



Спецификација сценарија употребе функционалности играња multiplayer игре

верзија 1.1

аутор: Урош Мутавцић
2019/0378

Историја измена

Датум	Верзија	Опис	Аутор
18.3.2022	1.0	Иницијална верзија	Урош Мутавцић
1.6.2022.	1.1	Финална верзија	Урош Мутавцић

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 multiplayer режиму.....	5
2.1.	Кратак опис проблема	5
2.2.	Ток догађаја	5
2.3.	Посебни захтеви	6
2.4.	Предуслови	6
2.5.	Последице.....	6

1. Увод

1.1. Резиме

У документу ће бити описани случајеви употребе функционалности система за опцију играња multiplayer 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

2. Сценарио погађања речи у аркадном режиму

2.1. Кратак опис проблема

Уловљени корисник система има опцију да изабере да погађа реч против другог играча. Победник је играч који погоди тражену реч у мање покушаја или за мање време од свог противника. Ако реч погоде у исто време и у истом броју покушаја или оба играча не погоде реч, исход је нерешен.

2.2. Ток догађаја

2.2.1. Корисник успева да погоди реч пре истека времена

- 1) Унос покушаја за погађање
- 2) Прослеђивање покушаја
 - a) Покушај је лош, повратак на корак 1 (ова грана се може извршити максимално 5 пута)
 - b) Покушај је добар, наставак на корак 3
- 3) Реч је погођена:
 - a) Противник је погодио реч из више покушаја, корисник је победио
 - b) Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за више времена, корисник је победио
 - c) Противник је погодио реч из мањег броја покушаја, корисник је изгубио
 - d) Противник је погодио реч у истом броју покушаја, али за мање времена, корисник је изгубио
 - e) Противник је погодио реч у исто време и у истом броју покушаја, исход је нерешен
- 4) Генерише се остварен број поена корисника

2.2.2. Кориснику истиче време за погађање

- 1) Корисник:
 - a) Уноси покушај (максимално 5 пута)
 - b) Размишља
- 2) Покушај није добар, повратак на корак 1
- 3) Време истиче, тајмер прекида игру
 - a) Противник погађа реч, корисник је изгубио
 - b) Противник не погађа реч, исход је нерешен
- 4) Генерише се остварен број поена корисника

2.2.3. Корисник остаје без покушаја

- 1) Унос покушаја(6 пута)
- 2) Покушај је лош, повратак на корак 1
- 3) Корисник је искористио све покушаје:
 - a) Противник је погодио реч, корисник је изгубио
 - b) Противник није погодио реч, исход је нерешен
- 4) Генерише се остварен број поена корисника

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 *Multiplayer игра*. Корисник је притиснуо дугме за тражење противника.

2.5. Последице

Након завршетка игре корисник, у случају победе добија поене и ажурира му се позиција на ранг листи.