодио, систем исписује одговарајућу поруку и повратак на корак 3
 - c. Реч постоји у бази речи, али није реч коју је систем изабрао, систем исписује која слова су добра и на правој позицији и повратак на корак 3
 - d. Реч је иста реч коју је и систем изабрао, наставак на следећи корак
- 4) Систем исписује поруку честитке и статистику партије

2.2.2. Корисник не успева да погоди реч

Кораци 1-3 су исти, корак 3 се понавља 7 пута и корисник не успева да погоди реч.

- 4) Систем исписује која је реч била у питању и статистику партије

2.3. Посебни захтеви

Нема посебних захтева.

2.4. Предуслови

Корисник је улогован на свој ВИП налог.

2.5. Последице

У базу се уноси статистика одигране партије за корисника.